

IYK



KURAL KİTAPÇIĞI

Boyun kamı yaşlanmış ve davulunu devretme zamanı gelmiştir. Görevini iki çırağından birine devretmelidir. Sıradaki Kam, rekabet veya yarışmayla değil, geleneksel bir iye çağırma ve toplama ritüeli ile seçilir. Çıraklık ile yetişen kam adayları kendilerini ispatlayıp kabilenin yeni ruhani lideri olabileceklerini göstermelidir. Birbirlerine karşı yarışmalar da beraber çalışmaları gereklidir. İnsanlar ile iyeler arasındaki köprü olmak bunu gerektirir.

Bu oyunda 2 Kam adayı, İyelerin güçlerini Kam davulunu kullanarak toplamaya çalışır. Kam adayları hangi iyeleri rakibine bırakmaları gerektiğini hesaplarken, bir taraftan da iyelerden ne zaman el isteyip vazgeçmeleri gerektiği konusunda en mantıklı seçimleri yapmak zorundadır. İyeleri en iyi toplayıp onların desteğini kullanabilen çırak boyun sıradaki Kamı olacaktır.

İye: Orta Asya mitolojisindeki farklı farklı nesnelerin içinde bulunan doğa ruhlarıdır. Bulundukları nesnenin veya doğa parçasının koruyucusu olduklarına ve olağanüstü güçlere sahip olduklarına inanılır.

Kam: Türk, Altay ve Moğol kültürlerindeki Şaman. Boyların bilgeleri ve ruhani liderleri olarak görev alırlar. Kendi yaptıkları davullarla iyeler ile iletişim kurarlar. İyelerin güçlerinden yararlanmalarına "iyeden el istemek" adı verilir.

Bu oyun fikrinin ortaya çıkmasında büyük katkıları olan en sevdiğim oyun ve hayat oyunu arkadaşım Sena Şencan'a; Oyunun her aşamasında destek olmasından çok daha öte ilk andan itibaren oyunu sevdiğini içten belli eden Metin Ünüvar'a; Verdikleri fikirlerle oyunun bu kadar içimize sinmesine katkıda bulunan Gökçe Çimen, Ali Can Başaran ve İpek Savı'ya; Projeye girdiği andan itibaren görsel tasarıma kalite katan Eda Esentürk Durşen'e, destekleri için Ali Kutlu Durşen'e, oyunun online platformlara uyarlanması konusundaki desteği için Mustafa Yılmaz'a ve değerli zamanlarını ayırarak oyunu test eden bütün oyun sever arkadaşlara sonsuz teşekkürler.

KÜNYE

Oyun Tasarımı: Onur Şencan
Editör: Metin Ünüvar ve Sena Şencan
Çizimler ve Grafik Tasarım: Eda Esentürk Durşen

©2024 Neotroy Games. Tüm hakları saklıdır.



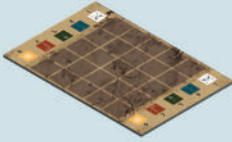
TROY Games Oyuncak
İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4
34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com



İÇİNDEKİLER

Kutu İçeriği.....	4
Kurulum.....	5
Oyunun Akışı ve Kurallar.....	6
Oyunun Amacı.....	6
İye Taşları.....	8
Döngü Puanlaması.....	10
Oyun Sonu.....	11

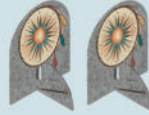
KUTU İÇERİĞİ



1 Oyun Tahtası



1 Kural Kitapçığı

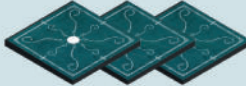


2 Kam Davulu
(1 tanesi yedek)

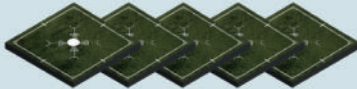
25 İye Taşı Karosu:



1 Baykuş İyesi



3 Su İyesi



5 Ağaç İyesi



7 At İyesi



9 Güneş İyesi

KURULUM

- ◆ İye taşlarını ters çevirip karıştırın. Oyun tahtasındaki 25 boşluğa rastgele yerleştirin ve ön yüzlerini çevirin. Her oyunda İye taşlarının dizilimi farklı olacaktır.
- ◆ Kutudan iki parça olarak çıkan Kam davulunu birleştirin. Haritanın ortasındaki İye Taşı karosunun üzerine yerleştirin.
- ◆ Kurulum tamamlanınca kural kitapçığının arka sayfası görünecek şekilde oyun tahtasının yanına yerleştirin. En arka sayfada iyelerin yeteneklerini anlatan kural açıklamaları bulunmaktadır.



Örnek bir kurulumdur. İye taşlarının yeri sizin kurulumunuzda farklı olabilir.

ÖYÜNÜN AMACI

İye oyunu döngülerden oluşur. 2 döngüyü kazanan oyuncu oyunu kazanır ve Kam unvanını taşımaya hak kazanır. Bir oyun döngüsünü kazanmanın iki yolu vardır: Rakibinizi hamle yapamayacak duruma getirirseniz veya haritada sadece bir İye Taşı kaldığında en çok puana sahipseniz o döngüyü kazanırsınız.

Bir döngünün sonunda her bir iye türünden önünde en çok bulunduran oyuncu, o iyenin oyun başındaki toplam sayısı kadar puan kazanır. Sayfa 10'daki örnek puanlamaya bakabilirsiniz.



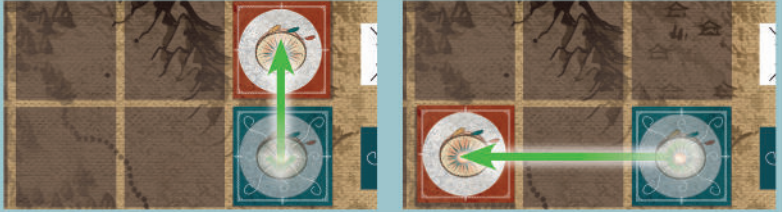
ÖYÜNÜN AKIŞI VE KURALLAR

Oyuna Şamanizm'e en çok ilgisi olan oyuncu başlar. Bunun dışında başlamak için oyuncular kendileri farklı bir yöntem kullanabilir.

- ◆ Sırası gelen oyuncular "Doğal Hareket" veya "İye Taşı Kullanarak Hareket" hamlelerinden istediği birini seçerek hareket eder.
- ◆ Hareketin sonucunda davulu yerleştirdiği yerdeki İye Taşı karosunu rakibine verir ve sırasını devreder.
- ◆ Oyun sahasında bir İye Taşı karosu kaldığında döngü sonlanır ve puanlamaya geçilir.

UYARI: Oyuncular seçtikleri hareket hamlesinden bağımsız olarak gittikleri yerdeki iye taşını rakiplerine verirler. Hiçbir durumda bir oyuncu kendi hareketi ile ulaştığı iye taşını kendisi almaz.

Doğal Hareket: Oyuncular kam davulunu dikey veya yatay olarak 1 veya 2 kare ilerletip (boş kareler de sayılır) davulu yerleştirdikleri alandaki İye Taşını rakiplerine verirler. Doğal Hareket ile davul çapraz hareket ettirilemez, sadece bir doğrultuda ilerletilir. Davul figürü hiçbir koşulda boş bir kareye **yerleştirilemez**.



Doğal Hareket Örnekleri

Oyunun stratejisi; Rakibin işine daha az yarama ihtimali olan iyeleri ona vermeye çalışarak döngü sonunda iyelerde çoğunluğu sağlamaktır.

Eğer “Doğal Hareket” mümkün değilse, yani davula 2 kare mesafede (yatay veya dikey) hiç iye taşı yoksa oyuncular “İye Taşı Kullanarak Hareket” hamlesini kullanmak zorundadır. Hamle sırasını pas geçemez. Oyuncular kendi sıralarında “Doğal Hareket” yapabilseler de “İye Taşı Kullanarak Hareket” hamlesini kullanmayı tercih edebilirler.

İye Taşı Kullanarak Hareket: Oyuncular halihazırda (önceki turlarda) biriktirmiş oldukları İye Taşlarının güçlerini kullanarak Kam davulunu doğal hareketlerinden farklı yerlere götürebilir ve rakiplerine o alandaki İye Taşını verebilirler. Gücü kullanılan İye Taşı haritanın yanına ıskartaya çıkarılır. ıskartadaki İye Taşlarının sayıları ve türleri her zaman görünür olmalıdır.

DÖNGÜNÜN ERKEN SONLANMASI

Eğer bir oyuncu sırasında hiçbir hamle yapamıyor ise döngü anında sonlanır. Döngünün kazananı son hareket hamlesini yapan oyuncu olur. Bu durum sadece “Doğal Hareket” mümkün olmadığında ve hamle yapması gereken oyuncunun kullanmak için uygun olan hiçbir İye Taşı olmadığında gerçekleşir.

İYE TAŞLARI

Güneş İyesi



Güneş İyesi koruyucu anneyi temsil eder. Oyunda 9 Adet bulunur. Kam adayı Güneş İyesini kullanarak, davulu haritanın 4 köşesinden birine yerleştirir. Eğer tüm köşeler boş ise Güneş İyesinin gücü kullanılamaz.

At İyesi



At İyesi ölüm ve hayat bağını temsil eder. Oyunda 7 Adet bulunur. Kam adayı At İyesini kullanarak, davulu "L" şeklinde hareket ettirebilir. "L" hareketi satranç at taşı ile aynıdır. Bu bir yönde 2 diğer yönde 1 kare hareket etmek anlamına gelir.

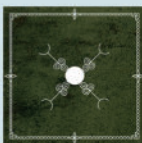


Örnek: Güneş İyesi ile Hareket



Örnek: At İyesi ile Hareket

Ağaç İyesi



Ağaç İyesi doğa ile yaşam arasındaki merdiveni temsil eder. Oyunda 5 adet bulunur. Kam adayı Ağaç İyesini kullanarak, davulu bir kare uzaklığa çapraz hareket ettirebilir.

Su İyesi



Su İyesi bolluk ve bereketi temsil eder. Oyunda 3 adet bulunur. Kam adayı Su İyesini kullanarak, davulu yatay, dikey veya 4 ana çapraz yönde istediği kadar mesafe hareket ettirebilir. Bu iyenin hareketi satrançtaki vezir ile aynıdır.

Baykuş İyesi



Baykuş İyesi koruyucu ve özgür ruhu temsil eder. Oyunda 1 adet bulunur. Kam adayı Baykuş İyesini kullanarak, davulu haritadaki istediği bir İye Taşının üstüne yerleştirebilir. Baykuş İyesinin hareketinde herhangi bir sınırlama yoktur.



Örnek: Ağaç İyesi ile Hareket



Örnek: Su İyesi ile Hareket



Örnek: Baykuş İyesi ile Hareket

DÖNGÜ SONU VE PUANLAMA

Bir döngü iki farklı şekilde sonlanabilir:

- ◆ Mümkün bir hareket hamlesi kalmadığında
- ◆ Sahada sadece 1 İye Taşı kaldığında

Eğer döngü, mümkün olan hareket kalmadığı için sonlanırsa o döngünün kazananı son hamle yapmış olan oyuncu olur. Bu durumda puanlama yapılmaz.

Döngü sahada bir İye Taşı kalması ile sonlanırsa puanlama aşamasına geçilir. Her iye türü ayrı ayrı puanlanır. **Bir iye türünden önünde daha fazla olan oyuncu o iye türünün tüm puanını kazanır.** Eğer bir iye türünde iki oyuncu da eşit sayıda karoya sahipse o iye türü için iki oyuncu da puan alamaz.



Örnek puanlama

	Baykuş	Su	Ağaç	At	Güneş	TOPLAM PUAN
1. Oyuncu	1 (1 puan)	2 (3 puan)	2	3 (7 puan)	3	11 (1+3+7)
2. Oyuncu		1	2	2	4 (9 puan)	9 (9)

Tüm iye türleri puanlandıktan sonra daha çok puana sahip olan oyuncu bu döngünün kazananı olur. Sıradaki döngüye kimin başlayacağını bu döngüyü kaybeden oyuncu seçer.

Eğer döngü sonu puanları eşitse döngünün kazananı yoktur. Sıradaki döngüye bir önceki döngüde ikinci sırada oynayan oyuncu başlar.

İYE TAŞLARI VE PUANLARI

	Baykuş İyesi fazla olan	1 puan
	Su İyesi fazla olan	3 puan
	Ağaç İyesi fazla olan	5 puan
	At İyesi fazla olan	7 puan
	Güneş İyesi fazla olan	9 puan

OYUN SONU

2 döngü kazanan oyuncu oyunu kazanır ve yaşadığı boyun Kamı olarak ilan edilir.

KURAL ÖZETİ

Doğal Hareket

Davulu 1 veya 2 kare hareket ettirin. Sadece yatay veya dikey hareket mümkündür.

İye Taşı Kullanılarak Hareket

Önünüzden bir iye taşına harcayın ve o iyenin özel hareketini uygulayın.

İye	Adeti ve Puan Değeri	Kazandırdığı Hareket Setli
 Baykuş İyesi	1	İsteddiğiniz bir karoya hareket edin.
 Su İyesi	3	Yatay, dikey veya çapraz olarak istediğiniz kadar hareket edin.
 Ağaç İyesi	5	Çapraz olarak 1 karo hareket edin.
 At İyesi	7	"L" şeklinde hareket edin.
 Güneş İyesi	9	Haritanın bir köresine hareket edin.