



REVACHOL'UN

YANKILARI

BİR DISCO ELYSIUM KART OYUNU

Bu oyunda oyuncular, Revachol'un Martinaise bölgesindeki bir davayı çözmeye çalışan dedektiflerdir ve bunu başarmak için farklı görevleri tamamlamaları gerekmektedir.

Robert Kurvitz liderliğinde tasarlanan, görselleri Aleksander Rostov'a ait, Disco Elysium oyunundan ilham alınmıştır. Revachol'un Yankıları, Melina Avalo ve Juan Pedro Radivoy tarafından geliştirilmiştir.

Oyuncular, Disco Elysium evreninden farklı **Müttefiklerin** sağladığı bilgiler sayesinde **Görevleri** tamamlar. Bu görevleri tamamlamak için oyuncular, önlerinde **Müttefik Kartlarından** oluşan gruplar oluşturur ve bu gruplara **Ekip** adı verilir.

Bir Görevi tamamlamak için bir Ekipteki Müttefik Kartlarındaki semboller, Görev Kartlarındaki sembollerle eşleşmelidir. Ancak başarısızlık ihtimali her zaman vardır ve bu, **Moral** Kartlarıyla moral kaybına yol açabilir.

Daha fazla görev tamamlayan ve bu sayede en çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır.

OYUN İÇERİĞİ

90 Kart

2 Zar

40 Müttefik Kartı

24 Moral Kartı

25 Görev Kartı

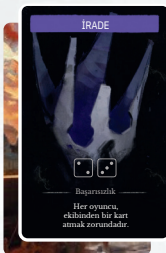
1 Rehber Kart



ARKA
Atlı Anıtı

MÜTTEFİK KARTLARI

- Ödül Puanı
- Renk & sembol
- Müttefik İsmi
- Alıntı
- Özel Yetenek



ARKA
Atlı Anıtı

MORAL KARTLARI

- Yetenek ismi
- Gereklilik
- Moral kaybı etkinliği



ARKA
Martinaise'deki Dolorian İnsanlık Kilisesi

GÖREV KARTLARI

- Ödül Puanı
- Görev İsmi
- Betimleme
- Alıntı
- Gereklilik

HAZIRLIK

Görev Kartları'ndan başlayalım. 25 Görev Kartını karıştırın ve yüzü kapalı şekilde **Görev Destesi** oluşturun. Ardından 3 Görev Kartını, Görev Destesinin sağına yüzü açık şekilde dizin.

İlk Görev Kartını en sağa, ikinci Görev Kartını ortaya ve üçüncü Görev Kartını Görev Destesinin yanına sol tarafa yerleştirin.

Soldaki kart “birinci pozisyonda”, ortadaki kart “ikinci pozisyonda” ve sağdaki kart “üçüncü pozisyonda”dır. Kart pozisyonları, Görev ve Moral Kartlarının yerleştirileceği yerleri belirler. (bkz. Moral Kartları ve Moral Kaybı, Sayfa 11).



Ardından **Müttefik Kartlarına** geçiyoruz. 40 Müttefik Kartını karıştırın ve her oyuncuya 3 adet dağıtın.

Her oyuncu başlangıçta 3 Müttefik Kartını aldıktan sonra, 24 Moral Kartını, kalan Müttefik Kartlarına ekleyin ve karıştırın. Bu kartlar yüzü kapalı şekilde yerleştirilerek Atlı Anıtı Destesi oluşturulur (böylece bu oluşturduğumuz destede Moral Kartları ve Müttefik Kartları bulunacaktır).

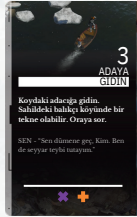
1. OYUNCU

2. OYUNCU

Görev Destesi

Kalıcı İskarta Alanı

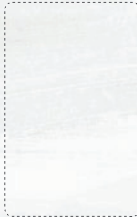
Moral Kaybı
Etkinliğinde kullanılan
Moral Kartları ve
başarısız veya
iskartaya çıkarılan
Görev kartları
yerleştirilir.



Görev Kartı Alanı
(yüzü açık)

Atlı Anıt İskarta Alanı

Moral Kaybı Etkinliğinde
kullanılmamış Moral
Kartları ve İskartaya
çıkarılmış/kullanılmış
Müttefik Kartları
yerleştirilir.



Atlı Anıt Destesi

Müttefik Kartları ve Moral
Kartları

Moral Kartı Alanı
(yüzü açık)

3. OYUNCU

4. OYUNCU

OYNANIŞ

En yüksek zar atan oyuncu oyuna başlar. Eşitlik durumunda bu oyuncular sonuç belirlenene kadar tekrar tekrar zar atarlar. Oyun saat yönünde oynanır.

Oyuncular kendi turlarında şu iki seçenekten birini gerçekleştirebilir:

1 Elinizdeki Müttefik kartlarından birini yeni bir Ekip oluşturmak veya bir Ekibe eklemek için önünüze yerleştirin.

İsteğe bağlı: Ekiplerinizden biriyle bir görevi tamamlayabilirsiniz.

Ya da

2 Atılı Anıtı Destesinden bir kart çekin. Müttefik Kartı çekerseniz elinize ekleyin. Moral Kartı çekerseniz Moral Kart Alanı'na yerleştirin ve Müttefik kartı gelene kadar çekmeye devam edin (*Bkz. Moral Kartı ve Moral Kaybı, Sayfa 11*).



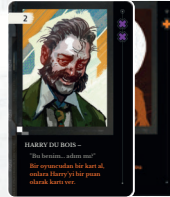
TUR DETAYLARI. EKİPLER

Elinizdeki bir Müttefik Kartını önünüze yerleştirerek yeni bir **Ekip** oluşturun veya mevcut Ekiplerinizden birine ekleyin. Oyun boyunca önünüze yerleştirdiğiniz Müttefik Kartları ile Ekipler oluşturursunuz. Ayrıca, istediğiniz kadar Ekip kurabilirsiniz.

Bir Ekipte bulunabilecek kart sayısında veya sahip olabileceğiniz Ekip sayısında bir sınır yoktur.

Bir Ekip oluştururken veya mevcut Ekiplerinize ekleme yaparken, Müttefik Kartlarını yan yana ve semboller görünür şekilde yerleştirin. (Sağdaki görsele bakın.)

Bir Müttefik Kartı bir Ekibe eklendiğinde başka bir Ekibe taşınmaz. (Kartın Özel Yeteneği bunu değiştirebilir).



Ekip A



Ekip B



Ekip C

Ekibinize Müttefik Kartı ekledikten sonra, mümkünse herhangi bir Ekibinizi kullanarak bir Görevi tamamlamayı seçebilirsiniz.

⚠ Müttefik Kartı yerleştirmeyi seçerseniz, aynı zamanda bir Ekibinizle Görevi tamamlayabilirsiniz. Ancak, kartı çekmeyi seçerseniz, aynı anda görevi tamamlayamazsınız.

TUR DETAYLARI. GÖREV TAMAMLAMA

Bir Ekipteki Müttefik Kartındaki semboller, bir veya daha fazla Görev Kartındaki sembollerle eşleştiğinde, bu Ekibi görevleri tamamlamak için kullanabilirsiniz.

Tamamladığınız görevleri alarak yüzü kapalı şekilde önünüze yerleştirin. Topladığınız Görev Kartlarındaki Ödül Puanları, oyun sonu skorunuza eklenir. Oyunun sonunda tüm oyuncular, tamamladıkları görevlerden kazandıkları ödül puanlarını toplar.

⚠ Her turda yalnızca yeterli sayıda sembol içeren bir Ekip, bir veya birden fazla Görevi tamamlamak için kullanılabilir. **Ancak birden fazla Ekip aynı turda kullanılamaz.**

SEMBOL DETAYLARI

7 farklı sembol vardır



Mavi Daire, Sarı Üçgen, Yeşil Beşgen, Kırmızı Baklava Dilimi, Turuncu Artı(+) Mor Çarpı(X) ve Joker Sembol Beyaz Taç sembolleri vardır.

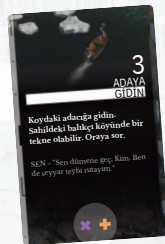
Bu joker sembol, bir Görev Kartını tamamlarken herhangi bir renkli sembol yerine geçebilir. Eğer Müttefik Kartı bir Özel Yetenek içeriyorsa, bazı durumlarda ekstra bir Beyaz Taç Sembölü elde etmek mümkün olabilir (Bkz. Özel Yetenek Açıklamaları, Sayfa 16).

TUR DETAYLARI. GÖREV TAMAMLAMA

Görev Kartları'nda 1 ile 4 arası sembol bulunur. Görev Kartındaki sembollerle Ekibindeki Müttefik Kartlarının sembolleri eşleşmelidir. Müttefik Kartları'nda 1 veya 2 sembol bulunur. (Bazı Özel Yeteneklerle semboller iki katına çıkabilir.)

Görev tamamlama esnasında gerekli olmayan, Müttefik kartlarına ait kullanılmamış semboller boşa gider ve daha sonra kullanılamaz. Bazı Müttefik Kartlarında Özel Yetenekler bulunur, bu yetenekler kullanılabilir, fakat bazı görevler dışında gerekli değildir. (Bkz. Özel Yetenekler, Sayfa 16).

Görev tamamlayan Ekipteki tüm Müttefik Kartları Atılı Anıtı Iskartasına ayrılmalıdır.



Kalan Görev Kartları sağa kaydırılır ve boşalan yerler hemen Görev Desteginden alınan yeni Görev Kartlarıyla doldurulur, böylece her zaman 3 Görev Kartı açık olarak yer alır.

Yalnızca oyun sonunda, Görev Destesi bittiğinde, masada daha az Görev Kartı yer alır (bkz. Oyun Sonu, Sayfa 15.)

KART ÇEKME DETAYLARI

Turunuzda, Atlı Anıtı Destesinden kart çekmeyi seçerseniz, yalnızca elinizde 5'ten az kart varsa yapabilirsiniz.

Hiçbir oyuncu, elinde 5'ten fazla kart bulunduramaz. Eğer sıra sizde olduğunda elinizde 5 kart varsa, bir sonraki sıranızda bir kart çekebilmek için masaya bir Müttefik yerleştirmelisiniz; çünkü sıranızda bir eylem gerçekleştirmek mümkün değildir.

Atlı Anıtı Destesi'nden Müttefik Kartı çektiğinizde, bu kartı elinize ekleyin ve turunuzu geçin.

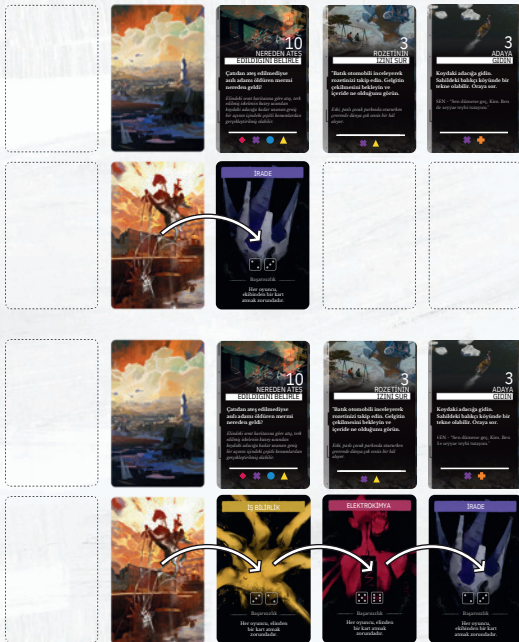


Bir Moral Kartı Çektiğinizde, aşağıdaki Moral Kartları ve Moral Kaybı Bölümünde belirtilen eylemleri gerçekleştirin ve ardından Atlı Anıtı Destesinden başka bir kart çekin. Bir Müttefik Kartı çekene kadar bu işlemi sürdürün. Atlı Anıtı Destesi tükendiğinde, Atlı Anıtı Iskartasını karıştırarak yeni bir deste oluşturun.

MORAL KARTLARI VE MORAL KAYBI

Atlı Anıtı Destesinden çektiğiniz ilk Moral Kartını yüzü açık şekilde masaya, soldaki Görev Kartı'nın altına (birinci pozisyon) yerleştirin. Çekilen bir sonraki Moral Kartıyla, ilk kart ortadaki Görev Kartının altına (ikinci pozisyon) kaydırılır ve yeni çekilen Moral Kartı birinci pozisyona yerleştirilir.

İlk çekilen Moral Kartı önce soldaki Görev Kartının altına (birinci pozisyon), ardından ortadaki Görev Kartının altına (ikinci pozisyon), daha sonra sağdaki Görev Kartının altına (üçüncü pozisyon) kaydırılır.



MORAL KARTLARI VE MORAL KAYBI

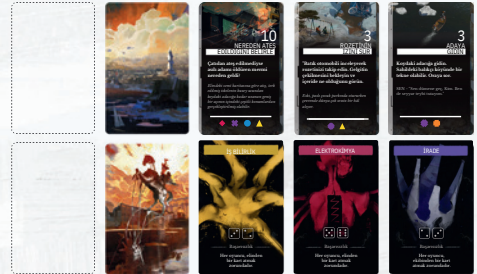
Moral Kartı üçüncü pozisyona yerleştirildiğinde üzerindeki (en sağdaki) Görev Kartı “başarısız” olur ve Moral Kaybı Etkinliği başlar. Tüm oyuncular Moral Kartının altındaki talimatları izler.

Oyuncular zar atarlar, zar sonucu Moral Kart'ın üzerindekiyle aynıysa o oyuncu Moral Kaybından kurtulmuş olur, eğer başarısız olurlarsa Moral Kayıp Etkinliği gerçekleştirilir.



Zar atıldığında gelen sayılar karttakiyle aynı olmalı, Zar toplamının bir önemi yok.

Lütfen Moral Kaybı Etkinliği'nin yalnızca üç Görevin altına bir Moral Kartı yerleştirildiğinde gerçekleştiğini unutmayın. Bu durumda yalnızca üçüncü konumdaki Moral Kartı etkili olur. Moral kartları yalnızca üçüncü konuma geldiklerinde etkinleştirilir, böylece oyuncular önceden plan yapma fırsatına sahip olurlar.



MORAL KARTLARI VE MORAL KAYBI

OLASI MORAL KAYIPLARI

Her oyuncu Ekibinden bir kart atmak zorundadır: Oyuncular, Ekiplerindeki bir Müttefik Kartını seçmeli ve Atlı Anıtı Iskartasına atmalıdır.

Her oyuncu tamamladığı Görev Kartlarından birini atmak zorundadır: Oyuncular tamamladıkları Görev Kartlarından birini seçmeli ve onu Kalıcı Iskartaya atmalıdır.

Her oyuncu elinden bir kart atmalıdır: Oyuncular ellerindeki bir Müttefik Kartını seçmeli ve onu Atlı Anıtı Iskartasına atmalıdır.



Moral Kartındaki talimatlar her oyuncu tarafından oynandıktan sonra Moral Kaybı Etkinliği sonlanır.



Oyuncunun kurala uyan bir kartı yoksa, o oyuncunun kart atması gerekmez.

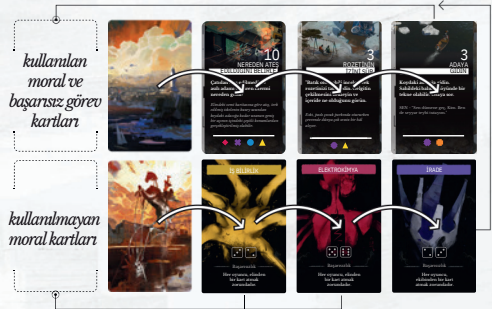
MORAL KAYBI ETİNLİĞİNİN SONU

Moral Kaybı Etkinliğinde kullanılan (üçüncü pozisyondaki) **kart Kalıcı Iskartaya atılır. Birinci ve ikinci pozisyondaki Moral Kartları ise Atlı Anıtı Iskartasına atılır** (bu kartlar oyundan çıkarılmaz).

Moral Kaybı Etkinliğini başlatan “başarısız” olmuş **Görev Kartı** (üçüncü pozisyondaki) **Kalıcı Iskartaya atılır.**

Kalan 2 Görev Kartı (birinci ve ikinci pozisyondakiler), **sırasıyla ikinci ve üçüncü pozisyona kaydırılır. Görev Destesinden yeni Görev Kartı** açılarak boşalan birinci pozisyona yerleştirilir.

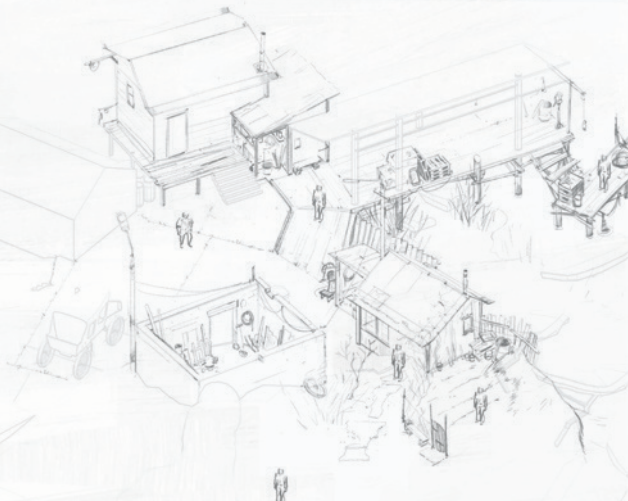
Moral Kaybı Etkinliğinden sonra, oyuncu turuna kaldığı yerden (Atlı Anıtı Destesinden kart çekerek) devam eder. Bir Müttefik kartı çektiğinde turu sona erer.



OYUN SONU

Oyun, masada yüzü açık Görev Kartı kalmadığında sona erer. Bu durum, ya son görevin tamamlanmasıyla ya da bir Moral Kaybı Olayı nedeniyle son görevin başarısız olmasıyla gerçekleşir.

Oyuncular, tamamladıkları görevlerden kazandıkları ve oyun boyunca elde edebilecekleri Müttelik Kartlarındaki ödül puanlarını toplar. En fazla ödül puanını toplayan oyuncu oyunu kazanır. **Eşitlik durumunda, daha fazla görev tamamlayan oyuncu kazanır. Eşitlik devam ederse, zar atışıyla kazanan belirlenir; yüksek sayı atan oyuncu oyunu kazanır.**



ÖZEL YETENEKLER

Kriptozoologun Eşi Lena, Cuno, Jean Vicquemare, Klaasje (Diskocu Oranje Güzeli): Görev tamamlama sırasında, oyuncu başka bir oyuncunun Ekibinden seçtiği bir kartın sembollerinden herhangi birisini (yalnızca bir adet) ve bu karttaki Beyaz Taç sembolünü kullanmayı seçebilir. Diğer oyuncunun kartı onun Ekibinde kalmaya devam eder. Görev tamamlandıktan sonra, bu kart diğer oyuncuya bir puan kartı olarak verilir. Ancak, bu Özel Yeteneği kullanmayı tercih etmediğinizde kart yalnızca sahip olduğu Beyaz Taç sembolünü kullanılarak Atlı Anıtı Iskarta Destesine gönderilir.

Trant Heidelstam, Bahçivan, Kafatasçı, Joyce Messier: Ekipte zaten bulunan herhangi bir (yalnızca bir adet) sembol, bir görevin tamamlanması sırasında iki katına çıkarılabilir.

Dolores Dei: Bu kart, Harry veya Moral Kaybı Etkinliği nedeniyle kaybedilemez. Ancak, Cryptozoologist'in eşi Lena, Cuno, Jean Vicquemare ve Klaasje (Turuncu Disko Dansçısı) Özel Yetenekleri sayesinde Dolores Dei sembolünü kullanabilir.

Kurukafa Cindy: Bu kart bir Ekibe eklendiğinde elinden başka bir kartı da istediğin bir Ekibe ekleyebilirsin. Bu opsiyonel bir aksiyondur.

ÖZEL YETENEKLER

Kim Kitsuragi: Kim'in Kartını içeren bir Ekip tarafından bir Görev tamamlandıktan sonra, Kim oyuncunun önünde kalır ve yeni bir Ekibin ilk kartı olur. Kim, Moral Kaybı Etkinliği nedeniyle oyundan atılmaz.

Harry Du Bois: Bir oyuncunun kartını al ve ona Harry'yi bir puan kartı olarak ver. Oyuncu, başka bir oyuncunun Ekibinden bir kart alabilir ve bunu kendi Ekiplerinden birine ekleyebilir. Harry, alınan karta karşılık o oyuncuya verilmelidir ve yüzü kapalı şekilde önlerine yerleştirilir. Harry, oyunun sonunda iki ödül puanı değerindedir. Ancak, bu Özel Yetenek'i kullanmamayı seçerseniz ödül puanı kazanmazsınız.

Kafeterya Müdürü Garte: Garte, içinde bulunduğu Ekibi oyuncunun turu sırasında değiştirebilir. Bu değişiklik, bir görev tamamlanmadan önce veya Atlı Anıtı Destesinden bir kart aldıktan sonra yapılabilir.

Titus Hardie, Fitneci Ruby: Özel bir Görev tamamlarken, ek bir Beyaz Taç sembolü kullanılabilir ve toplamda 2 Beyaz Taç sembolü olur. Ancak, tamamlanan Özel Görev veya Görev sayısından bağımsız olarak yalnızca 1 ek Beyaz Taç sembolü kazanılır. Bu ek sembol yalnızca Özel Görev için kullanılabilir.

ÖZEL YETENEKLER

Evrart Claire: Kart oynandıktan sonra, oyuncu Atlı Anıtı Destesinden bir kart daha almak ZORUNDADIR. Bu, isteğe bağlı olmayan ve mümkünse kart oynandığında yapılması gereken tek Özel Yetenektir.

