

0.2.

BULMACA OYUNU



NUMBLE



2-4
oyuncu

YAŞ
7+

ZEREN'S
universe

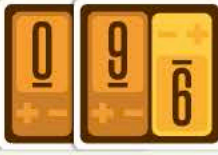
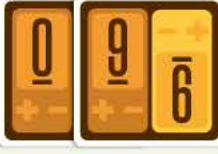
İÇİNDEKİLER

NUMARALI KAROLAR

1. DESTE :

40 sarı karo

10 mavi karo



2. DESTE :

40 sarı karo

10 mavi karo

TOPLAM 100 KARO

AKSIYON KAROLARI

20 karo



BONUS KARO

30 karo



BOŞLUK KAROSU

25 karo



ARTI/EKSİ PULLARI

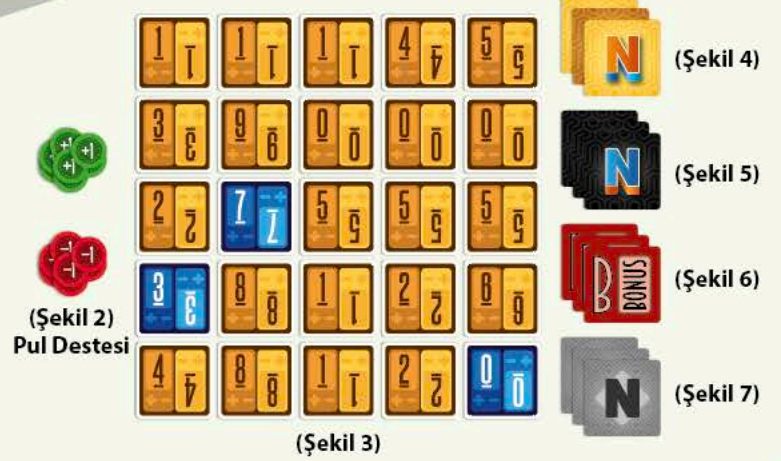
20 adet +1 / 20 adet -1



KURULUM

MASA DİZİLMİ

- 1- Her oyuncuya (Şekil 1) 4 adet +1, 4 adet -1 pulu dağıtılır. Kalan pullar (Şekil 2) masaya koyulur.
- 2- Numaralı karo desteleri karıştırılır ve masaya 5x5 olacak şekilde (Şekil 3) yüzleri açık dağıtılır. Kalan karolar deste halinde (Şekil 4) yüzü kapalı masaya koyulur.
- 3- Aksiyon Karoları karıştırılır ve deste halinde masaya koyulur. (Şekil 5)
- 4- Bonus karolar ve boşluk karoları da deste halinde masaya koyulur. (Şekil 6 ve Şekil 7)



OYNANIŞ

AMAÇ

Oyuncular yanyana gelen aynı rakamlarla zincir oluşturup puan toplamaya çalışırlar.

HAMLELER

Yaşı en büyük oyuncu oyuna başlar ve sırasıyla aşağıdaki hamleleri gerçekleştirir.

- 1- Bir adet +1, bir adet -1 pulu alır. (Oyunun ilk turunda bunu atlayın.)
- 2- Aksiyon kerosu alır. (İsteğe bağlı.) (Sayfa 2'ye bakın)
- 3- Zincir yapar veya pas geçer.
- 3-Oluşan zincirin karolarını alır, varsa bonuslarını alır (Sayfa 2'ye bakın) ve boşalan karoların yerine desteden rasgele yeni karolar yerleştirir.

ZİNCİR NASIL YAPILIR?

Birbirine bağlantısı olan (Çapraz bağlantı olmaz.) minimum 3 karoyu aynı rakama getirerek zincir oluşturulur. Karoların rakamını değiştirmek için oyuncuların sahip olduğu +1 ve -1 pulları kullanılır.

*Not: Desteden gelerek yanyana dizilen aynı rakamlı karolar tek başlarına zincir oluşturmaz. Ancak bir başka karoya +1 veya -1 pulu oynayarak onları zincirinize bağlayabilirsiniz.

ZİNCİR YAPMA ÖRNEĞİ



(Şekil 8)

Açıklama

Oyuncunun 4 adet +1 pulu ve 4 adet -1 pulu vardır ve pulların yalnızca 6 tanesini kullanarak 1 rakamından 8 halkalı bir zincir yapmıştır.

Bunun için; 3 rakamlı karoya iki tane -1 pulu, 2 rakamlı karoya bir tane -1 pulu ve 0 rakamlı karolarla birer tane +1 pulu yerleştirmiş ve zincirini oluşturmuştur. Böylece desteden gelerek yanyana dizilmiş olan 1 rakamlı karolar da zincire bağlanmıştır.

Oluşturduğu zinciri ve bonus kartlarını alarak sırasını bitirir.

Bir oyuncu sırası geldiğinde zincir oluşturabilir veya pas geçebilir. Bunun dışında pul oynayarak yerdeki karoların rakamlarını değiştiremez.

Oyuncular zincir yapmak için elindeki tüm pulları harcamak zorunda değildir.

Bir tur, tüm oyuncular sıralarını oynadıktan sonra tamamlanmış olur.

ARTI/EKSİ PULLARI

+1 Oyunda 20'şer adet **+1** ve **-1** pulları vardır. Bu pullar yerde bulunan karoların üzerine oynandığında karoların değeri değişir.

-1 Örneğin: **Şekil 8'de** oyuncu 0 rakamlı bir karoya **+1 pulu** koyarak karonun değerini 1 yapmıştı. Aynı şekilde 3 rakamlı bir karoya 2 adet **-1 pulu** koyarak karonun değerini 1 yapmıştı.

* Oyuncular her sıralarının başında bir adet **+1** ve bir adet **-1** pulu alır.

* Kullanılan pullar masadaki pul destesine geri gider.

BONUS KAROLAR



Bonus karolar, 5 ve üzeri halkalı zincir oluşturan oyunculara ekstra puan kazandırmak için vardır. Bir oyuncu 5 veya üzerinde yaptığı her zincir halkası için bir adet Bonus karo çeker. Örneğin: **Şekil 8'de** oluşan zincirin 8 halkası bulunuyor. Bu sebeple oyuncu 5., 6., 7. ve 8. halkalar için birer Bonus karo çeker. Yani toplamda 4 Bonus karo kazanmış olur.

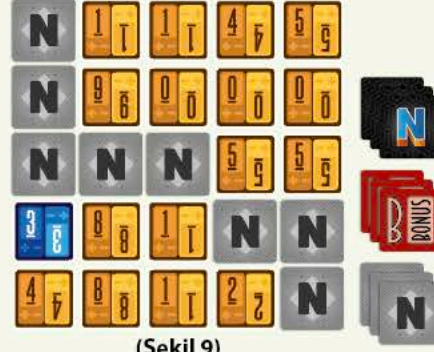
BOŞLUK KAROSU



Numaralı karo destesi bitince yerden alınan karoların yerine boşluk karo koyulur. Böylece 5x5'lik düzen bozulmamış olur.

Not: Boşluk karoları zincir oluşturmaz, alınmaz veya boşluk karonun üzerinden atlayarak zincir bağlanmaz.

ÖRNEK:



(Şekil 9)

Açıklama

Şekil 9'da Numaralı karo destesi bitmiş ve yerden alınan karoların yerine boşluk karoları koyulmuş.

Boşluk karolarının böldüğü yerlerin birbirine bağlantısı kesilmiştir. Bu iki nokta asla birleşemez.

AKSİYONLAR

AKSİYON KAROLARI



Bu karolara oyuncular, ellerinde bulunan bonus karoları harcayarak sahip olurlar. 1 bonus karoyu desteye geri koyarak 1 aksiyon karo çeker. Aksiyon karo alma işlemi yalnızca 2. hamlede gerçekleşir. Oyuncular kendi sıraları içinde maksimum 3 adet alabilirler ve maksimum 1 adet (Kendi sıralarında istedikleri zaman) oynayabilirler.

*Her oyuncu elindeki aksiyon karosunu kullandıktan sonra aksiyon karoları destesinin en altına koyar.

KAROLARIN ÖZELLİKLERİ

Aksiyon karolarının bazılarının sol üst köşesinde semboller bulunur.

Bu semboller karoların kullanım şekillerini belirler ve anlamları şu şekildedir;

♻️: Bu sembole sahip aksiyon karosunun özelliği bir tur boyunca devam eder.

🔒: Bu sembole sahip aksiyon karo, oluşturulmuş bir zincirin üzerine oynanmalıdır.

Herhangi bir sembolü olmayan karolar serbest oynanır.



Pas karo diğer oyunculara oynanır. Bu karonun oynandığı oyuncu, o tur herhangi bir pul alamaz, zincir yapamaz ve aksiyon karo oynayamaz. Bu yalnızca bir tur için geçerlidir.



Kilit karo oynayan oyuncu yerdeki numaralı karolardan istediği 4'ünü ters çevirir ve bir tur boyunca kimse o karolara dokunamaz. Sıra kendisine gelince numaralı karolar açılır.



Çapraz zincir karo oynayan oyuncu karolar arasında çapraz bağlantı kurabilir.

Örneğin: **Şekil 10'da** oyuncu Çapraz karo oynamış ve 1 rakamından 5 halkalı zincir oluşturmuş.



(Şekil 10)



Eş karo oynayan oyuncu, oluşturduğu zincirin rakamı neyse masada bulunan aynı rakamlı tüm karoları alır.

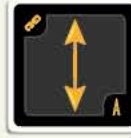
Örneğin: **Şekil 11'de** oyuncu 4 rakamlı karonun üzerine **+1** pulu yerleştirip karonun değerini 5 yapmış ve 3 halkalı zincir oluşturmuş.

Daha sonra Eş karo oynanmış ve yerdeki diğer 5'leri de almış.

Not: Bu aksiyon karo ile alınan ekstra 5 rakamlı karolar, zincir halkasından sayılmaz ve 3'lü zincir oluşturulduğu için bonus karo alınmaz.



(Şekil 11)



Dikey al karo oynayan oyuncu, oluşturduğu zincirin istediği bir yerine bu karoyu koyarak dikeyde bulunan diğer karoları da alır.

Örneğin: **Şekil 12'de** oyuncu 4 rakamlı karonun üzerine **+1** pulu yerleştirmiş ve 3 halkalı zincir oluşturmuş. Daha sonra Dikey al karo sağdaki 5 rakamlı karonun üzerine koymuş ve bu karonun dikeyinde bulunan tüm karoları da almış.

Not: Bu aksiyon karo ile alınan ekstra karolar, zincir halkasından sayılmaz ve 3'lü zincir oluşturulduğu için bonus karo almaz.



(Şekil 12)



Yatay al karo Dikey al karo ile aynı özelliği taşır. Ancak bu karo yatayda bulunan tüm karoları alır.

Not: Bu aksiyon karo ile alınan ekstra karolar, zincir halkasından sayılmaz.



Yer deęiřtir karosunu oynayan oyuncu, masada bulunan herhangi numaralı bir karonun yerini masada bulunan başka numaralı karoyla deęiřtirir.



Pul deęiřtir karosunu oynayan oyuncu, elinde bulunan pulların istedięi iki tanesini yeni pullarla deęiřtirebilir.

Örneęin: Elinde 2 tane -1 pulu varsa bunları verip yerine 2 tane +1 pulu alabilir.



Pul al karosunu oynayan oyuncu, ekstra 3 tane +1 ve 3 tane -1 pulu alır.



Joker kerosu dięer bütün aksiyon karolarının özelliklerini tařır. Bu karyoy oynayan oyuncu, istedięi bir aksiyon kerosunun özellięi olarak kullanabilir.

BİTİŐ

Yerde zincir oluşturulabilecek karo kalmadıęı zaman veya tüm oyuncular üst üste 3'er kere pas derlerse oyun biter ve puanlamaya geçilir. Oyuncular ellerindeki karoların verdięi puan deęerlerini toplarlar. En yüksek puana sahip oyuncu oyunu kazanır.

KAROLARIN PUANLARI



HERHANGİ 1 SARİ KARO
1 PUAN'DIR



HERHANGİ 1 MAVİ KARO
2 PUAN'DIR



1 BONUS KARO
2 PUAN'DIR



AKSİYON KAROSU
0 PUAN'DIR

Not: Karoların üzerindeki rakamlar, puanlamaya etki etmez. Yüksek rakamla düşük rakam arasında puan farkı yoktur. Oyuncuların ellerinde kalan +1 ve -1 pulları da puanlamaya dahil deęildir.

KOLAY OYUN

7-12 yař için

Bonus karoları ve **Aksiyon** karolarını oyundan **çıkarmın**. Masa düzenini 5x5 yerine 4x4 olacak řekilde yerleřtirin. Kolay oyunda **minimum 3'lü zincir** yerine **minimum 2'li** zincir oluşturabilirsiniz.

HIZLI OYUN

Hızlı oyunda numaralı destelerin bir tanesini (**řekil 13**) oyun dıřı bırakın. böylece oyun süreniz yarına inmiř olacaktır.



(řekil 13)

GELİŐTİRİCİ EKİP

OYUN TASARIMI

OZAN ZEREN

GELİŐTİRİCİLER

MERVE İPEK GÜZEL
BERKAY AKSU
BORA KARAGÖZ
UMURCAN ZEREN
İLKİZ TIRTİL
EFKAN ZEREN

GRAFİK TASARIM

OZAN ZEREN

DİęER OYUNLAR

www.zerens.com

OYUN SAHİBİ

ZEREN'S
UNIVERSE

Z ★ CE
zerens.com Türkiye'de
üretilmiřtir.

www.facebook.com/zerensuniverse