



minik kutuya sığan dev oyun



2-4 oyuncu 8 yaş ve üzeri

İçindekiler

64 eşsiz kart
2 Joker kartı

Amaç

Alandaki **çizgilere** kart ekleyerek en çok puanı alın.

Çizgiler düz bir sütun ya da sıradaki, bireysel özellikleri (renk, şekil ve sayı) her kartta aynı ya da tamamen farklı olan 2,3 ya da 4 karttan oluşur.

Kurulum

Puanlama için bir kalem ve kağıt alın. Kartları karıştırıp her oyuncuya kapalı şekilde 4 kart dağıtın.

(Kendi kartlarınıza bakın fakat rakiplerinize göstermeyin.)
Geri kalan kartları kapalı şekilde üst üste dizerek oyun destesini oluşturun. En üstteki kartı oyun alanının ortasına yerleştirerek başlangıç kartını oluşturun. Bütün kartların 3 özelliği olduğuna dikkat çekmek isteriz. Bunlar şekil, renk ve sayıdır.

Oyunun Akışı

En küçük oyuncu oyuna başlar ve oyun soldan devam eder. Turunuzda şu iki hamleden birini yapabilirsiniz:

1. Zaten oyunda olan kart(lar) a bağlanacak şekilde düz bir **çizgi** halinde 1,2,3 ya da 4 kart oynayın. Yerleştirilen bütün kartlar aşağıdaki **Genel Çizgilere** uymak zorundadır. Puanınızı yazın ve elinizi 4 karta tamamlayın...

ya da

2. Turunuzu geçin... ve elinizden istediğiniz kadar kartı (tümünü veya hiçbirisini de olabilir) oyun destesinin en altına koyup üstten yeni kart çekerek kartlarınızı yenileyin.

Genel Çizgiler

- Oynanan bütün kartlar birleşik düz bir **çizgi** halinde oynanmalı ve oynanan kartlardan en azından biri alana bağlanmalıdır.
- Kartları düz bir **çizgi** halinde yerleştirseniz bile yerleşimin sonucu olarak yeni **çizgiler** yaratabilir ya da var olan çizgileri uzatabilirsiniz. (bknz. arka sayfadaki 3. Tur)
- Bir **çizginin** iki ucuna kart ekleyerek de yeni bir çizgi yaratabilir ya da var olan bir çizgiyi uzatabilirsiniz. (bknz. 2. Tur)
- Bütün **çizgilerde** kartların şekil, renk ve sayıları yani özellikleri ya bütün kartlarda aynı ya da bütün kartlarda

farklı olmalıdır. (bknz. “Çizgi nasıl oluşturulur?”)

- Kartları istediğiniz sırayla oynayabilirsiniz.
- 4 kartlık **çizgilere takım** denir. Takım oluşturmak o turdaki puanınızı ikiye katlar.



- **Çizgiler** maksimum 4 kart uzunluğunda olabilir.
- Eğer arada boşluk kalırsa **çizgi** oluşturamaz. Oyun sırasında alandaki bazı boşlukları doldurmak imkansız olacaktır.

Puanlama

Turunuzun sonunda oluşturulan ya da uzatılan bütün **çizgilerdeki** kartların üzerindeki puanları toplayın. Eğer bir kart iki **çizginin** de parçasıysa puanı

iki kere sayılır. Tamamlanan her **takım** için o turdaki **tüm puanlarınız** ikiye katlanır. Tek turda elinizdeki 4 kartın hepsini oynarsanız da, yine puanlarınız ikiye katlanır.

Oyun Sonu

Oyun destesi bittiğinde ve herhangi bir oyuncu elindeki son kartı oynadığında oyun biter. O turun puanı ikiye katlanır.

En yüksek puana sahip oyuncu oyunu kazanır!

Alternatif Kurallar

- Oyunun daha kısa sürmesini istiyorsanız destenin yarısıyla oynayabilirsiniz. (Joker kartları da dahil olacak şekilde.)
- Küçük çocuklarla oynarken puanlamayı sadeleştirebilirsiniz. Her takım için 1 puan, tüm kartları oynarsanız 1 puan ve oyunu bitiren oyuncuya 1 puan.

Çizgi nasıl oluşturulur? Çok kolay!

Herhangi iki kartı aldığınızda özellikler arasında benzerlik ya da farklılık ilişkisi oluşabileceği için **herhangi iki kartla** çizgi oluşturabilirsiniz. Çizgideki üçüncü ve dördüncü kartlarda ise ilk iki kart arasında yaratılan özellik ilişkisine uymak zorundadır. Bu nedenle **çizgiye** üçüncü kart eklerken üç karta da bakıp kendinize şu soruları sormalısınız:
1. **Renkler** her kartta aynı ya da her kartta farklı mı?

2. **Şekiller** her kartta aynı ya da her kartta farklı mı?
3. **Sayılar** her kartta aynı ya da her kartta farklı mı?
Herhangi birinde hayır cevabı verdiyseniz bu hamle geçersizdir, yapılamaz.

Takım yaratmak için dördüncü kartı koyarken de kendinize bu soruları sormalısınız.

Takım Örnekleri



Tüm kartlarda **renkler aynı**.
Tüm kartlarda **şekiller farklı**.
Tüm kartlarda **sayılar aynı**.



Tüm kartlarda **renkler aynı**.
Tüm kartlarda **şekiller aynı**.
Tüm kartlarda **sayılar farklı**.



Tüm kartlarda **renkler aynı**.
Tüm kartlarda **şekiller farklı**.
Tüm kartlarda **sayılar farklı**.



Tüm kartlarda **renkler farklı**.
Tüm kartlarda **şekiller aynı**.
Tüm kartlarda **sayılar aynı**.



Tüm kartlarda **renkler farklı**.
Tüm kartlarda **şekiller farklı**.
Tüm kartlarda **sayılar aynı**.



Tüm kartlarda **renkler farklı**.
Tüm kartlarda **şekiller aynı**.
Tüm kartlarda **sayılar farklı**.



Tüm kartlarda **renkler farklı**.
Tüm kartlarda **şekiller farklı**.
Tüm kartlarda **sayılar farklı**.

Joker Kartlar

Joker kartları herhangi bir kartın yerine geçebilir ve 0 puan değerindedir. Turunuzu oynamadan önce alanda bulunan bir joker kartı "geri dönüştürebilirsiniz". Bunun için joker kartının parçası olduğu bütün **çizgilere** uyan bir kart,

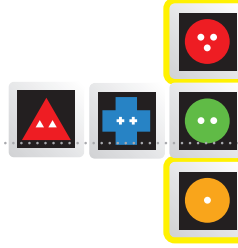


elinizden joker kartının yerine koymanız gerekmektedir. Elinize aldığınız joker kartını istediğiniz turda oynayabilirsiniz. Joker kartının hangi kart yerine geçtiğini koyarken söylemek zorunda değilsiniz. Fakat, eğer iki çizginin parçası olacaksa iki **çizgide** de aynı kartı temsil etmelidir.

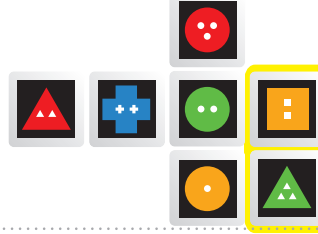
Oynanış Örneği



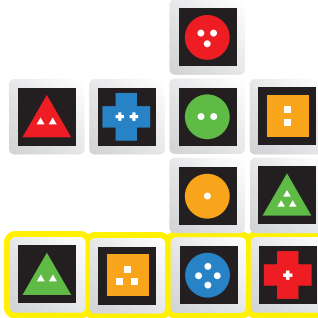
1. Tur: 2 kart oynanıyor. Sayılar aynı, renkler farklı, şekiller farklı. **6 puan**



2. Tur: 2 kart oynanıyor ve 3 karttan oluşan yeni bir **çizgi** oluşuyor. Şekiller aynı, renkler farklı, sayılar farklı. Kartların düz bir **çizgide** oynanması gerekir fakat oynanan kartların birbirlerine temas etmesine gerek yoktur. **6 puan**



3. Tur: 2 kart oynanıyor. Sarı kare 2 kartı **takımı** tamamlıyor. Ayrıca 2'şer kartlık 2 yeni **çizgi** de oluşuyor.
2 yatay **çizgi** puanlanıyor. (8+4) Dikey **çizgi** de 5 puan kazandırıyor. **Takım** sayesinde tüm puanlar ikiye katlanıyor. **34 puan**



4. Tur: 4 kart oynanıyor ve 2 **takım** tamamlanmış oluyor. İki **takım** da 10 puan değerinde. İkinci dikey **çizgi** de 6 puan kazandırıyor. Toplam puan 26 oluyor. Tamamlanan ilk **takım** puanları ikiye katlıyor. Tamamlanan ikinci **takım** için tekrar ikiye katlanıyor ve elindeki 4 kart da oynandığı için puanlar bir kez daha ikiye katlanıyor! **208 puan**