

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER



CARCASSONNE

HUNTERS AND GATHERERS



Z-MAN[®]
games



KLAVİ-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

HUNTERS AND GATHERERS

8 ve üzeri yaş 2-5 oyuncu için bir karo yerleştirme oyunu

Carcassonne halkı güçlü duvarlar ve kaleler inşa etmeden binlerce yıl önce ataları bu topraklara yerleşmişti. Günlük yaşamlarını ve refahlarını sürdürmek için vahşi hayvanları avladılar, böğürtlen topladılar ve balık tuttular. Bugün bile fantastik mağara resimleri ve tarih öncesi veriler, nesiller öncesindeki canlı yaşamının kanıtıdır.

İÇERİK VE KURULUM

Ormanlar (menhirli bazı ormanlar dahil*), nehirler ve balıklı göller içeren, hayvanların bulunduğu otlaklarla çevrili **95 ARAZİ KAROSU** vardır.



Ormanlı karo



Ormanlı ve menhirli karo



Nehirli karo



Göl (balıklı) ve 3 nehirli karo

3 farklı karo arkası vardır.



1 Başlangıç Karosu



78 Normal Karo



16 Menhir Karo

Otlaklardaki Hayvanlar



Geyik



Yaban öküzü



Mamut



Kılıç dişli kaplan

***Menhir**, tarih öncesi insanlar tarafından dikilmiş devasa bir taş bloktur ve "taş" anlamına gelen "men" ile "uzun" anlamına gelen "hir" kelimelerinden türetilmiştir.



24 KAPLAMA İŞARETLERİ

Bu işaretler oyunun sonunda puan alan hayvanları kaplamak için kullanılır. Şimdilik bunları bir kenara bırakın.



5 PUANLAMA İŞARETİ

(Ön yüz 50, arka yüz 100) Bu işaretleyiciler 50 puanın üzerindeki puanları takip etmek için kullanılır.

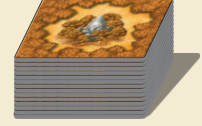
Başlangıç karosunu (arkası koyu "C" olan) yüzü yukarı bakacak şekilde masanın ortasına yerleştirin. Normal arazi karolarını menhir karolarından ayırın. Menhir karolarını karıştırın ve bir yığın halinde yüzleri aşağı bakacak şekilde bir kenara koyun. Normal karoları karıştırın ve her oyuncunun en az 1 yığına kolayca ulaşabilmesi için yüzleri aşağı bakacak şekilde birden fazla yığın halinde yerleştirin.



Başlangıç karosu



Birden fazla yüzü aşağı dönük normal arazi karosu yığını



Menhir karo yığını

Skor tablosunu başlangıç karosunun uzağına, masanın kenarına yakın bir yere yerleştirin.



Kabile Üyeleri (Meeple)



Kulübeler

Son olarak, her oyuncu **KABİLE ÜYELERİNİ** (kurallarda "meeple(ler)" olarak adlandırılır) alır. Her biri sarı, kırmızı, yeşil, mavi ve mor renkte 6 adet olmak üzere 30 adet vardır. Ayrıca her renkte 3 adet olmak üzere 15 adet kulübe bulunmaktadır.

Her oyuncuya kendi seçtikleri renkte 5 meeple ve 3 kulübe verin. Kullanılan her rengin altıncı meeple'i skor tahtasının "0" alanına yerleştirin. Kullanılmayan tüm meeple ve kulübeleri kutuya iade edin.

OYUNUN AMACI

Her turda, ormanlardan ve çayırlardan oluşan geniş bir manzara oluşturmak için arazi karolarını yerleştirirsiniz. Bu çayırlarda otlayan hayvanların yanı sıra balıklarla dolu nehirler ve göller de bulunur. Klanınız için ormanların, otlakların, nehirlerin ve göllerin nimetlerinden yararlanmak için kabile üyelerinizi stratejik olarak bu karoların üzerine yerleştirmelisiniz. Bunu yaptığınızda hem oyun sırasında hem de sonunda puan kazanacaksınız. Son puanlamanın ardından en çok puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır!

OYUNU OYNAMAK

En genç oyuncu ilk sırayı alır ve oyun, arazi karoları bitene kadar saat yönünde devam eder. Mevcut oyuncu, bir sonraki oyuncunun sırasına geçilmeden önce aşağıdaki eylemleri sırayla gerçekleştirir:

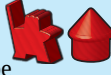
1

Bir arazi karosu yerleştirin:
1 adet arazi karosu çekin ve manzarayı devam ettirecek şekilde yerleştirin.



2

Bir meeple veya kulübe yerleştirin:
Yeni yerleştirdiğiniz karonun üzerine 1 meeple veya 1 kulübe yerleştirebilirsiniz.



3

Puan özellikleri:
Bu tur yerleştirdiğiniz karonun tamamladığı tüm özellikleri puanlamanız gerekir.



■ Nehirler ve göller

1. Bir arazi karosu yerleştirin

Nehirli bir karo çekerseniz, mevcut manzarayı (nehirler, çayırlar ve ormanlar dahil) devam ettirecek şekilde yerleştirmelisiniz.



Kırmızı çerçeveli karoyu yerleştirirsiniz. Nehir ve çayırlar yeni karoyla devam ediyor.

2a. Bir nehre balıkçı olarak bir meeple yerleştirin

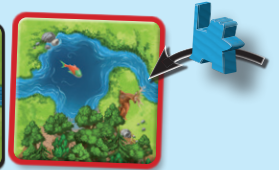


Bir nehirli karo yerleştirdikten sonra, bir balıkçı olarak meeple'larınızdan 1'ini o nehre yerleştirebilirsiniz, ancak yalnızca aynı nehrde başka meeple yoksa. Bir kulübe yerleştirilmiş bir nehre bir meeple yerleştirebilirsiniz.

Rakibiniz bir karo çeker ve onu, sizin meeple'nızı yerleştirdiğiniz nehri devam ettirip tamamlayacak şekilde yerleştirir. Gölün sol tarafındaki nehrin üzerine bir meeple yerleştiremez çünkü sizin meeple'nız zaten o nehrin üzerindedir. 2 nehir gölle bölünmüştür, bu nedenle rakibiniz gölün sağındaki diğer nehrin üzerine bir meeple yerleştirir.



Az önce yerleştirdiğiniz karonun üzerine balıkçı olarak bir Meeple yerleştiriyorsunuz. Bu yasal çünkü o nehrde başka meeple yok.



Gölün solundaki nehir zaten işgal edildiğinden **Mavi**, meeple'ını gölün sağındaki nehre yerleştirir.

2b. Bir nehir veya göle bir kulübe yerleştirin



Bir meeple yerleştirmek yerine, az önce yerleştirdiğiniz karodaki bir nehrin veya gölün üzerine bir kulübe yerleştirebilirsiniz, ancak yalnızca aynı nehir sisteminde başka kulübe yoksa.

Bir nehir sistemi, göller de dahil olmak üzere birbirine bağlı tüm nehirlerden oluşur. Tek tek nehirler göllerde sonlanır, nehirler bir nehir sistemi oluşturmak amacıyla göller aracılığıyla birbirine bağlanır. Nehir sistemleri yalnızca bağlantısız karo kenarlarında ve ormanlarda sona erer.

Halihazırda bir meeple'in bulunduğu bir nehrin üzerine bir kulübe yerleştirebilirsiniz.



2 ayrı nehir sistemini devam ettiren bir karo yerleştiriyorsunuz. Soldaki sistemde **Mavi'nin** kulübelerinden biri var, bu yüzden kulübenizi sağdaki nehir sistemine yerleştiriyorsunuz. **Mavi'nin** balıkçısı bu kulübenin kurulmasına engel olmuyor.

3. Bir Nehri Puanlamak

Bir nehir, her iki ucunun göl veya ormanlarla kapatılması veya diğer uca bağlanarak kendi üzerine dönmesiyle tamamlanmış olur. Bir nehir tamamlandığında puanlanır. Eğer meeple'larınızdan biri puan aldığı anda nehrin üzerindeyse, nehri tamamlayan karoyu kimin yerleştirdiğine bakılmaksızın ondan puan kazanırsınız.

Tamamlanan nehri oluşturan her kare için 1 puan, nehirde ve onu kapatan göllerde bulunan her balık için ise ek 1 puan kazanırsınız. Puanlamanın ardından tamamlanan özellikteki meeple'ları sahiplerinin tedarikine iade edin.



Mavi, bir nehri tamamlayan bir karo yerleştirir. Nehirde bir meeple'niz var, yani 5 puan kazanırsınız:

Nehri oluşturan 3 karo için 3 puan.

Göllerdeki 2 balık için 2 puan.



Meeple'nizi skor tablosunda 5 sıra ilerletirsiniz.

Eğer arkadaşınız skor tablosundaki "0" alanını geçerse, bir puanlama işareti alın ve onu "50" tarafı yukarı bakacak şekilde önünüze yerleştirin. Eğer arkadaşınız tekrar "0" alanını geçerse işaretçi "100" tarafına çevirin.

Oyuncular, oyunun başında skor tahtasına yerleştirilen meeple'ları kullanarak puanlarını takip ederler. Puan topladığınızda, meeple'nizi skor tablosunda

o kadar ilerletin.



Balıkçınızı tedarikinize geri verirsiniz.

Mavi'nin diğer nehirdeki meeple'i o nehirde kalır çünkü o nehir henüz puan almamıştır.



Bu 3 adım oyunun genel kurallardır. Diğer özelliklerin aşağıda açıklanan bazı önemli farklılıkları vardır:

■ Ormanlar

1. Bir Arazi Karosu Yerleştirin

Her zaman olduğu gibi, manzarayı devam ettirecek şekilde bir arazi karosu yerleştirmelisiniz. Bir karo üzerindeki orman kenarı yalnızca başka bir orman kenarına bağlanabilir.



2. Bir ormana toplayıcı olarak bir meeple yerleştirin

Toplayıcı olarak az önce yerleştirdiğiniz bir orman karosunun üzerine bir meeple yerleştirebilirsiniz. Nehirlerde olduğu gibi, bir ormana da yalnızca o ormanda başka hiç kimsenin olmaması durumunda yerleştirilebilir.



Mevcut ormanı devam ettirecek şekilde bir karo yerleştirirsiniz. Şu anda ormanda hiç meeple olmadığından, üzerine bir meeple yerleştirebilirsiniz.



3. Tamamlanmış bir ormana puan verin

Normal Orman Puanlaması

Bir orman, etrafı çayırarla çevrelendiğinde ve iç boşlukları olmadığında tamamlanmış demektir. Toplayıcınız tamamlanmış ormandaki tek toplayıcı ise, tamamlanan ormanı oluşturan her kare için 2 puan kazanırsınız. Puan verdikten sonra, meeple'nizi tedarikinize geri verin.



Menhirler

1 veya daha fazla menhir içeren bir ormanı tamamlayan bir karo yerleştirirseniz, fazladan bir tur yaparsınız ve bu sırada ayrılış

menhir karolarından 1 tanesini yerleştirirsiniz. Mevcut turunuz sırasında tamamlanan özellikleri puanladıktan sonra, menhir karo yığınının bir menhir karosu çekip yerleştirerek ekstra bir tur başlatın. Normal bir tur sırasında olduğu gibi, yeni yerleştirdiğiniz karonun üzerine bir meeple veya kulübe yerleştirebilir ve tamamlanan tüm özellikleri puanlayabilirsiniz. Ekstra bir turda 1 veya daha fazla menhir içeren başka bir ormanı tamamlarsanız, fazladan bir tur almazsınız. Tamamlanmış bir ormanda birden fazla menhir olsa bile yalnızca 1 ekstra tur alırsınız. Menhir karo yığınının hiç menhir karosu kalmamışsa fazladan bir tur yapamazsınız.



Menhir içeren bir ormanı tamamlarsınız. Orman 4 karodan oluştuğu için 8 puan kazanırsınız. Menhirli bir ormanı tamamladığınız için ekstra bir tura başlarsınız.



Menhir içeren bir ormanı tamamladığınız için ekstra bir tura başlarsınız, bir menhir karosu çeker ve yerleştirirsiniz. Karoyu yerleştiriyorsunuz ve ormana bir toplayıcı yerleştiriyorsunuz. Orman artık tamamlandı ve ormanı oluşturan 3 kare için 6 puan alıyorsunuz. Tamamlanan ormanda ayrıca bir menhir bulunur, ancak fazladan bir tur sırasında fazladan başka bir tura başlayamazsınız, dolayısıyla sıranız normal şekilde sona erer.

Menhir karoları genellikle normal arazi karolarından daha değerlidir. Bazı menhir karolarının kendileriyle ilişkili özel hamleleri vardır; bkz. “Menhir Karoları” sayfa 8.

■ Çayırılar

1. Bir arazi karosu yerleştirin

Her zaman olduğu gibi manzarayı devam ettirecek şekilde bir karo yerleştirmelisiniz. Bir karo üzerindeki bir çayır kenarı yalnızca başka bir çayır kenarına bağlanabilir.



Bu karoda bir nehirle bölünmüş 3 ayrı çayır bulunmaktadır.

Çayırılar genellikle ormanlar ve nehirler tarafından bölünmüştür.

2. Avcı olarak bir meeple yerleştirin

Avcı olarak yerleştirdiğiniz bir çayır karosunun üzerine bir meeple yerleştirebilirsiniz. Balıkçılardan ve toplayıcılardan farklı olarak avcılar çayırılara ayakta değil, yatarak yerleştirilir. Balıkçılar ve toplayıcılarda olduğu gibi, bir çayıra bir avcıyı ancak o çayırdaki başka avcı yoksa yerleştirebilirsiniz. Avcılar oyunun sonuna kadar karoların üzerinde kalırlar ve çayırıldaki hayvan sayısına göre puan kazanırlar.



Bir avcıyı az önce yerleştirdiğiniz karonun üzerine çayıra yatırılıyorsunuz. Nehir, Mavi'nin avcısıyla bu çayırdan diğ er çayırıldan ayırıyor

Bunlar oynamaya başlamak için bilmeniz gereken temel kurallardır. Belirli kurallara ilişkin ayrıntılı açıklamalar için aşağıya bakın.

■ Özet

1. Bir arazi karosu yerleştirin

- Çektiğiniz bir karoyu 1 veya daha fazla karoya bağlanacak şekilde yerleştirmelisiniz. Karonun bağlı olduğu her özelliği sürdürmesi gerekir.
- Nadiren de olsa, çektiğiniz karoyu yerleştirememeniz halinde, o karoyu kutuya geri koyun ve yerine yeni bir karo çekin.

2. Bir meeple veya kulübe yerleştirin

- Bir meeple veya kulübe yalnızca yerleştirdiğiniz karonun üzerine yerleştirilebilir.
- Bir meeple veya kulübe, benzer bir parça (meeple veya kulübe) olmaksızın yalnızca bir özelliğe yerleştirilebilir.

3. Tamamlanan özellikleri puanlayın

- Bir nehir, her iki ucu da göller veya ormanlarla kapatıldığında veya kendi kendine geri döndüğünde tamamlanmış olur. Bir nehir, her karo için 1 puan, nehirdeki ve onu kapatan göllerdeki her balık için 1 puan alır.
- Bir orman, etrafı çayırılarla çevrelendiğinde ve iç boşlukları bulunmadığında tamamlanmış demektir. Bir orman, her kare için 2 puan alır.
- Tamamlanan özellikler, 1 veya daha fazla özelliğin tamamlandığı her turun sonunda puanlanır. Puanlar, meeple'ı belirli bir özelliği işgal eden oyuncu tarafından puanlanır.
- Puanlamanın ardından tamamlanan özelliklerdeki tüm meeple'lar sahiplerinin tedariklerine iade edilir.
- 1 veya daha fazla menhir içeren bir ormanı tamamlayan bir karo yerleştirirseniz, bir menhir karosu çekip yerleştireceğiniz ekstra bir tur yapın. Art arda birden fazla ekstra tur yapamazsınız.
- Tek bir bağlantılı özellikte birden fazla meeple mevcutsa, özellikte en çok sayıda meeple'ı bulunan oyuncu puan kazanır. Beraberlik durumunda, en fazla sayıda meeple ile berabere kalan tüm oyuncular tamamlanan özellikten tam puan alır. Aynı özellikte birden fazla meeple'in nasıl bulunabileceği hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki sayfaya bakın.

■ Aynı özellikte birden fazla meeple

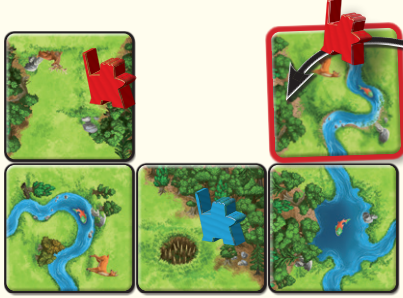
Mavi'nin balıkçısının olduğu nehrin genişletmek için karonuzu yerleştirebilirsiniz ancak balıkçınızı bu karenin üzerine yerleştiremezsiniz. Böylece karonuzu bu şekilde yerleştirmeye karar veriyorsunuz ve balıkçınızı boş nehre yerleştiriyorsunuz.



Gelecekteki bir turda, bu karoyu çekersiniz ve 2 nehrin birleştirilerek şekilde daha büyük bir nehir oluşturursunuz. Şimdi aynı nehrin 2 balıkçı var. Bu nehir artık tamamlandığı için puanlanmıştır. Nehir 9 puan alır (4 karo ve 5 balık) **Siz** ve **Mavi** her ikiniz de 9 tam puan alırsınız.



Bu ormanı **Mavi'den** almak umuduyla karonuzu bu şekilde yerleştiriyorsunuz ve ormanın üzerine bir toplayıcı yerleştiriyorsunuz. Yakınındaki karolardaki diğer toplayıcılar bu yerleşimi etkilemez çünkü hepsi ayrı ormanlardır.



Gelecekteki bir turda, bu karoyu çekersiniz ve daha önce ayrı olan 3 ormanı tek bir büyük ormana bağlamak için yerleştirirsiniz. Bu ormanda en çok meeple'a sahip olduğunuz için tamamlanan orman için 10 puan alırsınız, **Mavi** ise puan almaz. 3 meeple da sahiplerinin tedariklerine iade edilir ve menhirli bir ormanı tamamladığınız için fazladan bir tur alırsınız.



OYUN SONU, SON PUANLAMA VE KAZANANIN BELİRLENMESİ

Son arazi karesi (menhir karesi değil) yerleştirildiğinde oyun o turun sonunda sona erer. Oyun bittiğinde aşağıdaki adımları çözün:

- Tüm kulübeleri ve avcılar karoların üzerinde bırakın.
- Diğer tüm meeple'ları karolardan kaldırın. Tamamlanmamış ormanlar ve nehirler için puan alınmaz.

SON PUANLAMA

Nehir sistemlerindeki kulübeleri puanlama

Her nehir sisteminde en çok kulübe'ye sahip olan oyuncu, o nehir sisteminde gösterilen her balık için 1 puan alır. Çoğu kulübe'ye birden fazla oyuncu berabere kalırsa, berabere kalan her oyuncu o nehir sistemi için tam puan alır. Nehir sistemlerinin puanlanabilmesi için tamamlanmış olması gerekmez.

Sol nehir sisteminde 2 kulübeniz var ve **Mavi'nin** 1 kulübesi var. En çok kulübe'ye sahipsiniz, dolayısıyla o nehir sistemindeki 8 balık için 8 puan alırsınız.



Sarı ve **Mavi'nin** her ikisinin de sağ nehir sisteminde 1 kulübesi vardır. Nehir sistemindeki 10 balık için her biri 10 puan alıyor.

Avcılar ve çayırları puanlamak

Her avcı, çayırdaki hayvanlara göre puan kazanır.



Mamut 3 puan,



yaban öküzü 2 puan



ve geyik 1 puan değerindedir.



Kılıç dişli kaplanlar av için avcılarla rekabet eder. Mamut veya yaban öküzü değil, yalnızca geyik avlarlar. Çayırdaki her kılıç dişli kaplan için, o çayırdaki 1 geyiği dikkate almayın.



Her hayvanın puan değeri skor tablosunda gösterilir.



Çayırları puanlamaya yardımcı olmak için kaplan ve geyik çiftlerini kapatmak için kaplama işaretlerini kullanın. Ardından kalan mamutlar, yaban öküzleri ve geyikler için puan toplayın. Çayırdaki geyik sayısından daha fazla kaplan olması durumunda puan kaybetmezsiniz.

Bir çayırdaki en fazla avcı için birden fazla oyuncu berabere kalırsa, berabere kalan her oyuncu o çayırdan tam puan alır. Ancak bir oyuncunun en fazla avcısı varsa, yalnızca o oyuncu o çayırdan puan alır.

Çayır 1: 1 yaban öküzü.
Yeşil 2 puan alır

Çayır 2:

1 geyik, 1 mamut, 1 kılıç dişli kaplan. **Kırmızı** ve **Mor'un** her biri mamut için 3 puan alıyor. Kaplan ve geyik birbirini iptal ediyor.

Çayır 3:

1 geyik, 2 kılıç dişli kaplan. **Mavi** puan almıyor ama puan da kaybetmiyor.



Çayır 4:

2 mamut, 2 yaban öküzü, 2 geyik, 1 kılıç dişli kaplan. **Kırmızı** en fazla avcıya sahiptir ve 11 puan alır (2 mamut için 6 puan, 2 yaban öküzü için 4 puan ve 1 geyik için 1 puan).

En çok puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır!

Beraberlik durumunda berabere kalan oyuncular galibiyeti paylaşır.

Carcassonne: Hunters & Gatherers, ilk olarak 2002 yılında Hans im Glück tarafından yayımlandı. Hans im Glück, oyunu yeni görsellerle ve yenilenmiş kurallarla yeniden basmaya karar verene kadar bu muhteşem oyun bir süredir mevcut değildi. Carcassonne'un tarih öncesine yapacağınız bu yolculuktan keyif alacağınızı umuyoruz!

PUBLISHED BY:



© 2002 & © 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Munich
Germany

Z-MAN[®]
games
1995 County Road B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Game Design: Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer
Art: Marcel Gröber
Layout: Christof Tisch
Rules Translation: Adam Marostica

Z-Man Games Team
Producer: Michael Sanfilippo
Publisher: Steven Kimball

Z-Man Games is a ® of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.

MENHİR KAROLARI

Menhirler ormanlarda bulunur ve menhirli bir orman tamamlandığında, bir menhir karosu çekip yerleştirdiğiniz ekstra bir tur yaparsınız.

Menhir karosunu yerleştirdikten sonra normal şekilde üzerine bir meeple veya kulübe yerleştirebilirsiniz.

Daha fazla puan fırsatı sunan Menhir karoları



Bu karoların çayırlarında daha fazla hayvan, göllerinde ve nehirlerinde daha fazla balık var. Öte yandan normal arazi karoları ile aynı işlevi görürler.

Anlık hamle içeren Menhir karoları

Anlık hamle içeren bir karo yerleştirdiğinizde, ilgili hamleyi hemen yapmanız gerekir. Karonun üzerine bir meeple veya kulübe yerleştirebilirsiniz ancak hamleyi yapmak için bunu yapmanız şart değildir.



Bir ormanı puanlarken her mantar grubu 3 puan değerindedir.



Tekneyi yerleştirdiğinizde, bu karo dahil olmak üzere bu karonun nehir sistemindeki göl başına anında 2 puan kazanırsınız. Bu karo nehir sistemindeki kulübelere etkilenmez.

Tekneyi yerleştirip nehir sistemindeki 4 göl için 8 puan alıyorsunuz. Daha sonra bir balıkçı yerleştirirsiniz ve tamamlanan nehirden puan alırsınız.



Av tuzağını yerleştirdiğinizde, hemen küçük bir çayır puanlamasını çözmeniz gerekir: av tuzağıyla aynı çayırda bulunan 8 çevre karoda (bu

karoya dik ve çapraz olarak bitişik) gösterilen hayvanlar için puan kazanırsınız. Geyikleri iptal eden kılıç dişli kaplanlar da dahil olmak üzere tüm hayvanlar, son puanlama sırasında olduğu gibi puan alır. Bu şekilde puanlanan tüm hayvanları kaplama işaretleriyle örtün. Bu hayvanlar son puanlama sırasında göz ardı edilir.

Av tuzağını yerleştirirsiniz ve puan kazanırsınız. İlk önce kaplanı ve 1 geyiği örtün. 1 4 puan kazanırsınız (mamut için 3, geri kalan geyik için 1). En sağdaki mamut ayrı bir çayırda olduğu için puan alınmıyor. Puanlanan tüm hayvanları örtün. 2



Şamanı yerleştirdiğinizde, meeple'larınızdan 1 tanesini puan almadan hemen kaynağınıza geri gönderebilirsiniz. Bu meeple'ın hangi karodan döndüğü önemli değil.

Son puanlamayı etkileyen Menhir karoları

Bu karolar bağlı oldukları nehir sisteminin veya çayırların değerini değiştirir.



Çukur tuzağı, bağlı çayırların puanlamasını değiştirir. Bu çayırda bulunan 8 karodaki (bu karoya dik ve çapraz olarak bitişik) her hayvan (mamut, yaban

öküzü, geyik) çift puan alır. Kaplan yine de geyiklerimizi normal şekilde iptal ediyor, ancak puan alan oyuncu tuzaktan daha uzaktaki geyiği örtmeyi seçebilir.

Çukur tuzağıyla otlakları puanlarsınız. Önce kaplan geyiği yer, sonra 20 puan kazanırsınız (2 mamut için 12 ve 2 yaban öküzü için 8). Sağdaki geyik ayrı bir otlakta olduğu için bu otlakla puan almıyor.



Yangın, bağlı çayırda bulunan tüm kaplanları kovar. Son puanlamayı çözerken, çayırda bulunan tüm kaplanları örtün, ancak hiçbir geyiği örtmeyin.



Sal, nehir sisteminin daha değerli hale getiriyor. Bu nehir sistemindeki her balık için 1 puan almanın yanı sıra, puan alan oyuncu sistemindeki her göl için de 1 puan alır.