

KURAL KİTAPÇIĞI
NASIL OYNANIR

REBIRTH

REINER KNIZIA

10+
YAŞ

2-4
OYUNCU

60
DK

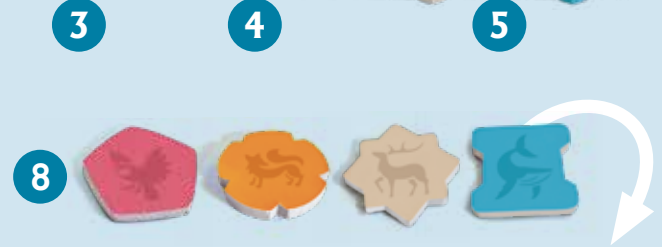
MIGHTY
BOARDS

İSKOÇYA

Uygarlığı derinden sarsan bir dizi felaket sonrasında dünyanın dört bir yanında topluluklar kendilerini yeniden inşa ediyor. İskoçya yerle bir olmuş durumda. Kadim kavimler bölgeyi ayağa kaldırmak için çalışıyor. Kavim liderleri olarak toprağın ve prestijli kalelerin stratejik kontrolü için mücadele edeceksiniz.

PARÇALAR

- 1 Oyun Tahtası
İskoçya Haritası
- 32 Görev Kartı
- 4 Oyuncu Destek Kartı
- 32 Katedral
Her renk için 8
- 48 Kale
Her renk için 12
- 8 Başarımlı Pulu
Her renk için 2
- 4 Puan Takip Pulu
Her renk için 1
- 144 Karo
Her renk için 36
Ek olarak 8 boş yedek karo



2. Karoların Puanlanması

Karonuzu haritaya yerleştirdikten sonra kazandığınız puanı hesaplayın, Puan Takip Pulunuzu kazandığınız puan kadar ilerletin. Karolar aşağıdaki şekilde puanlanır:

GIDA TARLALARI

Bir Gıda Tarlası yerleştirdiğinizde, oluşturduğunuz veya büyüttüğünüz Gıda Tarlası kümesindeki Gıda Tarlası sayısı kadar puan kazanırsınız.

Gıda Tarlası kümesi tek renkten oluşan ve Gıda Tarlalarının bölünmeden oluşturduğu gruptur.

ENERJİ TARLALARI

Bir Enerji Tarlası yerleştirdiğinizde, oluşturduğunuz veya büyüttüğünüz Enerji Tarlası kümesindeki Enerji Tarlası sayısı kadar puan kazanırsınız.

Enerji Tarlası kümesi tek renkten oluşan ve Enerji Tarlalarının bölünmeden oluşturduğu gruptur.

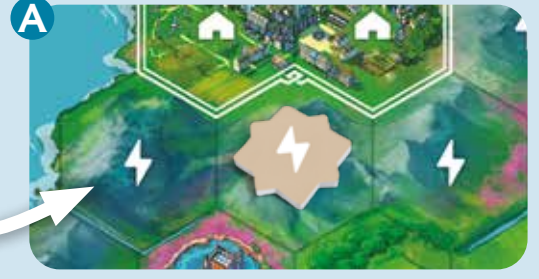


Not: Gıda Tarlaları ve Enerji Tarlaları aynı şekilde puanlanmasına rağmen karışık kümeler oluşturamazlar. **Küme sadece aynı renk ve türden Karolardan oluşabilir.**

Örnek A: Mavi daha önceden Enerji Tarlası yerleştirilmiş bir alanın yanına Enerji Tarlası yerleştiriyor, fakat diğer Karo Beje ait olduğu için küme oluşturamazlar. Mavi hemen **1** kazanır.



Örnek B: Bej önceki Karosunun yanına bir Enerji Tarlası daha yerleştirerek 2 eş Karodan oluşan bir küme oluşturuyor. Bej hemen **2** kazanır.



YERLEŞKELER

Yerleşkeler buldukları Yerleşkenin tüm alanları dolduğunda puanlanır.

Oyuncular Yerleşke bölgeleri içindeki etki güçleri karşılaştırılarak puanlanır. Oyuncunun rengine ait Yerleşke Karolarındaki toplam yerleşke işareti sayısı oyuncunun bölgedeki etki gücünü belirler.



1 KÜÇÜK YERLEŞKELER (1 alan ve tek çizgili çerçeve)

Alandaki tek yerleşke boşluğuna Yerleşke Karosu yerleştirirseniz Karonuzun etki gücü (Karonuzun üzerindeki Yerleşke işareti sayısı) kadar puan kazanırsınız.

2 ORTA YERLEŞKELER (2 alan ve çift çizgili çerçeve)

Her iki yer de doldurulduğunda bölgede en yüksek etki gücü olan oyuncu hemen **5** kazanır. Diğer oyuncu **3** kazanır. Etki güçlerinin eşitliği durumunda alanı tamamlayan oyuncu eşitliği kaybeder ve **3** kazanır, beraberlikteki diğer oyuncu **5** kazanır. İki alanı da aynı oyuncu doldurduysa **5** + **3** = **8** kazanır.

Örnek: Pembe, Yerleşke Karosunu Mavi'nin yanına yerleştiriyor. İki alan da dolduğu için Yerleşke puanlanıyor. Bu yerleşkede Pembe 2 etki gücüne, Mavi ise 1 etki gücüne sahip. Pembe'nin etki gücü daha yüksek olduğu için **5** kazanır, Mavi ise **3** kazanır.



3 BÜYÜK YERLEŞKELER (3 alan ve üç çizgili çerçeve)

3 alan da dolduğunda en yüksek etki gücüne sahip oyuncu **8** kazanır, etki gücü sıralamasında ikinci olan oyuncu **5** kazanır. Daha az etki gücü olan oyuncular puan kazanmaz. Bir oyuncunun alanda birden fazla Yerleşke Karosu varsa Karoların etki gücü toplanır. Tüm alanları aynı oyuncu doldurduysa **8** + **5** = **13** kazanır. Alanı tamamlayan oyuncu tüm eşitlikleri kaybeder. Diğer eşitlik durumları, alanı tamamlayan oyuncudan sonra saat yönündeki en yakın oyuncu lehine sonuçlanır.



Örnek: Mavi'nin 2 Karosu var, ikisi de 1 etki gücüne sahip. Pembe 3 etki gücüne sahip bir Karo yerleştiriyor. Büyük Yerleşkenin tüm alanları dolduğu için Yerleşke puanlanır. Pembe, Mavi'den daha yüksek etki gücüne sahip olduğu için Pembe **8** kazanır ve Mavi **5** kazanır.

LİMANLAR:

Üzerinde Liman işareti olan bir yerleşke bölgesine Yerleşke Karosu yerleştiren oyuncu hemen **1** kazanır.

Eğer bu Yerleşke alanının son alanıysa ayrıca Yerleşke Puanlaması da yapılır.



KALELER

Oyuncular Kalelerin etrafındaki en çok alana sahip olarak Kaleleri ele geçirir. Kale alanının etrafındaki bir alana ilk yerleşen oyuncu Kalenin kontrolüne sahip olduğunu göstermek için Kale boşluğuna kendi Kalelerinden birini yerleştirir.

Farklı bir oyuncunun kalesinin etrafındaki bir alana Karo yerleştiriyorsanız hangi oyuncunun Kalenin etrafında daha fazla alana sahip olduğunu kontrol edin. Eğer siz daha fazla alanı kontrol ediyorsanız Kalenin kontrolünü ele geçirirsiniz. Diğer oyuncunun Kalesini oyuncuya iade edip Kale alanına kendi Kalelerinden birini yerleştirin. Eşitlik durumları Kalenin etrafında daha fazla Enerji ve Gıda Tarlası Karoları olan oyuncu lehine sonuçlanır. Enerji ve Gıda Tarlası Karolarında da eşitlik olması durumunda şu an Karo yerleştirmekte olan oyuncu eşitliği kaybeder.



Örnekler:

A Mavi, Pembe'nin Kalesinin yanına Enerji Tarlası Karosu yerleştiriyor. İki oyuncu da Kalenin çevresinde birer Karoya sahip olduğundan berabere kalıyorlar. Pembe, Kalenin kontrolünü kaybetmiyor.

Oyun ilerlediğinde Mavi bu Kalenin etrafına bir Karo daha yerleştirip beraberliği bozarsa Pembe'nin Kalesini kendi Kalesiyle değiştirebilir.

B Pembe ve Mavi Kalenin etrafında birer Karoya sahip oldu. Ancak Mavi'nin Karosu Enerji Tarlası ve Pembe'nin Karosu Yerleşke. Kalenin etrafında en fazla Gıda ve Enerji Tarlası Mavi'ye ait olduğundan beraberliği Mavi kazanır. Mavi, Pembe'nin Kalesini iade eder ve Kale alanına kendi Kalelerinden birini yerleştirir.

KATEDRALLER

Katedral alanlarının yanına Karo yerleştirmek görev kartı kazanmanızı sağlar. Görev kartları ek puanlar kazanmanızı sağlayan hedefler içerir. **Bir Katedral alanının etrafına yerleştirdiğiniz ilk Karonuzla beraber Katedrallerinizden birini Katedral alanına yerleştirin.** Alanda zaten bir Katedral varsa Katedralinizi diğerlerinin üstüne yerleştirin. Görev Kartı destesinden 1 kart çekin ve gizlice inceleyin. Hedefinizi öğrendikten sonra kartı kimseye göstermeden yüzü kapalı bir şekilde yanınızda tutun.

Her Katedral alanından yalnızca 1 Görev Kartı kazanabilirsiniz. Haritada toplam 8 Katedral alanı olduğu için bir oyunda en fazla 8 Göreve sahip olabilirsiniz.



Önemli: Görev Kartlarının üzerlerindeki koşulları beraberlik durumlarında da sağlamış sayılırsınız.

3. Karo Çekmek

Yerleştirdiğiniz Karoyu puanladıktan sonra Karo havuzunuzdan rastgele bir Karo çekerek sıranızı tamamlayın. Yeni Karonuzu gizlice inceleyin, bir sonraki sıranızda bu Karoyu yerleştireceksiniz. Oyun sırası saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer.

SON PUANLAMA

OYUN SONU

Tüm oyuncuların Karo havuzu tükenince oyun sona erer. Oyuncular aşağıdaki kaynaklardan ek puanlar kazanır:



Not: 100 Puna ulaştığınızda Başarım Pulunuzu çevirin. 200 Puna ulaştığınızda diğer Başarım Pulunuzu kullanın. 300 Puna ulaşırsanız ikinci pulunuzu da çevirin.

1. Eksik Yerleşkeler

Oyun sonunda tamamlanmamış Yerleşke bölgelerindeki tüm Yerleşke Karoları Küçük Yerleşke alanı gibi puanlanır. Yani, oyuncular tamamlanmamış Yerleşke alanlarındaki toplam etki güçleri kadar puan kazanırlar.



2. Kaleler

Oyun sonunda oyuncular haritadaki her Kalesi için 5 kazanırlar.



3. Görev Kartları

Son olarak, oyuncular Görev Kartlarını açar ve koşullarını sağladıkları kartların üzerlerindeki puanları kazanırlar.



Not: Katedral Ödülü Kartları hiçbir koşul gerektirmeden 3 kazandırır.



Son puanlar hesaplandıktan sonra en çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır.



Birincilik için eşitlik durumunda, eşitlik Edinburgh Kalesi'ni kontrol eden oyuncu lehine bozular (haritada Beyaz Yonca Simgesiyle işaretlenmiştir). Eğer birincilik için berabere kalan oyunculardan hiçbiri Edinburgh Kalesi'ni kontrol etmiyorsa, Stirling Kalesi'ni kontrol eden oyuncu (haritada Beyaz Yonca Simgesiyle işaretlenmiştir) oyunu kazanır; **birincilik için berabere olmasa bile!**

KURAL KİTAPÇIĞI
GELİŞMİŞ MOD

REBIRTH

REINER KNIZIA



MIGHTY
BOARDS

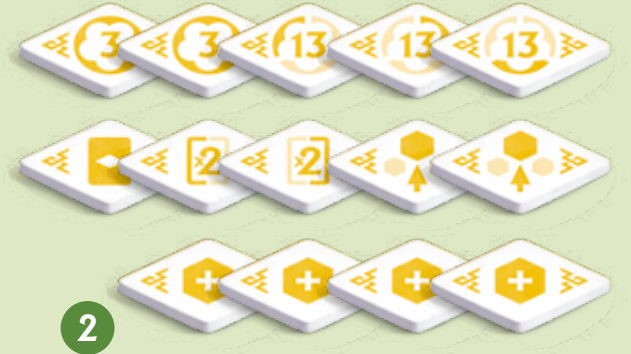
İRLANDA

İskoçlar topraklarını yeniden inşa ederken, İrlandalılar da Kelt diyarlarını eski görkemine kavuşturmak için çabalyor. Zümrüt Ada'nın yeniden doğuşunda en büyük etkiyi hangi kavim bırakacak?

PARÇALAR

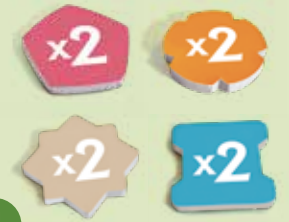
Oyun Tahtasının İrlanda tarafında oynayabilmek için aşağıdaki parçalar gereklidir:

- 1 Oyun Tahtası
İrlanda Haritası
- 14 Yuvarlak Kule Bonusu Karosu
Ek olarak 2 boş yedek Kule Karosu
- 12 Açık Görev Kartı
- 4 Katlama Pulu
Her renk için 1



Bunlara ek olarak İskoçya tarafında kullandığınız aşağıdaki parçalar da kullanılacaktır:

- 144 Karo - Her renk için 36
- 32 Katedral - Her renk için 8
- 48 Kale - Her renk için 12
- 8 Başarım Pulu - Her renk için 2
- 4 Puan Takip Pulu - Her renk için 1
- 4 Oyuncu Destek Kartı

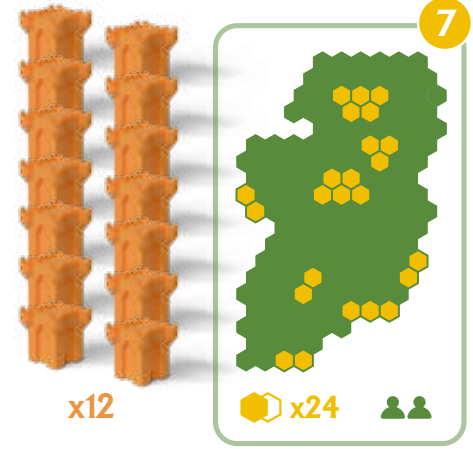
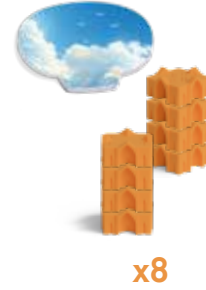
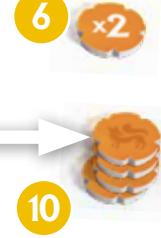


İskoçya'da kullandığınız görev kartları kullanılmayacak.

KURULUM

Sarı işaretli maddeler İskoçya kurallarından farklılık gösterir (2. sayfadaki kurulum).

- 1 Oyun Tahtasını İrlanda yüzü görünür şekilde masaya yerleştirin.
- 2 Açık Görev Kartlarını karıştırın ve rastgele 8 kartı yüzleri açık şekilde Oyun Tahtasının yanına dizin. Kalan Açık Görev Kartlarını yüzleri kapalı bir deste şeklinde haritada belirlenen yere yerleştirin.
- 3 Yuvarlak Kule Bonusu Karolarını yüzleri kapalı bir şekilde karıştırın. Haritadaki her Yuvarlak Kule alanına (Kule simgeli sarı alanlar) rastgele bir Yuvarlak Kule Bonusu Karosunu yüzü açık şekilde yerleştirin.
- 4 Oyuncular renklerini seçer ve Puan Takip Pullarını haritanın çevresinde bulunan puan yolundaki 0 noktasına yerleştirir.
- 5 Oyuncular kendi renklerine ait Kaleleri ve Katedralleri önlerine alır. Oyuncular Başarımlarından bir yüzü boş olanı alarak boş yüzü açık şekilde önlerine yerleştirir.
- 6 Oyuncular kendi renklerine ait Katlama Pullarını önlerine alır.
- 7 Oyuncular oyuncuları oyun dışındaki renklerin herhangi 32 Karosunu yüzleri kapalı şekilde işaretlenen altıgenlere yerleştirir.
- 8 Oyuncular ve oyuncuları oyuncuları oyun dışındaki renklerin herhangi 32 Karosunu yüzleri kapalı şekilde işaretlenen altıgenlere yerleştirir. Oyuncuların her oyuncu aşağıdaki Karoları oyun kutusuna geri koyarak kalan Karoları önlerine alır:
 - 3 Enerji Tarlası Karosu
 - 3 Gıda Tarlası Karosu
 - Birer adet 2, 3 ve 4 değerli Yerleşke Karosu.
- 9 Oyuncular önlerindeki Karolarını yüzleri kapalı şekilde karıştırır.



- 10 Her oyuncu 4 Karo çekerek gizlice inceler. Bu karolar kapalı şekilde karıştırılır ve diğer Karolardan ayrı bir şekilde kenara ayrılır. Kalan Karolar oyuncunun oyun boyu kullanacağı Karo havuzunu oluşturur.

- 11 Her oyuncu eline rastgele 1 Karo çekerek gizlice inceler.
- 12 En yakın zamanda İrlanda'ya gitmiş (veya kendi seçtiğiniz) oyuncu oyuna başlar ve oyun bitene kadar oyun sırası saat yönünde ilerler.

Oyun Özeti

En fazla puanı kazanmak için Karoları stratejik konumlara yerleştirerek Enerji Tarlaları inşa edin, Gıda Tarlaları yetiştirin ve Yerleşkeler kurun. İrlanda halkı için Görevler tamamlayarak, Kalelerin kontrolünü ele geçirecek ve Açık Deniz Tarlaları inşa ederek ek puanlar kazanın. Her oyuncu tüm Karolarını yerleştirdiğinde oyun biter. Daha sonra oyuncular son puanlarını karşılaştırarak kazananı belirler.

Sıra Özeti

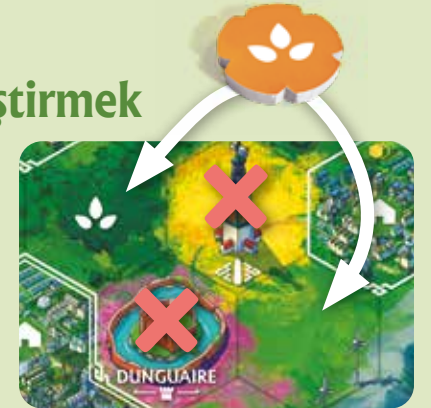
Sıranızda sırasıyla aşağıdaki 3 eylemi gerçekleştirin:

1. Elinizdeki Karoyu haritaya yerleştirin.
2. Karonuzu puanlayın ve varsa tamamladığınız Açık Görevleri puanlayın.
3. Havuzunuzdan elinize 1 Karo çekin.

OYNANIŞ

1. Karo Yerleştirmek

Sıra size geldiğinde aktif oyuncu olursunuz. Elinizdeki Karoyu yüzü açık olarak haritada boş olan bir alana yerleştirin. Enerji Tarlaları, Gıda Tarlaları ve Yerleşkeler için İskoçya modu ile aynı kuralları uygulayın (2. sayfaya bakınız).

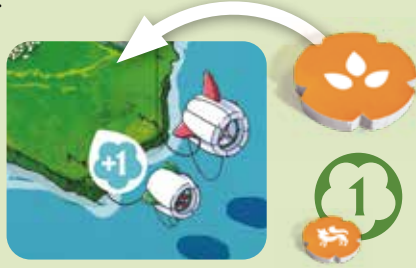


2. Karoların Puanlanması

Enerji Tarlaları, Gıda Tarlaları, Yerleşkeler ve Kaleler puanlanırken İskoçya modu ile aynı kuralları uygulayın (3. ve 4. sayfalardaki Karoların Puanlanması bölümüne bakınız). Aşağıdaki farklılıklar İrlanda moduna özeldir:

AÇIK DENİZ TARLALARI

Bu alanlar İskoçya'daki Limanların yerine geçer ve aynı şekilde puanlanır. Oyuncular $+1$ işaretli bir alana Karo yerleştirirse hemen 1 kazanır.



YAYILMIŞ YERLEŞKELER

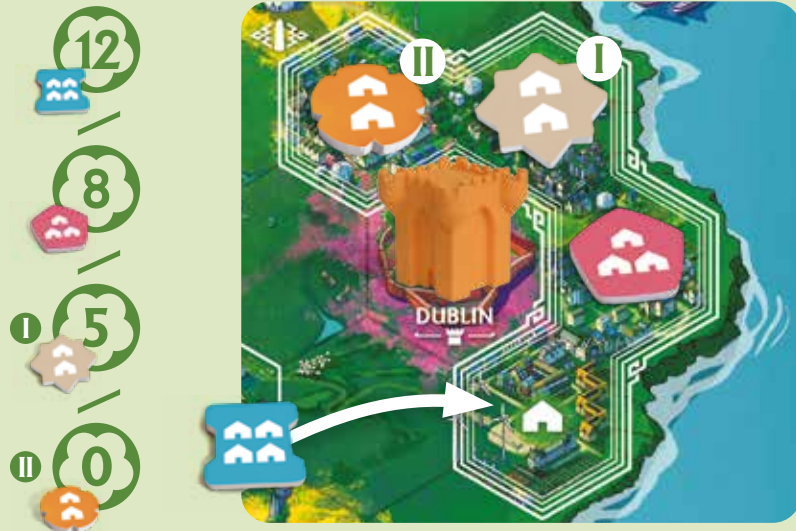
Küçük (1 alan), Orta (2 alan) ve Büyük Yerleşkeler (3 alan) İskoçya moduyla aynı şekilde puanlanır (3. sayfaya bakınız). Bunlara ek olarak İrlanda'da 4 alan ve dört çizgili çerçeveye işaretlenen Yayılmış Yerleşkeler bulunur. 4 alan da dolduğunda en yüksek etki gücüne sahip oyuncu 12 kazanır. Etki gücü sıralamasında ikinci oyuncu 8 kazanır. Üçüncü oyuncu ise 5 kazanır.



Beraberlikler Büyük Yerleşkelerle aynı şekilde çözülür.

Yayılmış Yerleşke yalnızca 2 oyuncuyla tamamlandıysa en yüksek etki gücüne sahip oyuncu $12 + 5 = 17$ kazanır, diğer oyuncu 8 kazanır.

Eğer 4 alan da aynı oyuncu tarafından doldurulduysa oyuncu tüm puanların toplamı: $12 + 5 + 8 = 25$ kazanır.



Örnek: Mavi Yayılmış Yerleşkedeki 4. Karoyu yerleştirir ve Yerleşke puanlanır. Mavi en yüksek etki gücüne sahip olduğu için 12 kazanır. Pembe etki gücü sıralamasında 2. olduğu için 8 kazanır. Turuncu ve Bej eşit etki gücüne sahip. Ancak Bej, Mavi'ye (son karoyu yerleştiren oyuncu) saat yönünde en yakın oyuncu olduğu için 5 kazanır. Turuncu 0 kazanır.

AÇIK GÖREV KARTLARI

Karo yerleştirdiğinizde Oyun Tahtasının yanında açık olan herhangi bir Açık Görev Kartı koşulunu tamamlayıp tamamladığınızı kontrol edin. Bir görevi tamamlayan ilk oyuncu hemen karttaki yüksek puanı kazanır ve bunu takip etmek için Katedrallerinden birini yüksek puanın altına yerleştirir. Oyun sırasında bu görevi tamamlayan diğer oyuncular karttaki düşük puanı kazanır ve Katedrallerinden birini düşük puanın altına yerleştirir. Yüksek puanı yalnızca bir oyuncu kazanabilir fakat düşük puanı her oyuncu kazanabilir. Her oyuncu her karttan en fazla bir kere puan kazanabilir (hiçbir oyuncu bir Açık Görev Kartının üzerinde iki Katedrale sahip olamaz).



Not: Açık Görevlerdeki Kale ve Yuvarlak Kuleleri bağlama koşulu, oyuncunun bu noktaları kesintisiz şekilde bağlayan alanlara yerleşmesiyle sağlanır. Kale ve Kuleler yerleşilemeyen alanlar olduğu için bağlantı yolu olarak sayılmazlar.



Örnek: Turuncu haritaya bir Gıda Tarlası yerleştirir. Turuncu Açık Görev Kartlarını kontrol eder ve A görevini tamamladığını görür. Mavi bu görevi farklı bir Kulenin etrafında daha önceden tamamlamış, bu yüzden Turuncu Katedrallerinden birini 5 yazısının altına yerleştirir ve o kadar puan kazanır. Turuncu B görevini de tamamladığını görür. Turuncu bu görevi tamamlayan ilk oyuncu olduğu için Katedrallerinden birini 8 yazısının altına yerleştirir ve o kadar puan kazanır.

YUVARLAK KULELER

Bir Yuvarlak Kulenin yanına ilk defa Karo yerleştirdiğinizde ona bağlı Yuvarlak Kule Bonusunu kullanabilirsiniz. Yuvarlak Kule Bonuslarını nasıl kullanabileceğinizi öğrenmek için 8. sayfaya bakınız. Her Yuvarlak Kule Bonusunu yalnızca bir defa kullanabilirsiniz. **Ancak birden fazla oyuncu aynı Yuvarlak Kulenin Bonusunu kullanabilir.**



3. Karo Çekmek

Yerleştirdiğiniz Karoyu puanladıktan sonra Karo havuzunuzdan rastgele bir Karo çekerek sıranızı tamamlayın. Yeni Karonuzu gizlice inceleyin, bir sonraki sıranızda bu Karoyu yerleştireceksiniz. Oyun sırası saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer.

YUVARLAK KULE BONUSLARI



İki Karo Yerleştir (4x)

Bu Kulenin yanına yerleştirdiğinizde oyunun başında kenara ayırdığınız 4 Karodan birini rastgele çekin. Yeni Karonuzu tüm yerleştirme ve puanlama kurallarına uyarak hemen yerleştirin.

Önemli: "İki Karo Yerleştir" özelliği sıranız bitmeden yalnızca bir defa kullanılabilir. İkinci yerleştirdiğiniz Karo da bu özelliği kazanmanızı sağlayacaksa özelliği tekrar kazanmazsınız ancak yerleştirme kaynaklı puan kazanabilirsiniz.



Katlama Pulları (2x)

Bu Kulelerin ikisinin de yanına yerleştirdiyseniz, Katlama Pulunuzu 8 Açık Görevden **henüz tamamlamadığınız** birinin üzerine yerleştirin. Oyunun devamında bu görevi tamamlarsanız kartta yazan sayının iki katı puan kazanırsınız.



13 Puan Kazan (3x)

Bu Kulelerin üçünün de yanına yerleştirdiyseniz **13** kazanırsınız.



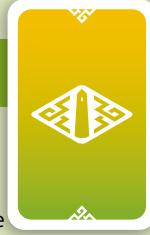
3 Karo Çek (2x)

Bu Kulenin yanına yerleştirdiğinizde sıranızı tamamlayın ve 1 yerine 3 Karo çekin (mümkünse). Sıra tekrar size geldiğinde Karolardan birini yerleştirin ve diğer 2 Karoyu havuzunuza karıştırın.



Açık Görev Kartı Çek (1x)

Bu Kulenin yanına yerleştirdiğinizde harita üzerindeki Açık Görev Kartı destesinden bir kart çekin ve gizlice inceledikten sonra kapalı bir şekilde yanınıza yerleştirin. Bu kart artık Gizli Görev Kartı olarak çalışır ve sadece siz görev puanını kazanabilirsiniz. Görev koşulunu sağlayabilirseniz oyun sonunda kart üzerindeki yüksek sayı kadar puan kazanırsınız.



3 Puan Kazan (2x)

Bu Kulenin yanına yerleştirdiğinizde hemen **3** kazanırsınız.

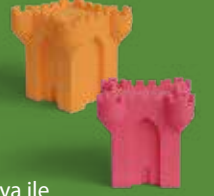
SON PUANLAMA

OYUN SONU

Tüm oyuncuların Karo havuzu tükenince oyun sona erer. Oyuncular aşağıdaki kaynaklardan ek puanlar kazanır:

1. Kaleler & Eksik Yerleşkeler

Kaleler ve tamamlanmamış Yerleşkeler İskoçya ile aynı şekilde puanlanır (4. sayfadaki Son Puanlama bölümüne bakınız).





2. Görev Kartları

Gizli Görev Kartlarınızı gösterin ve görev koşulunu sağlıyorsanız kart üzerindeki yüksek sayı kadar puan kazanın.



En çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır.

Birincilik için eşitlik durumunda, eşitlik Blarney Kalesi'ni (haritada Beyaz Yonca Simgesiyle  işaretlenmiştir) kontrol eden oyuncu lehine bozulur. Eğer birincilik için berabere kalan oyunculardan hiçbiri Blarney Kalesi'ni kontrol etmiyorsa, Tara Tepesi'ndeki Yuvarlak Kulenin (haritada Beyaz Yonca Simgesiyle  işaretlenmiştir) etrafında en çok Karosu olan oyuncu oyunu kazanır; **birincilik için berabere olmasa bile!** Tara Tepesi'nde de beraberlik olması durumunda Tara Tepesi'nde berabere olan oyuncuların ikisi de oyunu kazanır.



EMEĞİ GEÇENLER

Oyun Tasarımı: Reiner Knizia

Oyun Yönetmeni: David Chircop

Sanat Yönetmeni: Mark Casha

Oyun Geliştirici: Gordon Calleja

İllüstratör: Anna "Mikado" Przybylska

Kapak Sanatı: Kate "vesner" Redesiuk

Grafik Tasarım, 3B Tasarım & Konsept Sanatçısı: Max Kosek

Pazarlama Yöneticisi: Eveline Foubert

Topluluk Yöneticisi: Harry Apartoglou

3B Heykeltıraş: Gaston Santibañez

Editör: Eric Slauson

Teşekkürler: Aphrodite Andreou, Christopher Borg and Britta Stöckmann

Türkçe Çeviri ve Düzenleme: Tuvan Gezer



DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN

Reiner Knizia oyun geliştirilirken oyunu deneyen herkese teşekkür eder, özellikle:

Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring ve Peter Wimmer.



Rebirth - Rulebook - Version 1.1b

Game design: © Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

This publication: © Mighty Boards Ltd, 2024. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without authorisation from Mighty Boards.