

BİRLİKTE KEŞFEDİN

Haydi, yelken açalım!

Fotoğraflardaki Almanca oyun kurallarının Türkçe anlatımı

Denize açıl • Kaynak topla • Kamp kur



Kendi korsan kamplarınızı kurun, adaların zenginliklerini toplayın ve akıllı papağan **Coco**'dan yardım alın. Ama dikkat: **Kaptan Klau** bazı adaların yolunu kesebilir!

Hedefiniz



Önce bütün korsan kamplarınızı kurun. Ardından volkan kayalığına **gri korsan kalesini ilk inşa eden oyuncu** oyunu kazanır.

Kutudakiler: 4 parçalı, çift yüzlü oyun alanı; 1 siyah gemi; 1 Kaptan Klau figürü; 1 gri kale; 9 kamp pulu (3 renkte üçer adet); 36 kaynak pulu (4 türden dokuzar adet); 3 Coco kartı; 1 çark.

Masayı oyuna hazırlayın

İlk oyundan önce parçaları karton tabakalardan dikkatlice çıkarın.

1 Oyun alanını birleştirin.

Dört parçayı masanın ortasında birleştirin. 3 kişiyse A yüzünü, 2 kişiyse B yüzünü kullanın.

2 Renklerinizi ve kamplarınızı alın.

3 kişi: Herkes kendi rengindeki 3 kamp pulunu alır. Birini kendi renkli başlangıç alanına koyar; elinde 2 kamp kalır.

2 kişi: Sarı ve morla oynayın. İlk kampınız oyun alanında zaten çizilidir; elinizdeki 3 kamp pulunu sonradan kurarsınız.

3 Ortak kaynağı oluşturun.

36 kaynak pulunu türlerine göre ayırıp oyun alanının yanına koyun. Harcadığınız pullar buraya geri döner.

4 Başlangıç için 2 kaynak alın.

Başlangıç kampınıza komşu iki arazinin her birinden 1 kaynak alın. Örneğin sarı kamp ormanla madene komşuysa 1 odun + 1 dürbün alır.

5 Coco, Klau ve çarkı hazırlayın.

3 Coco kartını karıştırıp Coco yüzleri yukarı gelecek biçimde kapalı deste yapın. Klau'yu ortadaki volkan kayalığına koyun. Çarkı ve gri kaleyi yanına hazırlayın.

6 İlk kaptanı seçin.

En genç oyuncu başlar. Siyah gemiyi kendi başlangıç kampının önündeki gemi alanına koyar. Sonra sırayla kaptan olursunuz.

02 / KAYNAKLAR

Adalar size ne verir?

Almancadaki “Dies und Das” pullarını burada “kaynak pulları” diye anıyoruz.

**ORMAN □ ODUN**

Kamp, kale ve Coco için kullanılır.

**KOYUN MERASI □ YN**

Kamp, kale ve Coco için kullanılır.

**PLANTASYON □ ANANAS**

Kamp ve kale inşa etmekte kullanılır.

**MADEN □ DRBN**

Kamp ve kale inşa etmekte kullanılır.

Altın nehri: seim sizin!

Bu araziden kaynak alırken drt trden **istediđiniz birini** seersiniz. Ayrı bir “altın” kaynak pulu yoktur.

Her trden en fazla 3 pul

nnzde aynı trden en fazla **3 kaynak** tutabilirsiniz. rneđin 2 odunuz varken 2 odun kazanırsanız yalnızca 1 odun alırsınız. Bu sınır her oyuncu iin geerlidir.

03 / TURUN İLK BÖLÜMÜ

Çarkı çevir, kaynak topla

Sırası gelen oyuncu o turun kaptanıdır. Önce gelir aşaması oynanır.

1 ÇARKI ÇEVİR

2 KAYNAKLARI DAĞIT

3 GEMİYİ İLERLET

Çark 1, 2, 3, 4 veya 5 gösterirse

Sonuç **herkes için** geçerlidir. Bu sayıyı taşıyan bir araziye komşu kampı olan her oyuncu, ortak kaynaktan o arazinin verdiği 1 pulu alır. Aynı araziye komşu 2 kampınız varsa 2 pul alırsınız.

Çark 6 gösterirse



Kaptan, Klau'yu bulunduğu yerden **başka bir araziye** taşır. O arazinin türünden **2 kaynak pulu** alır. Altın nehrine taşıdıysa 2 pulun türünü kendisi seçer. Diğer oyuncular bu çark sonucundan kaynak almaz.

Klau'nun durduğu arazi kapalıdır

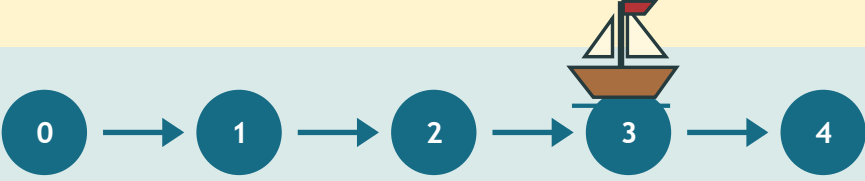
Klau oradayken, o arazinin sayısı gelse bile komşu kamplara kaynak verilmez. Gemiyle de bu araziden kaynak alınamaz. Klau başka yere taşınıncaya engel kalkar.

Örnek: Çark 4 geldi. "4" yazan ormana komşu birer kampınız varsa ikiniz de 1 odun alırsınız. Ama Klau o ormandaysa odun alamazsınız.

Ortak gemiyi ilerletin

Kaynaklar dağıtıldıktan sonra kaptan siyah gemiyi hareket ettirir.

Gemiyi, çarkta gelen sayı kadar **gemi alanı** ileri götürün. Oyun alanındaki **okların yönünü** izleyin. 6 geldiğinde Klau işlemini yaptıktan sonra gemiyi 6 alan ilerletirsiniz.



Örnek: Çark 3 □ ok yönünde 3 alan ilerle.



Durduğun yerde 1 kaynak al

Yalnız kaptan, geminin vardığı alana komşu arazilerden **birini seçer** ve o arazinin türünden **1 kaynak pulu** alır. Her komşu araziden ayrı ayrı pul almaz.

Örnek: üç komşu arazi

Gemi; koyun merası, orman ve plantasyon arasında duruyorsa **1 yün, 1 odun veya 1 ananas** seçebilirsiniz. Klau'nun bulunduğu araziye kaynak almak için seçemezsiniz.

Önemli: Çarkı çevirme, kaynak toplama ve gemiyi ilerletme aşamasında takas veya inşa yaparak elinizdeki pulları azaltamazsınız. Önce bu aşamayı tamamlayın; 3 pul sınırını aşmayın.

05 / TURUN İKİNCİ BÖLÜMÜ

İnşa edin, takas yapın

Bu aşamada kaptan; inşa, takas ve Coco yardımını istediği sırayla yapabilir.

Korsan kampı



1 x



1 x



1 x



1 x



Gri korsan kalesi



2 x



2 x



2 x



2 x



Kamp: Gemiye bir iskeleyle bağlı, boş bir inşa yerine kurulur. Her inşa yerinde yalnızca 1 kamp olabilir. Kaptan bir turda bir veya daha fazla kamp kurabilir.

Kale: Önce bütün kendi kamplarınızı kurmuş olmalısınız. Sonra her türden 2 pul ödeyip gri kaleyi volkan kayalığına koyun: **oyunu hemen kazanırsınız!** İnşa için harcanan pulları ortak kaynağa geri koyun.

Takas: herhangi 2 pul ver □ 1 pul al

Kendi pullarınızdan herhangi ikisini ortak kaynağa verip başka bir türden istediğiniz 1 pulu alın. Verdiğiniz iki pulun aynı türden olması gerekmez. Kaptan bu aşamada istediği kadar takas yapabilir.

Örnek: 1 odun + 1 ananas verip 1 yün alabilirsiniz. Böylece eksik kaynağınızı tamamlayıp inşa edebilir veya Coco'dan yardım isteyebilirsiniz.

Coco'nun üç numarası

Yardım istemenin bedeli: 1 odun + 1 yün. Pulları ortak kaynağa verin.

Desteden 1 Coco kartı çekin ve hemen uygulayın. Çektiğiniz kart aşağıdaki üç etkiden birini sağlar:

İstedığınız 2 kaynağı alın



Ortak kaynaktan 2 pul alın. Aynı türden iki pul ya da iki farklı tür seçebilirsiniz. Her tür için 3 pul sınırını unutmayın.

Gemiye başka bir alana taşıyın



Gemiye istediğiniz başka bir gemi alanına koyun. Sonra komşu arazilerden birinden 1 kaynak alın. Klau'nun kapattığı araziden kaynak alamazsınız.

Kaptan Klau'yu uzaklaştırın



Klau'yu istediğiniz başka bir araziye koyun. O arazinin verdiği türden 2 kaynak alın. Altın nehrinde hangi türü alacağınızı seçebilirsiniz.

Kartı elinizde tutmayın

Kullandığınız kartı diğer iki Coco kartıyla karıştırın. Üçünü oyun alanının yanına yeniden kapalı deste olarak koyun.

MASADA AÇIK KALSIN

Bir bakışta oyun

Sıra size geldiğinde bu sayfayı izleyin.

1 Çarkı çevirin.

1-5: Uygun kamplara kaynak verin. 6: Klau'yu başka araziye taşıyın; kaptan o araziden 2 pul alsın.

2 Gemiye ilerletin.

Çarktaki sayı kadar, okların yönünde ilerleyin. Kaptan vardığı yere komşu bir araziden 1 kaynak alsın.

3 İnşa, takas, Coco.

İstedığınız sırayla oynayın. İşiniz bitince kaptanlık sıradaki oyuncuya geçer.

KAMP	Her türden 1 pul
KALE	Her türden 2 pul; bütün kamplardan sonra
COCO	1 odun + 1 yün
TAKAS	Herhangi 2 pul ver, başka türden 1 pul al

Üç şeyi hatırlayın: Her türden en fazla **3 pul** • Klau'nun arazisi **kapalı** • Gelir aşamasında **inşa ve takas yok**.

Kaynak: Paylaştığınız iki Almanca kural fotoğrafı. Çarklı, ortak gemili, 2-3 kişilik sürüm. Türkçe anlatım ve açıklayıcı örneklerle düzenlenmiştir.

CATAN Junior: Klaus ve Benjamin Teuber / KOSMOS, CATAN.
Resmî Türkçe baskı değildir. Özgün çizimler • Eylül 2026.