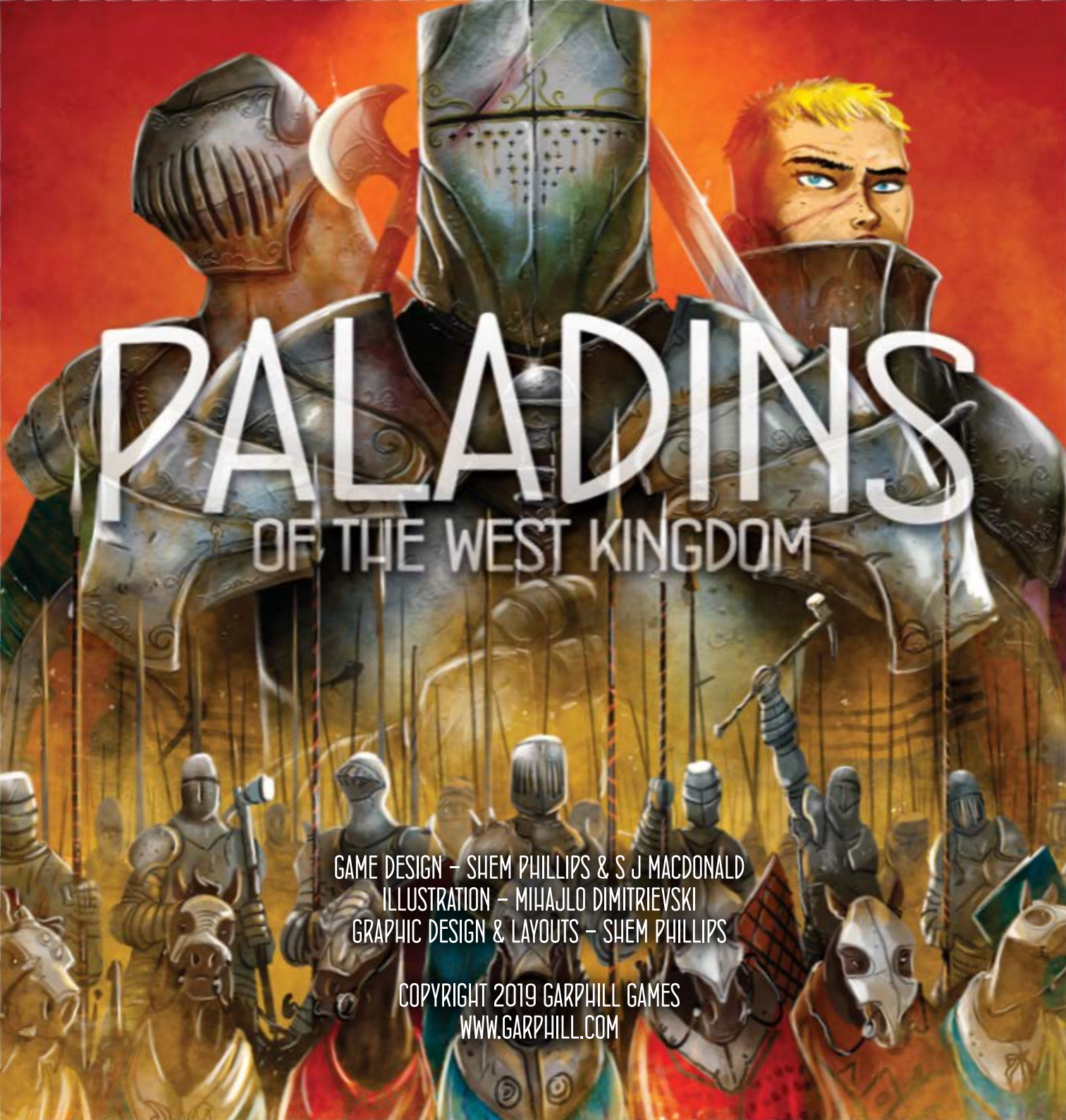




PALADINS

OF THE WEST KINGDOM

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2019 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

BİLEŞENLER



48 Paladin Kartlari



32 Sehirli Kartlari



36 Yabancı Kartlari



10 Kralin Iyilik
Kartlari (Yesil
Muhur) 6 Kralin
Emri Kartlari
(Kirmizi Muhur)



24 Borc Kartlari



24 Suphe Kartlari



24 Han Kartlari



24 Duvar Kartlari



17 Plan Kartlari
(Tek Kisilik
Oyun Icin)



50 Gumus



40 Erzak



1 İlk Oyuncu
Belirteci



1 Kaynak Belirteci
(Tek Kisilik Oyun
Icin)



4 Oyuncu Tahtası

Her Oyuncu Tahtasının ters yüzünde bir Yapay Zeka (AI) Oyuncu Tahtası bulunur



Ana Tahtanın 2 Parçası

Paladins of the West Kingdom oyununu kurmak için şu adımları takip edin:

1. Ana Tahtanın 2 Parçasını birleştirerek büyük merkezi oyun alanını oluşturun.

2. Sihirli Kartlarını karın ve Ana Tahtanın sol tarafına yuzu asğı bakacak şekilde bir Çekme Destesi olarak koyun. Bu destenin üstünden 5 adet Sihirli Kartı çekin ve bunları Ana Tahtanın sol üst bölgesinin üzerine yuzu yukarı bakacak şekilde açık olarak yerleştirin.

3. Duvar Kartlarını karın ve Ana Tahtanın merkezi bölgesinin üzerine yuzu asğı bakacak şekilde bir Çekme Destesi olarak koyun.

4. Oyuncu sayısına bağlı olarak, ikonların gösterildiği üzere 5 ila 8 adet Gum us'u Ana Tahtanın üzerine yerleştirin. Bu, "Vergi Kaynağı" olarak bilinir.

5. Borç Kartlarını, "Odenmemiş" yuzu yukarı bakacak şekilde, Ana Tahtanın sağ üst bölgesinin üzerine bir Çekme Destesi olarak yerleştirin.

6. Şüpheli Kartlarını karın ve Borç Kartı Çekme Destesinin altına yerleştirin.



9. Han Kartlarını karın ve Ana Tahtanın sol alt köşesinin altına yuzu asğı bakacak şekilde bir Çekme Destesi olarak koyun.

8. Kralın Emri Kartlarını karın ve rastgele seçtiğiniz 3 tanesini Ana Tahtanın sol ucuna yuzu asğı bakacak şekilde yerleştirin. Ayrıca Kralın İyiilik Kartlarını karın ve rastgele seçtiğiniz 5 tanesini Kralın Emri Kartlarının sağındaki boşluklara yuzu asğı bakacak şekilde yerleştirin. Kullanılmayan tüm Kralın Emri Kartlarını ve Kralın İyiilik Kartlarını gormeden kutuya geri koyun.

7. Yabancı Kartlarını karın ve Ana Tahtanın sağ tarafına yuzu asğı bakacak şekilde bir Çekme Destesi olarak koyun. Bu destenin üstünden 6 adet Yabancı Kartı çekin ve bunları Ana Tahtanın sağ alt bölgesinin altına yuzu yukarı bakacak şekilde açık olarak yerleştirin.

10. Geriye kalan tum Gum uslari, Erzaklari ve Iscileri (Amaleler, Izciler, Tuccarlar, Savascilar, Ruhbanlar ve Suclular) Ana Tahtanin yakninda, tum oyuncularin ulasabilecegi bir kaynak havuzuna yerlestirin.

11. Her oyuncuya 1 adet Oyuncu Tahtasi ve asagidaki bilesenleri verin:



3 Nitelik Belirtici
(Her renkten 1 tane, sifir bolmesine ust uste dizilmis olarak)



7 Kup
(Degerleri soldan saga dogru artacak sekilde)



Kaynak havuzundan 3
Gumus ve 1 Erzak

12 Paladin Karti

Her Oyuncu Tahtasinin eslesen bir Paladin Karti seti vardir. Kartlarin arka plan resimlerine dikkat edin. Arka plan resimleri disinda, her Paladin Karti seti aynidir.

12. Oyuncular, kendi Paladin Kartlarını kararak Oyuncu Tahtalarının yanına yuzu asagi bakacak sekilde bir Cekme Destesi olarak koymalıdır.

13. Rastgele bir Baslangic Oyuncusu belirleyin ve İlk Oyuncu Belirtecini ona verin.

14. Ters sıra duzeninde (İlk Oyuncu Belirtecini tutan oyuncunun sagından baslayarak ve masa etrafında saat yönünün tersine ilerleyerek), her oyuncu Ana Tahtanın üzerinde gorunen Sehirlilerden (Townsfolk) birini Murettebatına Kaydetmek (Recruit) zorundadır. Kaydedilen Sehirli, oyuncu tahtalarının yanında yuzu yukari bakacak sekilde acik tutulmalıdır. Bunun oyunculara herhangi bir maliyeti olmadigina dikkat edin. Tum oyuncular kayıt islemini tamamladıktan sonra, kalan tum Sehirli Kartlarını saga dogru kaydırın ve boslukları doldurun. Ardından, kalan tum boslukları doldurmak için Sehirli Cekme Destesinin üstünden yeni Sehirli Kartları alın. Not: Sehirli kaydederken (kurulum sırasında ve oyun sırasında), bazılarının anlık odulleri vardır ⚡ . Bunlar, bazı Sehirli Kartlarının sol tarafında resmedilmiştir. Örneğin, bir oyuncu burada gorulen Mimar'ı kaydederse, hemen 1 Erzak kazanır.



OYUNA GENEL BAKIŞ

Paladins of the West Kingdom, 7 turdan olusan bir seri boyunca oynanır.

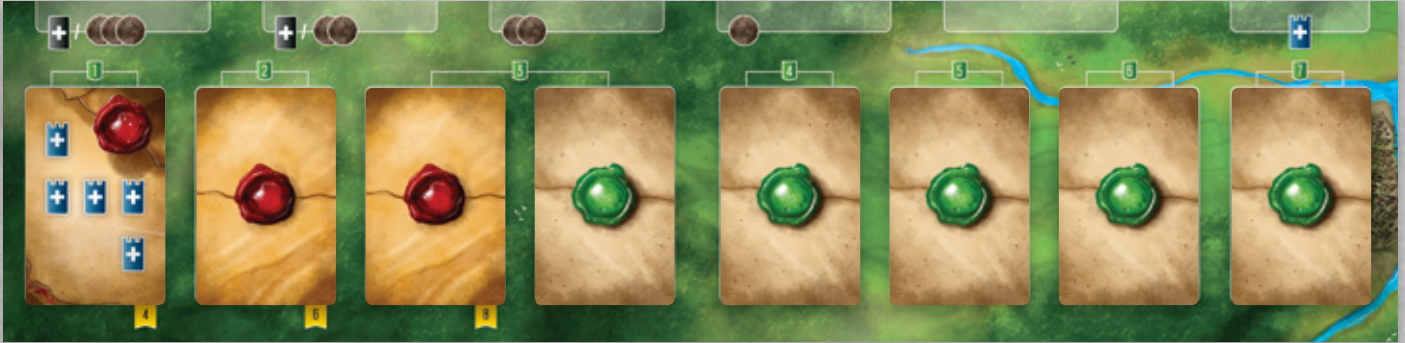
Her turda, oyuncular kendilerine yardım etmesi için bir Paladin ve 6 yeni İsci secerler. Saat yönünde ve sıra sırayla ilerleyerek, her oyuncu kendi sırasında tek bir eylem gerçekleştirir. Bu, tum oyuncular pas gecene kadar, her oyuncunun bir eylem yaptığı sekilde devam eder.

Tum oyuncular pas gectikten sonra, yeni Sehirli (Townsfolk) ve Yabancıları (Outsiders) oyuna dahil etmek için Ana Tahtada hızlı bir sıfırlama yapılır ve bir sonraki tura gecilir.

Paladins of the West Kingdom oyunundaki 7 turun her biri ayni yapida ilerler:

1. **Ilk Oyuncu Belirtecini** saat yonunde bir sonraki oyuncuya verin (ilk turda bu adimi atlayin).
2. Mevcut tura ait tum **Kralin Emri Kartlari** ve **Kralin Iyilik Kartlarini** acin. Her kart boslugunun ustunde yesil kalkanin icine basili olan tur numarasina dikkat edin. Ilk 2 turda, 1 adet Kralin Emri Karti acilacaktır. Ucuncu turda, hem bir Kralin Emri Karti hem de bir Kralin Iyilik Karti acilacaktır. 4. ve 7. turlar arasinda ise, yalnızca tek bir Kralin Iyilik Karti acilacaktır.

Ornegin, ilk turda, 5 Duvar ikonunu tasvir eden ilk Kralin Emri Karti acilmistir.



Kralin Emirleri

Bunlar, tum oyunculara ek puanlama firsatlari sunar. 3 Kralin Emri Karti boslugunun altinda basilmis olan puanlama bayraklarina dikkat edin. Ilk Kralin Emri, oyuncular kosulu yerine getirmeleri halinde (*yukaridaki ornekte 5 Duvar*), ek 4 ZP (Zafer Puani) kazandiracaktır. Ikincisi 6 ZP, ucuncusu ise 8 ZP kazandiracaktır. Bu bonus Zafer Puanlari, oyun sonuna kadar kosullari saglayan tum oyunculara verilir.

Kralin Iyilikleri

Bunlar, oyuncularin her turda kullanmasi icin yeni eylem alanlari acar. Her Kralin Iyilik Kartı tur basina yalnızca bir kez kullanilabilir (*daha sonra aciklanacak olan Dua Etme (Pray) eylemi kullanilarak temizlenemezler*).

3. Cekme Destesinden, oyuncu sayısına arti 1 olacak sekilde, yuzu yukari bakacak sekilde **Han Kartlari** acin

Ornegin, 4 oyunculu bir oyunda, 5 Han Karti acilacaktır:



4. Her oyuncu, kendi Paladin Cekme Destesinden en ustteki 3 **Paladin Kartini** eline cekmeli ve asagidakileri yapmalidir:

- Mevcut turda kullanmak uzere 1 Paladin secin ve Oyuncu Tahtalarinin sol tarafindaki kart yuvasina yuzu asagi bakacak sekilde koyun.
- Paladin'i, Paladin Cekme Destesinin en ustune yuzu asagi bakacak sekilde yerlestirin *(bu karti bir sonraki turda goreceklerdir).*
- Son Paladin'i, Paladin Cekme Destesinin en altina yuzu asagi bakacak sekilde yerlestirin.

Bu Tur kazanilan
2 Isci

Bu Tur icin gecici
Nitelik artislari

Paladin Ismi

Bu Tur icin
Ozel yetenek



Hangi Paladin'in kullanilacagini *(ve hangilerinin Cekme Destesinin ustune ve altina konulacagini)* secmek, her turun basinda alinmasi gereken cok onemli bir karardir.

Her Paladin, mevcut tur icin hemen 2 yeni Isci kazandiracaktır. Ayrica, 1 veya daha fazla alanda gecici Nitelik artislari da saglayacaktır. Son olarak, bu tur icin ozel bir yetenekle de gelirler.

Ornegin, Engelier 1 Savasci (kirmizi) ve 1 Izci (yesil) ile gelir. Gucu 3 ve Inanci 1 artirir. Ayrica bu turda bir Yabanciya saldirdigi her seferde 2 Gumus kazanir.

5. Bu tur için ilk oyuncudan başlayarak ve masa etrafında saat yönünde ilerleyerek, her oyuncu Paladin'ini acar ve kartta basılı olan **2 İsciyi** kaynak havuzundan toplar. Bunu yaptıktan sonra, mevcut Han Kartlarından 1 tanesini secer ve üzerinde basılı olan **4 İsciyi** toplar.

İpucu: Bir Han Karti sectikten sonra, oyuncular o karti 90 derece dondurmeli veya diger oyunculara artik mevcut olmadigini belirtmek için ters cevirmelidir. Bu Turda her zaman 1 adet alinmamis Han Karti kalacagina dikkat edin.

Paladin Kartlarından ve Han Kartlarından toplanan İsciler, Oyuncu Tahtalarının altına yerleştirilmelidir. Tüm oyuncular tur için Paladinlerini acip, ondan gelen İscileri ve mevcut bir Han Kartından gelen 4 İsciyi topladıktan sonra, oyun devam eder.

6. Bu tur için ilk oyuncudan başlayarak ve masa etrafında saat yönünde ilerleyerek, her oyuncu **ya bir eylem yapmaya ya da pas gecmeye** karar vermelidir. Bu, tüm oyuncular pas gecene kadar devam eder. Her eylemin nasıl çalıştığı, sonraki sayfalarda detaylı olarak açıklanacaktır.

7. Tüm oyuncular pas geçtikten sonra (*Bkz. Sayfa 24*), Ana Tahtanın yenilenmesi gerekir. Su adımları takip edin:

- Eger en sağdaki boşlukta hala bir Şehirli Karti varsa, onu atın, ardından geriye kalan tüm Şehirli Kartlarını (*varsa*) sağa doğru kaydırarak boşlukları doldurun. Daha sonra, kalan tüm boşlukları doldurmak için **Şehirli Çekme Destesinin** üstünden yeni Şehirli Kartları alın. Eger Şehirli Çekme Destesi biterse, atılan kartları karıştırmayın. Bunların sınırlı bir kaynak olması amaçlıdır.
- Eger en soldaki boşlukta hala bir Yabancı Karti varsa, onu atın, ardından geriye kalan tüm Yabancı Kartlarını (*varsa*) sola doğru kaydırarak boşlukları doldurun. Daha sonra, kalan tüm boşlukları doldurmak için **Yabancı Çekme Destesinin** üstünden yeni Yabancı Kartları alın. Eger Yabancı Çekme Destesi biterse, atılan kartları karıştırmayın. Bunların sınırlı bir kaynak olması amaçlıdır.
- Bu turdan kalan tüm **Han Kartlarını** kaldırın ve Han Karti Çekme Destesinin soluna, yuzu yukarı bakacak şekilde bir atık yığını oluşturacak şekilde yerleştirin. Eger Çekme Destesi biterse, yeni bir deste oluşturmak için atılan kartları karıştırmanız yeterlidir.

Ornegin, Tur, Ana Tahta asagidaki mevcut durumda iken henuz bitmistir:



Bir onceki sayfada belirtilen adimlari takip ederek, en sagdaki Sehirli Karti (Borc Tahsildari) atilmalidir. Bunu yaptıktan sonra, diger 2 Sehirli Kartini (Silahsor ve Savunucu) en saga kaydirin, böylece Savunucu artik Borc Tahsildarinin bulundugu yerde oturur. Simdi, Silahsorun solundaki 3 boslugu doldurmak için Cekme Destesinden 3 yeni Sehirli Karti acin.

En soldaki boslukta herhangi bir Yabanci Karti yoktur, bu nedenle hicbir Yabanci atilmaz. Geriye kalan 4 Yabanci Kartini en sola kaydirin ve Parali Asklerin sagindaki bosluklari doldurmak için Cekme Destesinin ustunden 2 yeni Yabanci Karti acin.

Son olarak, tum 5 Han Kartini toplayin ve Han Cekme Destesinin soluna bir atik yigini olarak yerlestirin.



EYLEMLERE GIRIS

Daha onceki sayfalarda aciklandigi gibi, tum oyuncular tur icin Paladinlerini acip Iscilerini topladiktan sonra, oyuncular eylemlere baslayacaktır. Saat yonunde ve sıra sirayla ilerleyerek, her oyuncu kendi sirasinda tek bir eylem gerceklestirir. Bu, tum oyuncular pas gecene kadar, her oyuncunun bir eylem yaptigi sekilde devam eder.

Oyuncular, kisisel kaynak havuzlarından 1 veya daha fazla Isciyi kendi Oyuncu Tahtalarının üzerine ya da Ana Tahta üzerinde acik olan Kralin Iyilik Kartlarından herhangi birinin üzerine koyarak eylem yaparlar. Oyuncu Tahtalarının sol tarafındaki eylemler, motor kurmaya ve kaynak toplamaya odaklanmıştır. Oyuncu Tahtalarının sag tarafındaki eylemler ise puanlamaya ve Nitelikleri artirmaya odaklanmıştır.

Oyuncu Tahtalarının sag tarafındaki tum eylemler belirli bir Nitelik gerektirir ve ayrıca farkli bir Nitelik ile odullendirir. Bunların nasıl çalıştığını anlamak, oyunu yeni oyunculara ogretirken çok önemlidir. Gerekli Nitelik, her eylem başlığının sol tarafında gösterilirken, odullendirilen Nitelik sag tarafında gösterilir.

Orneğin, Istihkam Kurma (Fortify) Nufuz (mavi) gerektirir ve Güç (kırmızı) ile odullendirir.

Her spesifik eylemin nasıl işlediği, sonraki sayfalarda ayrıntılı olarak açıklanacaktır. Şimdilik, bunu ileride referans olması için akılda tutmakta fayda var.

Her eylem aynı zamanda belirli sayıda Isci ve coğu zaman belirli tiplerde (renklerde) Isci gerektirir.



Iscileri renkli ve seffaf bosluklara yerlestirme ile ilgili bazı kurallar vardır:

- Herhangi bir Isci (*rengine bakılmaksızın*) seffaf bosluklara yerlestirilebilir.
- Doğru renkteki Isciler, renkli bosluklara yerlestirilmelidir.
- Suçlular (*mor*), joker (*wild*) olarak hareket eder ve hem seffaf hem de renkli eylem alanlarına yerlestirilebilir.

Orneğin, Istihkam Kurma (Fortify) 1 Tuccar (mavi), herhangi bir turden 1 Isci ve 1 İzci (yesil) gerektirir.

Önemli Kural: Oyuncular her Görevlendirme (Commission), Istihkam Kurma (Fortify), Garnizon Kurma (Garrison), Aklama (Absolve) ve İmana Getirme (Convert) eyleminden yalnızca 7'şer kez yapabilirler. Ancak, Saldırı (Attack) eylemini kaç kez yapabileceklerine dair herhangi bir kısıtlama yoktur.

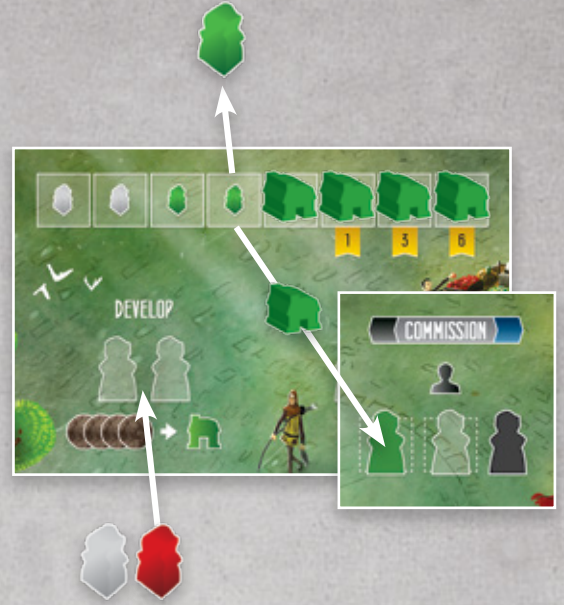


Gelistirme

Bu eylem tam olarak herhangi bir turden 2 Isci gerektirir ve 4 Gum us maliyeti vardır. 2 Isci'yi yerleştirdikten ve 4 Gum us'u kaynak havuzuna odedikten sonra, oyuncular Oyuncu Tahtalarındaki en soldaki Atolyeyi, Oyuncu Tahtalarının sağ tarafındaki eylem alanlarından 1'ine tasimalıdır.

Her eylem alanının solundaki 2 Isci boşluğunun etrafındaki beyaz kesikli kutulara dikkat edin. Oyuncular, Geliştirme (Develop) eylemini yaparken Atolyelerini buraya yerleştirebilirler. Atolyeleri eylem alanlarına yerleştirmek, gelecekte ilgili eylemi yaparken oyuncuların daha az Isci kullanmasını sağlayacaktır. Oyuncu Tahtalarının sağ tarafındaki 6 eylem alanının her birinde en fazla 2 Atolye bulunabilir.

Buna ek olarak, oyuncular Atolyenin alındığı boşlukta belirtilen Isci'yi de hemen kazanırlar.



Örneğin, bu oyuncu Geliştirme eylem alanına 1 Amale (beyaz) ve 1 Savasci (kirmizi) koymaya karar verdi. Kaynak havuzuna 4 Gum us odediler ve Gorevlendirme (Commission) eyleminin sol Isci boşluğunu Geliştirmeye karar verdiler. Bundan böyle, Kes/s Gorevlendirmek (Commissioning Monks) eylemini etkinleştirmek yalnızca 2 Isci gerektirecektir. Ayrıca Atolyeyi tasıdığı zaman ortaya çıkan resimli Isci'yi (1 Izci) kaynak havuzundan hemen kazanırlar.

Not: Oyuncular, üzerinde halihazırda bir Iscinin (o turda daha önce yerleştirilmiş) bulunduğu bir alana Atolye koyabilirler. Bunu yaparken, Atolyeyi yerleştirmeden önce Isci'yi kaynak havuzuna geri dondurmanız yeterlidir.



KAYDETME

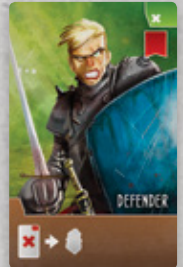
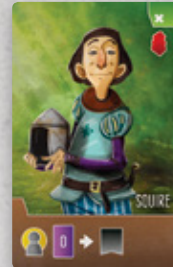
Bu eylem ya 1 ya da 2 Isci gerektirir ve Gum us odemesi gerektirebilir. Tum maliyetler, Ana Tahtanin sol ust kosesinde her Sehirli Kartinin oturdugu yerin altina basilmistir. Alternatif olarak, en soldaki 2 Sehirli Karti, Gum us maliyetini odemek yerine bir Borc alinarak Kaydedilebilir. Bir Borc alirken, oyuncular Borc Cekme Destesinden bir kart almalı ve Oyuncu Tahtalarinin yanina "Odenmemis" yuzu yukari bakacak sekilde yerleştirmelidir.

Onemli kural: Eger oyuncular bir turda tek bir Isci yerleştirirse, ikinci Isciye gelecekteki bir turda yerleştiremezler. Tek bir eylem olarak ya 1 ya da her iki Isciye de yerleştirmeye karar vermelidirler.

 Yalnızca 1 Isci kullanildiginda, bu herhangi bir tur olabilir, ancak sol Isci bosluguna yerleştirilmelidir. 1 Isci yerleştirmek, oyuncularin Ana Tahtanin sol tarafinin uzerindeki bir Sehirli Kartini atik yiginina atmalarini saglar. Bunu, onlari bir g oreve gondermek olarak dusunun. Bu eylemi yaparken, oyuncular yalnızca her Sehirli Kartinin sag ust ikonlariyla ilgilenirler. Bu, bu eylemi gercekleştirmeleri karsiliginda kazanacaklari anlik odulu gosterir.

Ornegin, asagida gosterilen Bas Rahip, 2 Gumus maliyetinde olacak ve hemen 1 Ruhban ve 1 Amale (Isci) ile odullendirecektir.

 2 Isci (bunlardan 1'i mutlaka Savasci olmalıdır) yerleştirmek, oyuncularin bir Sehirli Kartini murettebatlarına Kaydetmelerini saglar. Bu eylemi yaparken, oyuncular yalnızca her Sehirli Kartinin altındaki ikonlarla ilgilenirler. Bunlar, oyunun geri kalanı boyunca kazanacaklari surekli bir yetenegi ve potansiyel olarak bazı anlik odulleri gosterir. Bu sekilde Kaydedilen tum Sehirli, Oyuncu Tahtalarinin yaninda yuzu yukari bakacak sekilde tutulmalıdır. *Ornegin, asagida gosterilen Kapi Gorevlisi, 3 Gumus veya 1 Borc maliyetinde olacak ve hemen 1 Gumus ile odullendirecektir. Kaydedildikten sonra, oyuncusuna oyunun geri kalanı boyunca Istihkam Kurma (Fortify) eylemini yaptigi her seferde 1 ek Gumus kazandiracaktır.*



AVCILIK (HUNT) ve TICARET (TRADE)

Bu eylemlerin her ikisi de ya 1 ya da 2 Isci gerektirir. 1 Isci yerlestirildiginde, sol isci boslugunda olmalı ve herhangi bir Isci Turu olabilir. Bu, oyuncularin kaynak havuzundan resmedilen turden 1 Kaynak kazanmasini saglar (*Avcilik için Erzak, Ticaret için Gumus*). 2 Isci yerlestirildiginde, sagdaki Isci gerekli turle eslesmelidir (*Avcilik için Izci, Ticaret için Tuccar*). Bu, oyuncularin kaynak havuzundan resmedilen turden toplam 3 Kaynak kazanmasini saglayacaktır.



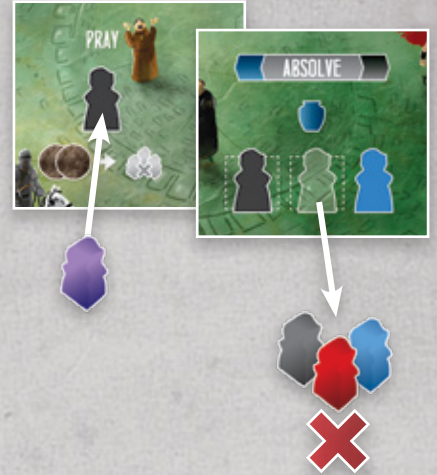
Onemli kural: Eger oyuncular bir turda tek bir Isci yerlestirirse, ikinci Isciye gelecekteki bir turda yerlestiremezler. Tek bir eylem olarak ya 1 ya da her iki Isciye de yerlestirmeye karar vermelidirler.



Dua etme (Pray)

Bu eylem 1 Ruhban (Siyah) gerektirir ve 2 Gumus maliyeti vardır. Bir Ruhbani yerlestirdikten ve kaynak havuzuna 2 Gumus odedikten sonra, oyuncular Oyuncu Tahtalarindaki 1 eylem alanindan tum Iscileri hemen kaldirabilir ve kaynak havuzuna iade edebilirler. Bu eylemin amaci, oyuncularin ayni Turda tekrar kullanabilmeleri için baska bir eylem alanini Iscilerden temizlemektir.

Ornegin, bu oyuncu 1 Sucluyu (joker sayildigini unutmayin) yerlestirmeye karar verdi ve Dua Etmek için 2 Gumus odedi. Bu eylemi, Aklama (Absolve) eylem alanindaki tum Iscileri kaldirip kaynak havuzuna iade etmek için kullanmayi secti.



KOMPLO KURMA (CONSPIRE)

Bu eylem herhangi bir 1 Isci gerektirir ve oyuncular hemen 1 Suclu (mor) kazanir. **Oyuncular ne zaman bir Suclu kazanirlarsa, ayni zamanda 1 Suphe de kazanmak zorundadir.**

Suphenin nasıl isledigi Sayfa 22'de ayrıntılı olarak açıklanacaktır.



Görevlendirme (Commission)

Bu eylem 3 İsci (1 İzci, herhangi bir turden 1 İsci ve 1 Ruhban) ve giderek artan miktarda Erzak gerektirir. [The Erzak maliyeti, Oyuncu Tahtalarındaki her Kesisin üzerinde gösterilir.](#) . İlk 3 Kesis, Gorevlendirmek için 1 Erzak gerektirir. Sonraki 2 Kesis 2 Erzak ve son 2 Kesis 3 Erzak gerektirir. Oyuncular her zaman mevcut en soldaki Kesislerini Gorevlendirmek zorundadır. Bunları seçtikleri sırada yerleştiremezler.

Bu eylemi yaparken, oyuncular Kesislerini Ana Tahtaya yerleştirmek için [Inanc Niteliklerini](#) kullanırlar. Her oyuncunun İnancı, Kesisleri nereye Gorevlendirebileceklerini belirler. [Bu kısıtlama, Ana Tahtanın sağ alt kısmında gösterilen Inanc bayrakları ile belirtilir.](#) Soldan sağa doğru, her bölge (Yabancı Kartlarının yerleştirildiği alanların hemen üzerindeki bölgeler) artan miktarda İnanc gerektirir (ilk bölge İnanc gerektirmez, ikinci bölge 2 veya daha fazla İnanc, üçüncü bölge 4 veya daha fazla İnanc gerektirir, vb.). Seçilen bir bölgeye Kesis Gorevlendirmek için, yerleştirilebilecek boş bir alanın da olması gerekir (halihazırda bir Kesis veya Karakol içermeyen). Bunlar, içinde çeşitli anlık odulların resmedildiği Ana Tahta üzerindeki kare boşluklardır. Ayrıca bazı boşlukların yalnızca daha yüksek oyuncu sayılarında kullanılabilir olduğunu unutmayın.

Örneğin, aşağıdaki oyuncu bir Kesis Gorevlendirmeye karar verdi. Daha önce Gorevlendirme eylemlerini Gelistirdikleri için, yalnızca 2 İsci gerektirdiler. 2 İsci'yi yerleştirdiler ve kaynak havuzuna 1 Erzak odediler. Toplam 3 İnanc'a sahip oldukları için (Nitelik Takipcilerinden 2 ve Paladinlerinden 1), Kesislerini Ana Tahtanın ikinci bölgesindeki bir alana Gorevlendirmeye karar verdiler ve kaynak havuzundan hemen 1 İzci (Yeşil) kazandılar. Gorevlendirdikleri Kesisin altında bir Nufuz bayrağı açığa çıktığı için, ayrıca 1 Nufuz da kazandılar ve Nufuz Belirtecini hemen Nitelik Takipcisinde yukarı hareket ettirdiler.

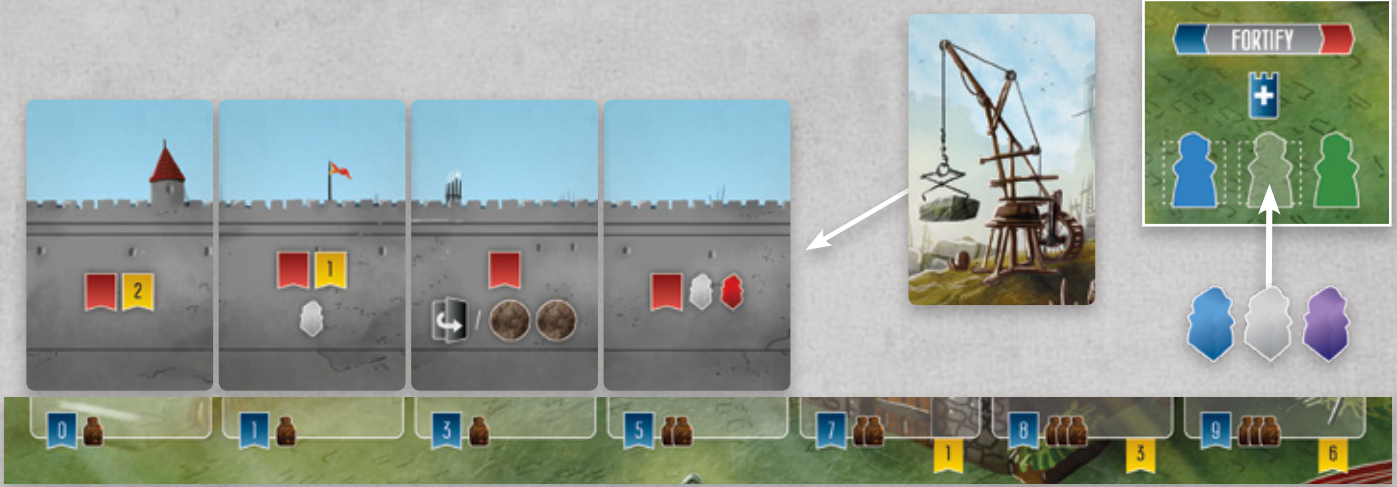




Istihdam Kurma (Fortify)

Bu eylem 3 Isci (1 Tuccar, herhangi bir turden 1 Isci ve 1 Izci) ve giderek artan miktarda Erzak gerektirir. Erzak maliyeti, **Oyuncu Tahtalarinin ust kismina kart bosluklarinin altinda gosterilmektedir**. İlk 3 Duvar icin 1 Erzak gereklidir. Sonraki 2 Duvar icin 2 Erzak ve son 2 Duvar icin 3 Erzak gereklidir. Oyuncular Duvarlari her zaman en soldaki bos kart alanini doldurarak yerlestirmelidir. Bunlari sectikleri sirada yerlestiremezler.

Bu eylemi yaparken, oyuncular **Nufuz Niteliklerini** kullanmaya odaklanirlar. **Bu kisitlama, Oyuncu Tahtalarinin ust kismina gosterilmektedir**. (ilk Duvar Nufuz gerektirmez, ikincisi 1 veya daha fazla Nufuz, ucuncusu 3 veya daha fazla Nufuz gerektirir, vb.). Sehri Duvarlarla Istihkam ederken, oyuncular Cekme Destesinin ustundeki Duvar Kartini ceker ve kendi Oyuncu Tahtalarinin ust kismina yuzu yukari bakacak sekilde yerlestirir. Her Duvar Karti bir dizi anlik odul gosterir. Bunun her zaman Guc Niteliklerinde en az 1 artis icerdigine dikkat edin.



Ornegin, yukaridaki oyuncu dorduncu Duvarini insa etmeye karar verdi. Bir onceki sayfadaki ornekten, artik 5 Nufuzlari oldugunu biliyoruz (Gorevlendirme (Commission) eyleminden 1 daha kazandiktan ve Paladinlerinden gelen 3'u dahil). Gerekli 3 Isci'yi Istihkam Kurma (Fortify) eylem alanlarına yerlestirdiler, ancak Paladinleri (Anseis) sayesinde bu eylem onlara hic Erzak maliyetine neden olmadı. Cekme Destesinin ustundeki Duvar Kartini cektiler ve Oyuncu Tahtalarinin ust kismindeki en soldaki bos alana yerlestirdiler. Bu Duvar Karti onlara hemen 1 Guc kazandirdi, Guc Belirtecini Nitelik Takipcisinde yukari hareket ettirdi ve ayrıca kaynak havuzundan 2 Isci (1 Isci ve 1 Savasci) kazandirdi. Bir sonraki Istihkam Kurma eylemleri artik 7 Nufuz ve 2 Erzak gerektirecektir.



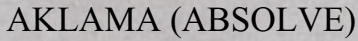
GARNIZON KURMA (GARRISON)

Bu eylem 3 Isci (1 Tuccar, herhangi bir turden 1 Isci ve 1 Savasci) ve giderek artan miktarda Erzak gerektirir. **Erzak maliyeti, Oyuncu Tahtalarindaki her Karakolun uzerinde gosterilmektedir.** Ilk 3 Karakol, Garnizon Kurmak icin 1 Erzak gerektirir. Sonraki 2 Karakol 2 Erzak ve son 2 Karakol 3 Erzak gerektirir. Oyuncular Karakollarini her zaman mevcut en soldaki Karakol alanini doldurarak yerlestirmelidir. Bunlari sectikleri sirada yerlestiremezler.

Bu eylemi yaparken, oyuncular Karakollari Ana Tahtaya yerleştirmek için [Guc Niteliklerini](#) kullanırlar. Her oyuncunun Gucu, Karakollari nereye Garnizon Kurabileceğini belirler. Bu kısıtlama, [Ana Tahtanın sağ alt kısmında gösterilen Guç bayrakları ile belirtilir](#). Soldan sağa doğru, her bölge (*Yabancı Kartlarının yerleştirildiği alanların hemen üzerindeki bölgeler*) artan miktarda Guç gerektirir (*ilk bölge 1 veya daha fazla Guç, ikinci bölge 3 veya daha fazla Guç, üçüncü bölge 5 veya daha fazla Guç gerektirir, vb.*). Seçilen bir bölgeye Karakol Garnizon Kurmak için, yerleştirilebilecek boş bir alanın da olması gerekir (*halihazırda bir Kesis veya Karakol içermeyen*). Bunlar, içinde çeşitli anlık odullerin resmedildiği Ana Tahta üzerindeki kare boşluklardır. Ayrıca bazı boşlukların yalnızca daha yüksek oyuncu sayılarında kullanılabilir olduğunu unutmayın.

Ornegin, asagidaki oyuncu bir Karakol Garnizon Kurmaya karar verdi. 3 Isciyi yerlestirdiler ve kaynak havuzuna 1 Erzak odediler. 5 Gucleri oldugu icin, Karakollarini Ana Tahtanin ucuncu bolgesindeki bir alana Garnizon Kurmaya karar verdiler ve hemen bir Dua Etme eylemi kazandilar (Oyuncu Tahtalarindaki 1 eylem alanindan tum Iscileri temizler). Karakollarinin altinda bir Inanc bayragi aciga ciktiği icin, ayrıca 1 Inanc da kazandilar ve Inanc Belirtecini hemen Nitelik Takipcisinde yukari hareket ettirdiler.





Bu eylemi yaparken, oyuncular **Nufuz Niteliklerini** kullanmaya odaklanirlar. **Bu kisitlama, Oyuncu Tahtalarinin alt kisminde Kup uzerinde basilmis sayilarla belirtilmektedir.** Aklama yaparken, oyuncular en soldaki Kuplarini, Oyuncu Tahtalarinin sag alt kismindeki mevcut bir bosluga (*halihazirda bir Kup icermeyen*) tasirlar. Bu bosluklarin her biri, oyuncularin kazanacagi bir anlik odul gosterir. Bu odula ek olarak, her Aklama ayni zamanda oyuncularin Inancini 1 artirir (*Inanc Belirtecini Nitelik Takipcisinde yukari hareket ettirir*) ve oyuncularin Oyuncu Tahtalarinin uzerindeki 1 Suphe Kartini hemen kaldirmanizi saglar.



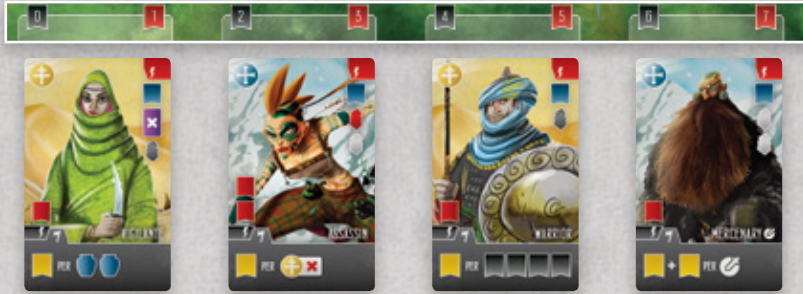


SALDIRI (ATTACK)

Bu eylem 3 İsci (1 İzci, herhangi bir turden 1 İsci ve 1 Savascı) gerektirir. Zorunlu bir maliyet olmamakla birlikte Gümüş de gerektirebilir. Bu durum aşağıda açıklanacaktır.

Bu eylemi yaparken, oyuncular Yabancılar saldırmak için **Güç Niteliklerini** kullanırlar. **Hangi Yabancılar saldırabilecekleri, Ana Tahtanın sağ alt kısmında (her bir Yabancı Kartının hemen üzerinde) gösterilen Güç bayrakları ile kısıtlanmıştır.** Bir Yabancıya saldırabilmek için, oyuncuların esit veya daha fazla Güce sahip olması gerekir. Ancak, **eksik oldukları her 2 Güç için, oyuncular bir Saldırı yapabilmek amacıyla kaynak havuzuna 1 Gümüş harcayabilirler** (baska bir deyişle, mevcut Güçleri ile saldırabilecekleri kartın otesindeki atlamak istedikleri her kart için 1 Gümüş). Bunu, savaşa yardım etmesi için yerel savascılar kiralamak gibi düşünebilirsiniz. Bir Yabancıya saldırırken, oyuncular yalnızca her Yabancı Kartının sağ üst ikonlarıyla ilgilenirler. Bunlar, bu eylemi gerçekleştirmeleri karşılığında kazanacakları anlık ödülleri gösterir. Bunun her zaman Nüfuz Niteliklerinde en az 1 artis içerdigine dikkat edin. Bir Yabancıya saldırdıktan ve ödülleri kazandıktan sonra, oyuncular onu Oyuncu Tahtalarının yanında yuzu aşağı bakacak şekilde tutmalıdır.

Örneğin, aşağıdaki oyuncu "7 Güç" kart boşluğunun altındaki Paralı Askere saldırmaya karar verdi. Mevcut Güçleri yalnızca 5 olduğu için, eksik oldukları 2 Güç karşılığında kaynak havuzuna 1 Gümüş odediler. Hemen 1 Nüfuz kazanarak Nüfuz Belirtecini Nitelik Takipcisinde yukarı hareket ettirdiler. Ayrıca kaynak havuzundan 2 İsci kazandılar ve Paralı Asker Kartını Oyuncu Tahtalarının yanına yuzu aşağı bakacak şekilde yerleştirdiler.





IMANA GETİRME

Bu eylem 3 İsci (1 Savasci, herhangi bir turden 1 İsci ve 1 Ruhban) ve giderek artan miktarda Gümüş gerektirir. **Gümüş maliyeti, Oyuncu Tahtalarının alt kısmında kart boşluklarının üzerinde gösterilmektedir.** İlk İmana Getirme Gümüş gerektirmez, ikincisi 1 Gümüş, sonraki 3'ü 2 Gümüş ve son 2'si 3 Gümüş gerektirir. Oyuncular İmana Getirmeyi her zaman Oyuncu Tahtalarının altına, boşlukları soldan sağa doldurarak yerleştirmelidir.

Bu eylemi yaparken, oyuncular Yabancıları İmana Getirmek için **İnanc Niteliklerini** kullanırlar. **Hangi Yabancıyı İmana Getirebilecekleri, Ana Tahtanın sağ alt kısmında (her bir Yabancı Kartının hemen üzerinde) gösterilen İnanc bayrakları ile kısıtlanmıştır.** Bir Yabancıyı İmana Getirebilmek için, oyuncuların esit veya daha fazla İnanca sahip olması gerekir. Bir Yabancıyı İmana Getirirken, oyuncular yalnızca her Yabancı Kartının altındaki ikonlarla ilgilenirler. Bunlar, bir oyun sonu puanlama bonusu ve ayrıca 1 veya daha fazla Güç anlık ödülünü gösterir. Bir Yabancıyı İmana Getirdikten ve ödülleri kazandıktan sonra, oyuncular Yabancı Kartını Oyuncu Tahtalarının altına yuzu yukarı bakacak şekilde tutmalıdır (bu eylemi yapmak için Gümüş maliyetini ödemeyi unutmayın).

Örneğin, aşağıdaki oyuncu "2 İnanc" kart boşluğunun altındaki Suikastçiyi İmana Getirmeye karar verdi. 4 İnanca sahip oldukları için bu mümkündür (Nitelik Takipcisinden 3 ve Paladinlerinden 1). Suikastçiyi İmana Getirmek için, Oyuncu Tahtalarının altındaki bir sonraki boş kart alanının maliyeti nedeniyle kaynak havuzuna 2 Gümüş odediler. Suikastçiyi İmana Getirmek onlara hemen 2 Güç kazandırdı ve Güç Belirtecini Nitelik Takipcisinde yukarı hareket ettirdi. Oyun sonunda Suikastçi, Saldırı (Attack) yaptıkları her Saracen için onlara 1 ZP (Zafer Puanı) kazandıracaktır.





Vergi (Tax)

Oyuncular ne zaman Vergi (kirmizi madeni para simgesi) kazanirlarsa, **Vergi kaynak havuzundan gerekli miktarda Gumus almak zorundadirlar**. Vergi almak zorunlu bir eylemdir, bu yuzden dikkatli olun. Bazen oyuncular, kendileri icin yararli olmayacak bir zamanda Verginin kaldırılmasına neden olan bir eylem yapabilirler.



Suphe (Suspicion)

Oyuncular ne zaman kaynak havuzlarına bir Suclu eklerlerse, hemen 1 Suphe Karti kazanirlar. Bu, Suphe Cekme Destesinin ustunden cekilmeli ve tum oyuncularin gormesi icin Oyuncu Tahtalarinin sag ust kosesinin uzerine yuzu yukari bakacak sekilde yerlestirilmelidir. Oyuncular Suphe Kartlarini actiklarinda, hemen kartta basili olan miktarda Gumus'u (0, 1 veya 2) Vergi kaynak havuzundan (Ana Tahtanin ortasinin uzerinde) almalidirlar.

Suphe Cekme Destesi biterse, yeni bir Cekme Destesi olusturmak icin atilan kartlari karistirin. Oyuncularin Suphe cekmesi gerektiğinde Cekme Destesinde veya Atik Yigininda hic kartin kalmadigi nadir durumlarda, hemen bir Sorgulama (Inquisition) gercekleşir. Bu durum cozulduktan sonra, oyuncularin cekebilecegi daha fazla Suphe Karti mevcut olacaktır.

Bir oyuncunun Vergi kaynak havuzunda mevcut olandan daha fazla Gumus almasi gerektiği durumda, geri kalanini ana Gumus kaynak havuzundan almalidirlar. Vergi kaynak havuzundaki son Gumus'u almak, derhal bir Sorgulamaya neden olacaktır. Bu nedenle, ayni anda 1'den fazla Suphe kazanildiginda, oyuncular her Suphe Kartini ayrı ayrı cozumlemelidirler.

Ornegin, bu oyuncu az once 2 Suclu topladi. Cektikleri ilk Suphe Kartinin uzerinde 2 Vergi basiliydi. Vergi kaynak havuzunda sadece 1 Gumus kaldigi icin, onu kendi kaynak havuzlarına eklediler ve ikinci Gumus'u ana kaynak havuzundan aldilar.

Artik Vergi kaynak havuzu bosaldigi icin, bir Sorgulama gercekleşir. Bu cozulduktan sonra, ikinci Suclulari icin ikinci bir Suphe Karti cekmek zorundadirlar.





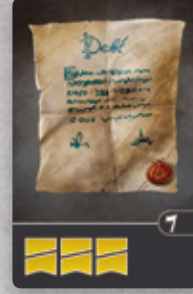
Borclar (Debts)

Oyuncularin Borc kazanmasi, odemesi ve yok etmesi icin bir dizi yol vardır.

Kazanilan Borclar, oyuncularin onune "Odenmemis" yuzu yukari bakacak sekilde yerlestirilir. Odenmemesi durumunda, Borclar oyun sonunda oyunculara 3 ZP (Zafer Puani) kaybettirir.

Odenen Borclar "Odenmemis" durumundan "Odenmis" durumuna cevrilmeli ve oyuncularin onunde tutulmalidir. Bunlar, oyun sonunda oyunculara 1 ZP kazandırır.

Yok edilen Borclar hemen Borc Cekme Destesine geri gonderilir.



“Unpaid”



“Paid”



Sorgulama (The Inquisition)

Vergi kaynak havuzundan son Gumus jetonu alindigi anda bir Sorgulama gercekleşir. Bu noktada, en çok Supheye sahip olan oyuncu veya oyuncular hemen 1 Borc kazanir. Hicbir oyuncunun Suphesi yoksa, Borc toplanmaz. Sorgulama nedeniyle Borc kazanan her oyuncu, Suphelerinin yarisini (*asagi yuvarlanmis olarak*) Ana Tahtanin sag ust kosesinin uzerindeki Suphe Atik Yiginine iade eder. Suphe kartlarini atarken, oyuncular her zaman en son edindikleri Suphe Kartlarini (*Suphe yiginlerinin en ustundeki*) iade etmelidir.

Sorgulama sirasinda tetiklenebilecek bir dizi Sehirli yetenegi vardır. Ornegin, Komplocu (*Conspirator*), en çok kimde oldugunu kontrol etmeden once oyuncularin 1 Suphe Kartini atmasini saglar. **Oyuncular Sehirli yeteneklerini istedikleri sirada cozumleyebilirler.** Ancak, herhangi bir Borc toplanmadan once hepsi cozumlenmelidir.

Borclar (*varsa*) toplandıktan ve Suphe atıldıktan sonra, Vergi kaynak havuzu ana kaynaktan alınan Gumus ile yeniden doldurulmalıdır. Oyuncular, Vergi kaynak havuzunun altındaki ikonlarla ne kadar Gumus eklenmesi gerektiğini hatırlarlar.



Ornegin, az once bir Sorgulama tetiklendi. İlk oyuncunun 1 Suphesi, ikincisinin ise hic Suphesi yoktu. Son 2 oyuncunun her ikisinin de 3 Suphesi vardi. Son 2 oyuncunun her biri hemen 1 Borc kazanir ve 1 Suphe atar.

Bir oyuncunun eylem yapmak için kullanabilecegi baska Iscisi kalmadiginda veya baska bir eylem yapmamaya karar verdiginde, pas gecmek zorundadir. Bu noktada, **Oyuncu Tahtalarindaki tum Iscileri temizlemeli ve ana kaynak havuzuna iade etmelidirler**. Kaynak havuzlarında kalan Iscileri varsa, **oyuncular bir sonraki tura en fazla 3 Isci tasiyabilirler**. Eger 3'ten fazla Iscileri varsa, fazlaligi ana kaynak havuzuna iade etmeleri gerekir.

Bir oyuncu pas gectiginde, mevcut Turda artik herhangi bir eylem yapamaz. Ancak, yine de Sorgulamalardan etkilenebilirler (*potansiyel olarak Borc kazanabilir ve Suphe kaybedebilirler*). Ayrica, bir oyuncu pas gecmis olsa bile bazi Sehirli yetenekleri hala tetiklenebilir (*Seyyar Saticilar, Komplocular, Silahsorler vb.*).

Tum oyuncular pas gectikten sonra, Sayfa 10'da belirtilen yenileme adimlarini (adim 7) takip edin.
Eger bu yedinci Tursa, oyun sona erer ve puanlama gercekle sir.

OYUN SONU VE PUANLAMA

Oyun 7. Turun sonunda hemen biter. Bu noktada, oyuncular asagidaki alanlardan puanlarini toplamalidir:

Tamamlanmis Kralin Emirleri	Gorevlendirmeler (<i>Eger 5 veya daha fazlasi tamamlanmissa</i>)
Nitelik Takipci	Istihkamlar (<i>Eger 5 veya daha fazlasi tamamlanmissa, ayrica belirli Duvarlar uzerindeki ZP'ler</i>)
Gelistirmeler (<i>Eger 6 veya daha fazlasi tamamlanmissa</i>)	Garnizonlar (<i>Eger 5 veya daha fazlasi tamamlanmissa</i>)
Borclar (<i>Odenmis ve odenmemis</i>)	Aklamalar (<i>Eger 5 veya daha fazlasi tamamlanmissa</i>)
Gumus / Erzak (<i>Her 3'lu set icin 1 ZP</i>)	Imana Getirmeler

En yuksek toplam puana sahip olan oyuncu kazanir. Beraberlik durumunda, berabere kalan oyunculardan Kralin Emirlerinden en cok Zafer Puani (ZP) alan oyuncu kazanir. Hala berabere kalinirsa, en az Suphesi olan oyuncu kazanir. Hala berabere kalinirsa, berabere kalan tum oyuncular zaferi paylasir.

PUANLAMA ORNEGI



Ornegin, bu oyuncu asagidaki kalemlerden toplam 66 Zafer Puani (ZP) alacaktır:

Ilk Kralin Emrini tamamladigi icin 4 ZP (5 veya daha fazla Duvar). Ucuncu Kralin Emrini tamamladigi icin 8 ZP (5 veya daha fazla Gorevlendirme). Gucu icin 16 ZP, Nufuzu icin 13 ZP ve Inanci icin 6 ZP. 6 Kesis Gorevlendirdigi icin 5 ZP. 6 Duvar insa ettigi icin 3 ZP, ayrica ilk 2 Duvari uzerinde basili olan 3 ZP. Imana Getirdigi Maceraci icin 3 ZP, Imana Getirdigi her Savasci icin 1 ZP ve Imana Getirdigi Suikastci icin 3 ZP. Odenmis Borclari icin 2 ZP ve odenmemis Borcu icin -3 ZP. Son olarak, kalan 3 kaynaktan olusan 1 set icin 1 ZP.

6. Hangi zorluk seviyesinde oynamak istediginize karar verin. Asagidaki tabloya dayanarak, tum 6 Kralin Emri Kartini karin ve belirtilen sayida kart acin. Acilan her kart icin, AI'nin Atolyelerinden 1 tanesini AI Oyuncu Tahtasinin ilgili eylem alanina yerlestirin.

Kolay (Easy) = 1 Kralin Emri Karti

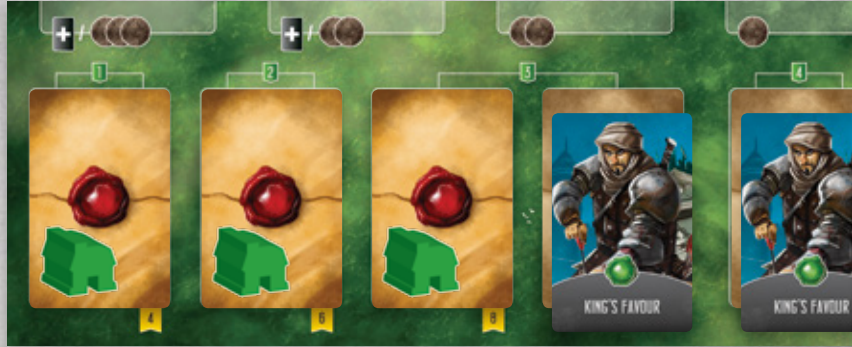
Standart (Standard) = 3 Kralin Emri Karti

Zor (Hard) = 5 Kralin Emri Karti Ornegin, Standart zorlugu denemeye karar verdiginizi ve 3 Kralin Emri Karti (Gorevlendirme, Saldiri ve Aklama) actiginizi varsayalim. Bu eylem alanlarinin her birine AI Oyuncu Tahtasina 1 AI Atolyesi yerlestirirsiniz.

Bunu yaptıktan sonra, Kralin Emri Kartlarini tekrar karin ve normal kurulum kurallarında belirtildiği gibi Ana Tahtaya yuzu asagi bakacak sekilde 3 adet yerlestirin.

7. Hem Kralin Emri hem de Kralin Iyilik Kartlarini Ana Tahtaya yerlestirdikten sonra, her Kralin Emri Kartinin uzerine 1 AI Atolyesi ve Ana Tahtadaki her Kralin Iyilik Kartinin uzerine yuzu yukari bakacak sekilde 1 "Kralin Iyilikleri" Plan Karti yerlestirin.

8. İlk Oyuncu Belirteci gerekli degildir, cunku her zaman ilk sirayi siz alirsiniz.



TUR KURULUMU VE HAN KARTLARI

1-3. Turlarda, AI Oyuncusunun Atolyesini Kralin Emri Kartinin uzerinden alarak, aciga cikan Kralin Emriyle eslesen eylem alanina yerlestirin. Bu, AI Oyuncusunun Kralin Emirlerini tamamlamaya odaklanmasina yardimci olacaktır. 3-7. Turlarda ise, yalnızca 1 "Kralin Iyilikleri" Plan Kartini Plan Atik Yiginina ekleyin.

Han Kartlarini acarken, yalnızca 2 adet acin. Siz normal olarak 1 tanesini sececeksiniz. AI Oyuncusu Han Kartlarindan Isci kazanmaz, ancak secilmeyen Han Kartindaki her Suclu karsiliginda hemen 1 Suphe kazanir.

Kaynak Takipcisi (Resource Track)

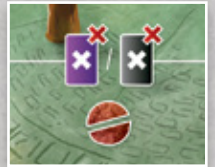
AI, Erzak, Gumus veya Vergi toplamaz. Bunun yerine, ne zaman kaynak kazanacak olsalar, AI Oyuncu Tahtasindaki Kaynak Belirtecini Kaynak Takipcisi boyunca 1 birim saga kaydirin. Eger Vergi kaynak havuzundan Gumus kazanacak olsalar, gerekli sayidaki Gumus'u ana kaynak havuzuna iade edin (ve ayni zamanda Kaynak Belirtecini kaydirin). Kaynak Belirtecini en sagdaki bosluktan hareket ettirirken, en soldaki bosluga geri dondurun ve saymaya oradan devam edin. Bu her oldugunda, AI'nin en dusuk Nitelik Belirtecini 1 artirin. Eger esitlik varsa, o bosluktaki en ustteki Nitelik Belirtecini hareket ettirin (bu nedenle, Nitelik Belirtecileri Nitelik Takipcisi boyunca hareket ederken yan yana koymak yerine ust uste istiflenmelidir).



Kaynak Takipcisi, kaynak toplama yoluyla Nitelikleri yavasca artirmakla kalmaz, ayni zamanda belirli kart turleriyle etkilesime girerken bir belirleyici faktor olarak da islev gorur. Kaynak Takipcisinin duzeni, Sehirli Kartlarinin (5 yesil kart), Kralin Iyilik Kartlarinin (5 yesil muhur) ve Yabanci Kartlarinin (6 kirmizi kart) fiziksel duzenini yansitir. Bu kartlardan 1'i ile etkilesime girmesi gerektiginde, AI her zaman once Kaynak Belirtecinin bulunduгу kart ile etkilesime girmeye calisir. Hedeflenen kart mevcut degilse, AI bir sonraki saga dogru olan karti hedeflemeye calisir (Kaynak Takipcisi sirasini takip ederek). Eger en sagdaki karti hedeflemeye calisiyorlarsa, en soldaki karta geri doneceklerdir. Yabancilar ile ilgili olarak, soldan besinci karti hedefleyememeleri durumunda, en soldaki karta gecmeden once once soldan altinci karti hedeflemeye calisacaklarini unutmayin.

Ornegin, Kaynak Belirteci su anda orta boslukta bulunuyor. Bu, AI'nin soldan ucuncu karti hedeflemeye calisacagi anlamina gelir. Eger ucuncu kart mevcut degilse, dorduncu karta, ardindan besinciye ve bu sekilde devam edecektir.

AI Oyuncusunun bir Suphe veya Borc Kartini kaldirmasi gerektiginde ve kaldiracak bir karti yoksa, bunun yerine Vergi kaynak havuzundan 1 Vergi'yi Ana kaynak havuzuna iade edecektir. Ancak, bu durum Kaynak Belirtecini Kaynak Takipcisi boyunca hareket ettirmez.



Onemli kural: AI Oyuncusu tum Erzak ve Gumus maliyetlerini gormezden gelir.

Ornegin, 1 Gumus maliyeti olan bir Kralin Iyilik Kartini kullanacak olsaydi, Gumus maliyetini odmeden eylemi gerceklestirirdi.

ISCILER

AI Oyuncusu tum Isci turlerini (renklerini) ayni kabul eder. Ancak, ne zaman bir Suclu (mor) kazansalar, yine de bir Suphe kazanirlar. Ayrica, Paladin Kartlarindan veya Han Kartlarindan Isci kazanmazlar. Bunun yerine, her tura her zaman belirli bir sayida Isci ile baslarlar (Isci Sayisi = Mevcut Tur numarasi, arti 3).

Ornegin, 4. Turda tura tam olarak 7 Isci ile baslayacaktır (Tur numarasi basina 1, arti 3).

PLAN KARTLARI

Bunlar, AI Oyuncusunun nasil eylem yaptigini gosterir. Her turda ilk eylemi her zaman siz yaparsiniz. Siz eyleminizi yaptıktan sonra, Plan Karti Cekme Destesinin en ustundeki karti cevirin ve soldaki bosluga yuzu yukari bakacak sekilde yerlestirin. Bu, AI Oyuncusunun hangi eylemi yapmaya calisacagini gosterir. Eger AI Oyuncusunun eylemi yapmak icin yeterli Iscisi yoksa veya bu eylem onceki bir turdan zaten engellenmisse, bunun yerine AI Oyuncu Tahtasinin sol ust kisminde bulunan mevcut eylemlerden (Kaydetme, Dua Etme, Ticaret, Komplo Kurma, Dinlenme) en soldakini yapmaya calisacaktır. AI Oyuncusu bir eylemi tamamladiktan sonra, bir sonraki eylemi siz yapacaksınız, ardindan AI Oyuncusu ve bu sekilde devam edecektir.

Normal oyunda oldugu gibi, siz pas gecmeye karar verene kadar eylem yapmaya devam edeceksiniz. AI ise kaynak havuzunda Isci kalmayana kadar veya AI Oyuncu Tahtasinda Dinlenme eylemini yapana kadar eylem yapmaya devam edecektir.

Ornegin, acilan bir sonraki AI Plan Karti "Gorevlendirme" idi. AI'nin Gorevlendirme eylem alaninda zaten 1 Atolyesi oldugu icin, bu yalnızca 2 Isci gerektirir. AI 2 Isciyi yerlestirir ve Gorevlendirme eylemini tamamlar. Ancak, eger kaynak havuzunda yalnızca 1 Isci olsaydi, bunun yerine AI Oyuncu Tahtasinin sol ust kismindeki en soldaki mevcut eylemi yapmaya calisirdi.

Not: Her bir AI eyleminin detaylari sonraki sayfalarda aciklanacaktır.



TEK KISILIK OYUN KURALLARI: AI EYLEMLERİ

Kaydetme (Recruit)

Bu eylemi yaparken, AI Oyuncusu her zaman Kaynak Takipcisindeki Kaynak Belirtecini konumuna gore belirtilen Sehirli Kartini atmaya calisacaktır. Eger bu kart artik mevcut degilse, Sayfa 28'de aciklandigi gibi bir sonraki karta gececektir. Tipki insan oyuncularin Sehirli Kartlarini attigi gibi, AI Oyuncusu da 1 veya daha fazla anlik odul kazanacaktır.

Dua Etme (Pray)

WBu eylemi yaparken, AI Oyuncu Tahtasinin sag tarafindaki tum Iscileri temizleyin (sol tarafa yerlestirilen Isciler dahil degildir). Eger AI Oyuncu Tahtasinin sag tarafinda hicbir Isci yoksa, bunun yerine kaynak havuzundan 1 Isci kazanirlar. Her iki durumda da, [tum Plan Kartlari \(Cekme Destesi ve Atik Kartlari\)](#) karistirilmalidir ve yeni bir Plan Karti Cekme Destesi olusturmalidir.



Ticaret (Trade)

Bu eylemi yaparken, AI Oyuncusu sadece Kaynak Belirtecini Kaynak Takipcisi boyunca 1 birim kaydirir.

Komplo Kurma (Conspire)

Bu eylemi yaparken, AI Oyuncusu 1 Suphe Karti ve kaynak havuzundan 2 yeni Isci kazanir. Acilan Suphe Kartindaki her Vergi ikonu icin, o kadar Gumus'u Vergi kaynak havuzundan ana kaynak havuzuna iade edin ve Kaynak Belirtecini Kaynak Takipcisi boyunca 1 birim ilerletin.

Dinlenme (Rest)

Bu eylemi yaparken, Kaynak Belirtecini Kaynak Takipcisi boyunca 1 birim, ayrica kaynak havuzunda kalan her Isci icin 1 ek birim ilerletin. [Bu ayni zamanda AI Oyuncusunun turun geri kalani icin pas gecmesine neden olur.](#)

Commission and Garrison

When taking either of these actions, the AI Player will always attempt to place their left-most token (*Monk for Commission, Outpost for Garrison*) onto the Main Board. They also immediately gain the indicated Attribute increase when revealing it from under the Monk or Outpost. Just like human players, the AI Player must have the required Attribute to take the action. When placing Monks and Outposts, they will always target available spaces on the Main Board in a particular order. **If there are multiple spaces available of the same reward type, they will always target the left-most space on the Main Board.**

The AI will first target “Free Recruit” spaces, then “Pay a Debt” (*only if they have an unpaid Debt*), followed by “Pray”, “Gain 2 Workers”, “Gain 1 Worker”, “Gain 2 Silver” and finally, “Remove 1 Suspicion”. Keep in mind that Recruit will always attempt to discard a Townsfolk Card for an immediate reward. Also, the Pray action will cause them to clear the right side of the AI Player Board (*or gain 1 Worker*) and shuffle all Scheme Cards.



Absolve

When taking this action, the AI Player must have enough Influence to target their left-most Jar. If they do, simply **flip over the targeted Jar**. The AI Player immediately increases their Faith by 1 on their Attribute Track and removes 1 Suspicion. They also either flip an unpaid Debt, or remove 1 additional Suspicion (*in that order*).

Fortify

When taking this action, the AI Player must have enough Influence to build their next Wall. Just like when human players Fortify, the AI Player will place the Wall into the left-most space above their Player Board and gain all printed rewards. **Note that if the Wall card offers a choice of rewards, it will always favour the left option first.**

SOLO PLAY RULES: AI ACTIONS

Attack

When taking this action, the AI Player will always attempt to target the specified Outsider Card, based on the position of the Resource Marker on the Resource Track. If that card is no longer available, it will move on to the next card as described on Page 28. However, the AI Player must also have enough Strength to make the Attack. Therefore, **they will only be able to target Outsider Cards within the limits of their Strength Attribute.** Just like when human players Attack Outsiders, the AI Player will gain 1 or more immediate rewards and keep the Outsider Card facedown alongside their Player Board.

Convert

When taking this action, the AI Player will always attempt to target the specified Outsider Card, based on the position of the Resource Marker on the Resource Track. If that card is no longer available, it will move on to the next card as described on Page 28. However, the AI Player must also have enough Faith to successfully Convert the Outsider. Therefore, **they will only be able to target Outsider Cards within the limits of their Faith Attribute.** Just like when human players Convert Outsiders, the AI Player adds them to the left-most available space below their Player Board. **Important Rule: The AI always scores a minimum of 1 VP for each Converted Outsider.**

King's Order

When taking this action, **the AI Player will always attempt to take the right-most revealed King's Order, of which they have not already completed.** However, if they have completed all the revealed King's Orders, they will still try to attempt the right-most 1. As with other actions, if they cannot take actions pertaining to any of the revealed King's Orders, they will then move on to the top row actions of the AI Player Board.



For example, based on these 3 King's Orders, the AI would first attempt to Commission, then Convert, then Fortify.

If they had already done 5 Commissions, they would try to Convert instead. Likewise, if their Commission action space was already filled, they would try to Convert instead.

King's Favour

When taking this action, the AI Player will always attempt to target the specified King's Favour Card, based on the position of the Resource Marker on the Resource Track. If that card is no longer available, it will move on to the next card as described on Page 28. As with other actions, if they cannot action any of the revealed King's Favour Cards, they will instead move on to the top row actions of the AI Player Board.

For example, the AI Player has revealed a "King's Favour" Scheme Card. Based on the position of the Resource Marker, they will attempt to place a Worker on the fifth (right-most) King's Favour Card. However, this has already been blocked by another Worker. Following the flow of the Resource Track, they would then attempt the first (left-most) King's Favour Card. As this is also blocked, they will instead place a Worker onto the second King's Favour Card, removing 1 Suspicion and gaining 2 Tax. As they don't collect resources, they would instead return 2 Silver from the Tax supply to the main supply and move the Resource Marker 2 spaces along the Resource Track. This would cause the Resource Marker to wrap around, landing back on the second space and increasing the AI Player's lowest Attribute by 1.



End of the Round

Note that the AI Player does not carry Workers over between Rounds. They always start each Round with the specified number of Workers. Also, it is important to remember not to shuffle Scheme Cards between Rounds. This only happens when the AI Player takes the Pray action.

In the regular game, if the right-most Townsfolk Card or left-most Outsider Card are still in play, they are discarded. However, in the Solo Game, also discard the second-right-most Townsfolk Card and second-left-most Outsider Card.

SOLO PLAY RULES: SCORING EXAMPLE



For example, this AI player would score a total of 76 Victory Points for the following:

14 VP for completing the second and third King's Orders. 49 VP for their Attribute Markers. 5 VP for Commissioning 6 Monks. 2VP for Garrisoning 5 Outposts. 3 VP for their Armourer, 1 VP for their Lookout, 3 VP for their Guardian, 1 VP for their Protector, 2 VP for their Invader and 1 VP for their Hunter (the AI Player always scores a minimum of 1 VP for Converts). Lastly, 1 VP for their paid Debts and -6 VP for their unpaid Debts.

OUTSIDER SCORING

Adventurer, Archer, Guardian, Hunter, Lookout, Vigilante

Gain 1 VP per 2 of the indicated actions you have taken (*Commission, Garrison, Develop, Recruit, Fortify, Absolve*).

Armourer, Marauder, Warrior

Gain 1 VP per 4 of the indicated Attribute that you have (*Strength, Influence, Faith*).

Assassin, Barbarian, Invader

Gain 1 VP per indicated type of Outsider you have Attacked (*Saracen, Byzantine, Viking*).

Champion

Gain 1 VP, plus 1 additional VP for each King's Order you have completed.

Mercenary 

Gain 1 VP, plus 1 additional VP for each Mercenary you have Converted.

1 Mercenary = 2VP, 2 Mercenaries = 3 VP each, etc

Protector

Gain 1 VP for each Debt you have paid off.

Thief

Gain 1 VP per Suspicion you hold.

Traitor

Lose 1 less VP for each unpaid Debt.

TOWNSFOLK ABILITIES

Abbot, Acolyte, Architect, Defender, Gatekeeper, Missionary, Watchman.

Gain the indicated reward when taking the specific action (*Absolve, Commission, Develop, Attack, Fortify, Convert, Garrison*).

Conspirator

Discard 1 Suspicion at each Inquisition.

Debt Collector

Gain the indicated Worker when paying off Debts.

Peddler

Gain the indicated reward at each Inquisition where you have 2 or more Suspicion.

Squire

Gain the indicated Attribute increase at each Inquisition where you have no Suspicion.

Note: Conspirators, Peddlers and Squires all activate before any Debts are collected during each Inquisition. Also, players may resolve them in any order. For example, imagine that a player had 2 Conspirators, 1 Peddler and 2 Squires. They also had 2 Suspicion during an Inquisition. They decided to activate their Peddler, gaining its resources. They then activated both Conspirators to remove 2 Suspicion. Lastly, they activated their Squires as they no longer held any Suspicion.

QUICK REFERENCE FOR REWARDS



Gain 1 Faith



Gain 1 Strength



Gain 1 Influence



Gain 1 Labourer



Gain 1 Scout



Gain 1 Merchant



Gain 1 Fighter



Gain 1 Cleric



Gain 1 Criminal *(remember to also gain 1 Suspicion)*



Pray *(remove all Workers from 1 action space on your Player Board)*



Gain 1 Provision



Gain 1 Silver *(from the main supply)*



Gain 1 Silver *(from the Tax supply)*



Remove 1 Suspicion



Destroy *(discard)* 1 unpaid Debt



Pay *(flip over)* 1 unpaid Debt



Recruit 1 available Townsfolk for free
(this does not cost Silver when gained as a reward from Commission, Garrison, Absolve or a King's Favour)

Main Board Restrictions



These spaces can only be used in games with 3 or more players



These spaces can only be used in games with 4 or more players