



TERRA CONCORDIA

UYUM İÇİNDE MEDENİYETLER



HIZLI BAŞVURU KILAVUZU

Evreler, eylemler, sınırlar ve puanlama bir bakışta

SÜRÜM 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



TUR VE EYLEMLER

Amaç: son turun sonunda en çok zafer puanına (ZP) sahip olmak. **Küresel sürdürülebilirlik** 0'a düşerse herkes kaybeder. **Medeniyetin sürdürülebilirliği** 0'a düşerse sen kaybedersin.

➡ TURUN 4 EVRESİ

1 • Planlama	Her oyuncu 1 yapı kartı + karma desteden 2 kart çeker. Bir olay açılır. Oynanan kartların geliri gelir. İşçiler yeniden boşa çıkar.
2 • Eylemler	Sıra düzeninde, herkes pas geçene kadar her seferinde bir ana eylem. Elden kart oynamak serbest eylemdir. İlk pas geçen +1 altın alır ve sonraki turu başlatır.
3 • Üretim	İşçisi olan altıgenler üretir. Her yapı için +1 prestij. Küresel ≥ 5 : herkese +1 yiyecek; ≥ 7 : +1 prestij. Medeniyet ≥ 7 : +1 prestij.
4 • Bakım	Odun, su veya yiyecek 0'da: -1 medeniyet sürdürülebilirliği. Her 3 yapı için 1 altın vergi. Küresel sürdürülebilirlik 1 düşer.

🔨 EYLEMLER

EYLEM	BEDEL	TUR BAŞINA	ETKİ
🍷 Topla	1 işçi	—	İşçiyi kendi altıgenine ya da boş bir komşu altıgene yerleştirir: üretimi hemen ve üretim evresinde yeniden alır.
🔍 Keşfet	1 işçi	—	Komşu bir altıgeni açar ve kontrol eder. Turun ilk keşfi 1 keşif kartı çeker. Harabe: +1 ZP.
🏗 İnşa Et	1 işçi + bedel + 1 altın	2	Uygun araziye sahip kendi altıgenine bir yapı ya da harika inşa eder.
🔧 Araştır	kartın bedeli	2	Mevcut bir teknolojiyi edinir ve sonraki seviyedekini açar. 4. seviye özeldir (★).
⚖ Ticaret	—	1 (Aurifera 2)	En fazla 3 takas: bir kaynaktan 3 = 1 altın; kaynaklar arası 1 : 1.
🏹 Nüfuz Et	1 nüfuz + 1 işçi	1	Harikası ve işçisi olmayan, en fazla 1 yapılı bir altıgeni alır (başka oyuncunun başlangıç altıgeni olamaz).
🌱 Onar	1 odun + 1 su + 1 işçi	1	+1 küresel sürdürülebilirlik, +1 medeniyet sürdürülebilirliği ve +1 ZP. Verdantis: işçisiz, +2 ve +2 ZP.
👷 İşe Al	2 altın	1	+1 işçi (oyun başına en fazla 3, toplam en fazla 8).
🚢 Yelken Aç	1 yiyecek	2	Bir gemiyi komşu okyanusa, göle ya da adaya götürür, altıgeni kontrol eder ve +2 altın kazanır.
🎴 Kart oyna	kartın bedeli	2 kart	Serbest eylem: sıranı harcamaz. Yapılar, harikalar ve teknolojiler sınıra dahil değildir.
🕒 Pas	—	—	Turdaki eylemlerini bitirir. Elinde 5 kart kalana kadar kart at.

SINIRLAR VE PUANLAMA



OYUNCU BAŞINA SINIRLAR

- 9 yapı (harikalar dahil) ve altıgen başına 4.
- 3 harika (Destansı'da 4).
- 8 işçi (5 ile başlanır).
- Elde 9 kart; pas geçince 5 kalır.
- Altın dışında hiçbir kaynak 0'ın altına düşmez.



SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

- Küresel (0-10, herkesin): her tur 1 düşer; 0'da herkes kaybeder.
- Medeniyet (0-10): 0'da sen kaybedersin.
- Odun, su veya yiyecek 0'da: anında -1 medeniyet.
- Onar ve birçok kart ikisini de artırır.



MEDENİYETLER

Solaris	Yapılar ve harikalar 2 kaynak daha ucuzdur (en pahalı olanlardan).
Mariteia	Okyanus ve adayı işçisiz keşfeder; turun ilk keşfi +1 altıgen açar.
Verdantis	Onar işçi harcamaz ve iki kat kazandırır.
Aurifera	2 ticaret eylemi; her kaynak 2 altın eder ve eylem başına +1 altın.



SON PUANLAMA

Oyun sırasında	Oynanan kartların ZP'si, keşfedilen harabeler, onarma ve anında etkiler.
Keşif	Kontrol edilen her altıgen için 1 ZP.
Nüfuz	Her 2 nüfuz için 1 ZP.
Altın ve prestij	Her 3 altın için 1 ZP + biriken prestij.
Ortak hedefler	Sıralamaya göre ZP (1., 2. ve 3.).
Gizli hedef	Koşul sağlanırsa ZP.
Medeniyet sürdürülebilirliği	≥ 5 : +2 ZP · ≥ 8 : +5 ZP · 10: +8 ZP.
Kart bonusları	Oynanan kartların oyun sonu etkileri.

Eşitlik bozma: daha yüksek medeniyet sürdürülebilirliği, sonra daha çok harika, daha çok nüfuz ve daha çok teknoloji.



VARYANTLAR

Hızlı	6 tur · 3 harika
Standart	9 tur · 5 harika
Destansı	12 tur · 8 harika · çift olaylar
Acemiler	8 tur · olumsuz olay yok
Diplomasi	8 tur · ittifaklar (+3 altın)

Faydalı tuşlar: **F1** kılavuz · **C** danışman · **T** kuşbakışı · **Esc** geri. Kumandada: **X** / **□** kılavuz, **RB** / R1 danışman, **Y** / **△** el.