

KUŞATMA XV  
3



Nasıl  
Oynanır?

























---

- TOPLAMDA 180 İKONUN BULUNDUĞU VE 24 FARKLI İCON ÇEŞİDİNİN BULUNDUĞU OYNUMDA AMAÇ RAKİBİN KALESİNE SALDIRIP KALE PUANLARINI SIFIRA İNDİRMEKTİR
- GENEL OLARAK KALE PUANI 30 OLSADA İSTERSENİZ RAKİBİNİZLE ANLAŞIP FARKLI KALE PUANLARI İLE OYNAYABİLİRSİNİZ
- EĞERKİ RAKİBİN TÜM İKONLLARI BİTERSE OTOMATİK OLARAK KAZANIRSINIZ ÇÜNKÜ RAKİP ZATEN KALE PUANLARINI KORUYAMAZ
- BİR İKONUN MENZİLİNDE RAKİBİN İCONU VARSA VE GÜÇ DEĞERİ RAKİBİN CAN DEĞERİNDEN GÜÇLÜ İSE ONU ÖLDÜRÜR EĞERKİ GÜÇ DEĞERİ CAN DEĞERİNDEN GÜÇSÜZSE RAKİBİN CAN DEĞERİNDEN SENİN SALDIRI PUANIN DÜŞER ÖRNEK VERMEK GEREKİRSE RAKİBİN CANI 10 VE SEN SALDIRI GÜCÜ 5 OLAN BİR İKONLA SALDIRIRSAN RAKİBİN CAN DEĞERİ BİR SONRAKİ TUR 5 E DÜŞER
- KARTLARININ BAZILARININ ÖZEL GÜCLERİ VARDIR BUNLARA DİKKAT EDİLMELİ VE STRATEJİ BUNA GÖRE HAZIRLANMALI
- OYUN 2 YADA 4 KİŞİYLE OYNANABİLİR YA 2 KİŞİ KARŞILIKLI SANTRANÇ GİBİ YADA 4 KİŞİ İKİŞERLİ GRUP OLARAK OYNAYA BİLİRLER EL BAŞLAMADAN ÖNCE İCONLAR KARIŞTIRILIP DAĞILIR YADA RAKİBİNİZLE ANLAŞARAK KENDİ DESTENİZİ DE YAPABİLİRSİNİZ
- HER TUR 3 HAMLE YAPABİLİRSİNİZ BİR İKONU HAREKET ETTİRMEK 1 HAMLEDİR SALDIRMAKTA BİR HAMLEDİR İKONU SAHAYA KOYMAKDA BİR HAMLE ÖZEL İKONLARIN ÖZELLİKLERİNİ KULLANMAKTA 1 HAMLEDİR
- BİR İKON BİR TURDA SADECE 1 KERE SALDIRABİLİR



İkon ve  
Adetleri

---

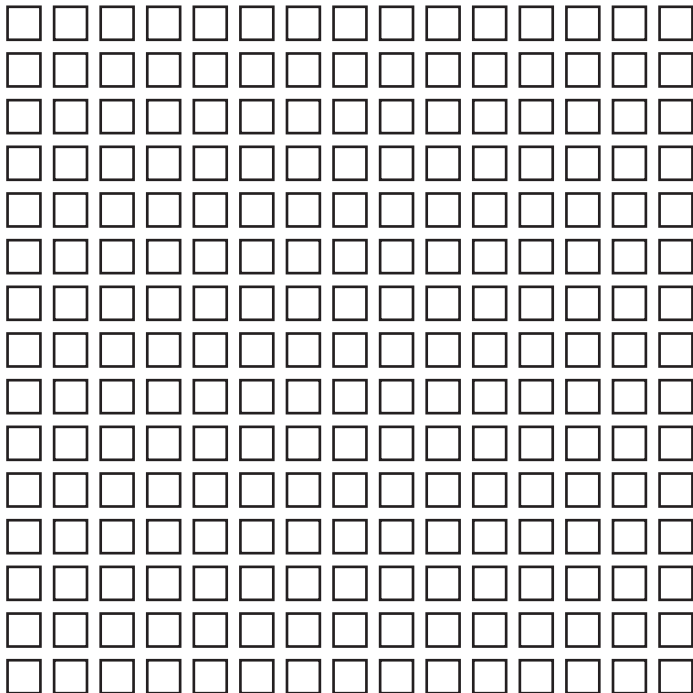
					
1	2	3	3	3	3
					
3	3	3	5	5	5
					
7	7	7	10	10	10
					
10	10	10	20	20	20



ZEMİN

15\*15

---






İKON

ÖZELLİKLERİ

---

	
<i>Mesafe</i>	<i>Menzil</i>
3	3
<i>Can</i>	<i>Önc</i>
5 /	5

OYUNCUNUN SAHADA NE KADAR  
 KARE İLERLEMESİNİ GÖSTEREN  
 GÖSTERGEDİR KILIÇ İKONU SAHADA  
 HER TUR 3 ADIM ATABİLİR

İCONUN DEFANSİF GÜCÜNÜ GÖSTEREN  
 KISIM BU İCON GÜCÜ 5 VE DAHA FAZLA  
 OLMAYAN BİR İCON TARAFINDAN SALDIRIYA  
 UĞRARSA ÖLMEZ FAKAT GÜCÜ 3 OLAN BİR  
 İCON SALDIRIRSA CANI 2 YE DÜŞER YANI  
 HER HASAR ALDIĞINDA CANI DÜŞER

İCON SAHADA BULUNDUĞU KARENİN  
 ETRAFINDAKİ 3 KARE UZAKLIĞINDAKİ  
 HER KAREYE SALDIRILIR ADI ÜZERİNDE  
 VURUŞ MENZİLİ DEMEK DAHA DOĞRU

İCONUN SALDIRI GÜCÜNÜ GÖSTEREN  
 KISIM ÖRNEK VERMEK GEREKİRSE RAKİBİN  
 CANI 3 OLAN BİR İCONUNA VURURSA  
 O İCONU YOK EDER İCONUN OFANSİF  
 YÖNÜDÜR ÖZETLE



Baraj	Baraj
3	3
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
1	7
Can	Can
1 /	3



Baraj	Baraj
2	5
Can	Can
3 /	3



Baraj	Baraj
7	1
Can	Can
1 /	1



Baraj	Baraj
5	5
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
5	5
Can	Can
5 /	6



Baraj	Baraj
3	5
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
3	3
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
3	7
Can	Can
4 /	6



Baraj	Baraj
7	3
Can	Can
6 /	7



Baraj	Baraj
7	5
Can	Can
6 /	7



Baraj	Baraj
7	7
Can	Can
7 /	7



Baraj	Baraj
5	5
Can	Can
5 /	10



Baraj	Baraj
3	7
Can	Can
3 /	10



Baraj	Baraj
2	0
Can	Can
20 /	0



Baraj	Baraj
4	0
Can	Can
0 /	8



Baraj	Baraj
3	10
Can	Can
1 /	1



Baraj	Baraj
1	10
Can	Can
5 /	10



Baraj	Baraj
3	5
Can	Can
10 /	10



Baraj	Baraj
0	1
Can	Can
3 /	3



Baraj	Baraj
1	1
Can	Can
1 /	0



Baraj	Baraj
3	3
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
3	3
Can	Can
5 /	5



Baraj	Baraj
10	10
Can	Can
10 /	10



En Özel  
İKON

---



<i>Mesafe</i>	<i>Menzil</i>
10	10
<i>Can</i>	<i>Guc</i>
10/	10



En Özel  
İKON

---



## BÜYÜCÜ 2

Bu büyücü sahada istediği yere işinlanabilir büyücü her tur ışınlanarak konumunu değiştirebilir

0	1
3	3



## ZİĞZAG BÜYÜCÜSÜ

Bu büyücü sahadaki kendi iconlarının hepsinin menziline zigzag çizerek saldırmasına yarar. tüm iconlar ya düz yada çapraz vurur fakat bu kart sağda iken beş menzilli olan bir icon 3 ileri iki sağdaki bi icona saldırabilir

1	1
0	0



## PORTAL BÜYÜCÜSÜ

Portal büyücüsü sahada istediği 2 iconu kendisinin yada başkasının iconu fark etmez istediği iconların yerlerini değiştirebilir

3	3
5	5



## BÜYÜCÜLERİN EFENDİSİ

Bu büyücü Rakip takımındaki bütün büyü kartlarından etkilenmez ve sahaya koyulduktan bir el sonra rakibin istediğin bir iconunu yok eder bunu sadece 1 kere yapabilir sonra normal ikonlar gibi oyuna devam eder

3	3
5	5



## BOMBA

Bu iconu rakibin hangi iconu yok ederse etsin bombayı yok eden iconda yok olur burada önemli detay canı 8 den yüksekse 2 ye düşer yok olmaz ve eğerki yok olmadan kaleye gider se kalede patlayarak kale puanından 8 kale puanı düşürür

4	0
0	8



## ÇİFTE TOPUZ

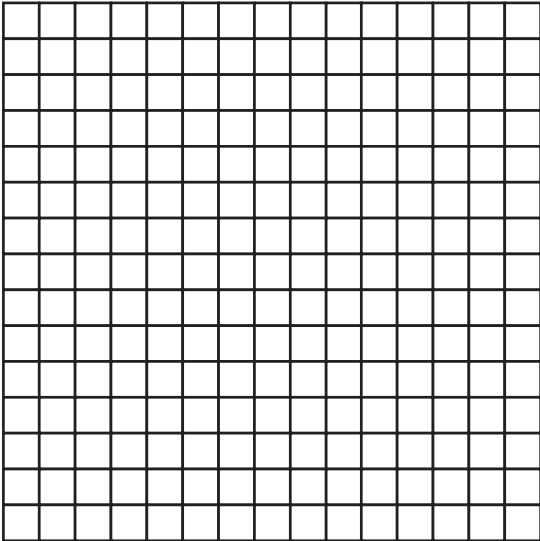
Bu kart diğer tüm kartların aksine sahada kendisinin bulunduğu konumdan gerideki konumlarada saldırabilir

5	5
5	10



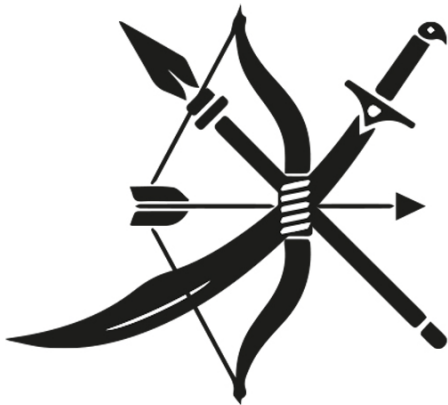
KALE  
PUANI

---



30

ALAN OYUNDA KULLANILACAK ALAN BURASIDIR 15 \* 15 KAREDEN OLUŞAN BİR SAHADIR OYUNUN AMACI RAKİBİN CEZASINA GELİP KALESİNİ YIKMAKTIR GENEL OLARAK 30 KALE PUANI İLE BAŞLAR İKİ TAKIMDA RAKİİN KALESİNİN MENZİLİNE GİRİP 30 KALE PUANINIDA YOK EDERSENİZ OYUNU KAZANIRSINIZ



KUŞATMA XV  
3