

STICKY 10

2-8 Oyuncu | YAŞ 7+

ZEREN'S
UNIVERSE

OYUNUN AMACI

Oyuncular tüm kartlarını ellerinden çıkarmaya çalışır.

OYUNUN KURULUMU

- Tüm oyuncular *renk kartlarından* rastgele birer kart çeker.
- Oyunculara birer *Sticky 10* kartı verilir. Kalan *Sticky 10* kartları oyun dışı bırakılır.

STICKY 10 KARTI

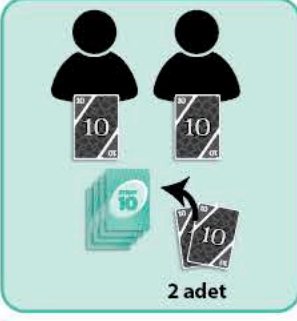


RENK KARTLARI



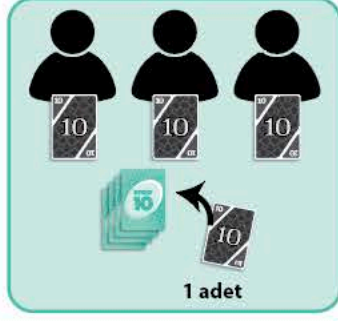
*2 ve 3 kişilik oyuna özel durum

2 kişilik oyunda,
ekstra 2 adet *Sticky 10*
kartı desteye koyulur
ve karıştırılır.



2 adet

3 kişilik oyunda,
ekstra 1 adet *Sticky 10*
kartı desteye koyulur
ve karıştırılır.



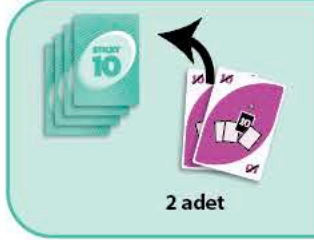
1 adet

- Oyunda 4 adet *Yok Edici* kartı vardır. Ancak 4 kişiye kadar olan oyunlarda yalnızca 2 tane, 5-8 kişilik oyunlarda 4 *Yok Edici* kartı desteye koyulur. Kalan *Yok Edici* kartları oyun dışı bırakılır.

YOK EDİCİ KARTI



2-4 oyuncu arası



2 adet

5-8 oyuncu arası



4 adet

- Tüm oyunculara 9'ar kart dağıtılır. Böylece *Sticky 10* kartıyla beraber her oyuncunun başlangıçta 10 kartı olur.
- Deste kapalı şekilde masanın ortasına koyulur. En üstten bir kart yere açılır. **Oyun başlar!**

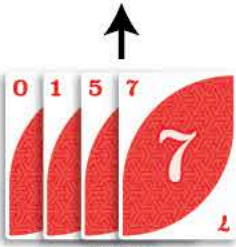
Not: En üstten yere açılan *Özel kart* veya *Sticky 10* kartı olursa, oyuncular yere herhangi renkte bir kart atarak oyuna başlayabilir.

OYUN NASIL OYNANIR?

- Oyuna yaşı en küçük oyuncu başlar ve sıra saat yönünün tersine devam eder.
- Her oyuncunun **tek bir kart** oynama hakkı vardır.
- Oyuna başlayacak oyuncu yerdeki **açık olan karta** göre oynar.

Örneğin: Yerde kırmızı 2 olsun. Sırası gelen oyuncu aşağıdaki hamlelerden birini gerçekleştirebilir.

Yerdeki Kart



Örn. 1

Herhangi bir kırmızı. (0-9)



Örn. 2

Kırmızı 2.



Örn. 3

Herhangi renkte 2.



Örn. 4

Herhangi Özel kart.

Eğer oyuncu;

* Herhangi bir kırmızı oynarsa (Örn. 1) sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Bu durumda renk aynı kalmış olur.

* Yerdeki rakam ve renkle eşleşen bir kart oynarsa (Örn. 2) bir sonraki oyuncuya elinden istediği iki kartı verir ve sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Bu durumda renk aynı kalmış olur.

* Yerdeki rakamla eşleşen bir kart oynarsa (Örn. 3) bir sonraki oyuncuya elinden istediği bir kartı verir ve sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Bu durumda renk değişmiş olur. Bir sonraki oyuncu **yeni renge göre** kart atmak zorundadır. (Örnekte sarı 2 atıldı. Yani renk artık sarıdır.) Oyuncu dilerse farklı renkte ancak aynı rakama sahip veya özel bir kart da atabilir.

* Herhangi bir Özel Kart oynarsa (Örn. 4) kartın özelliği aktif olur ve atılan karta göre bir sonraki oyuncuya sıra geçer veya geçmez. Bu durumda sırası gelen oyuncu, atacağı kartla rengi belirleyecektir.

Not: Yere atacak uygun kartı olmayan oyuncu desteden bir kart çeker. Hala kart atamıyorsa sıra diğer oyuncuya geçer.

STICKY 10 ve ÖZEL KARTLAR:

Stick 10 Kartı

Oyuncular *Sticky 10* kartlarını yere oynayamaz. Ancak elden çıkarmak için iki yöntem vardır;

1. Yerdeki rakamla eşleşen herhangi bir kartı oynayıp elindeki *Sticky 10* kartını sırası gelen oyuncuya vererek.
2. "*Yok Edici*" Özel kartını kullanıp *Sticky 10* kartını iskartaya göndererek.

Önemli Not: Elinde *Sticky 10* kartı olan hiçbir oyuncu bitemez.





Yok Edici Kart

Stick 10 kartına sahip olan oyuncu *Yok Edici* kartını kullanarak *Stick 10*'i elinden çıkarabilir. Bu kart, *Stick 10* ile beraber oynanır tek başına yere atamazsınız. Eğer elinizde *Stick 10* kartınız yoksa bu kartı, yerdeki rakamla eşleşen bir kart oynarak bir sonraki oyuncuya vermeyi tercih edebilirsiniz. Bu tercih tamamen size aittir.

Joker Kartı

Joker kartı, yerde bulunan numaralı kart ile aynı renk ve numara olacak şekilde eşleşir. Böylelikle bir sonraki oyuncuya 2 kart verilir. *Joker* üzerine *Joker* oynanabilir ve aynı özellik burada da gerçekleşir.



+3 Kartı

Bir sonraki oyuncuya desteden 3 kart çektirir. +3 kartı oynanan oyuncu bu kartın üzerine +3 kartı atarsa kart çekmez, bir sonraki oyuncu 6 kart çeker. +3 kartı bu şekilde katlanarak devam edebilir.

+1 Kartı

Bir sonraki oyuncuya desteden 1 kart çektirir. +1 kartı oynanan oyuncu bu kartın üzerine +1 kartı atarsa kart çekmez, bir sonraki oyuncu 2 kart çeker. +1 kartı bu şekilde katlanarak devam edebilir.

Önemli Not: +3 kartının üzerine +1 kartı oynanarak 4 kart çektirilemez veya tam tersi de olmaz.



Pas Kartı

Pas kartı oynanan oyuncu o tur kart oynayamaz.



Yön Değiştir

Oynandığı zaman oyun sırası **tam tersi** yönde devam eder.

Renk Kartları

Oyun başında her oyuncu rastgele bir renk kartı çeker. Oyun sonunda (*Kazanan oyuncu hariç.*) oyuncular çektikleri renk kartının rengiyle eşleşen kartlarından artı puan kazanırlar.



PUANLAMA NASIL YAPILIR?

Kazanan oyuncu +20 puan alır. Kaybeden oyuncular ellerindeki kartların değerlerine göre eksi veya artı puan alırlar.

Kartlara göre puanlar:

- * *Stick 10* kartı : -10 puan.
- * Özel kart: -5 puan.
- * Numaralı kartlar: Kartların üzerinde yazan değer kadar eksi puan.
- * Renk kartı: Eşleşen renkteki kartların üzerinde yazan değer kadar artı puan.

Örneğin:

Kazanan A oyuncusu, kaybeden B oyuncusu olsun. Bu durumda A oyuncusu +20 puan alır. B oyuncusuda elinde kalan kartlara göre eksi veya artı puan alır.

A oyuncunun kartı yok



A oyuncunun renk kartı



YEŞİL

* A oyuncusu, oyunu kazandığından +20 puan kazandı. Elinde kart kalmadığı için Renk kartı A oyuncusuna artı puan kazandırmaz.

B oyuncunun kalan kartları



B oyuncunun renk kartı



MAVİ

* B oyuncusunun renk kartı mavi ve elinde mavi renkte 2, 4 ve 7 kartı var. B oyuncusu bu kartlardan $2+4+7=13$ puan kazanır.

* Elinde bulunan yeşil 3, kırmızı 2, sarı 2, yön değiştir, joker ve *Stick 10* kartından sırasıyla $-3-2-2-5-5-10=-27$ puan alır.

* Bu durumda B oyuncusunun puanlarının sonucu $13-27=-14$ puandır.

OYUN NASIL BİTER?

Elinden tüm kartlarını ilk çıkartan oyuncu o eli kazanmış olur ve puanlar toplanır. 3 elin sonunda toplamda en yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

İÇİNDEKİLER: 80 numara kartı, 8 *Stick 10* kartı, 24 özel kart, 8 renk kartı, 1 kural kitapçığı.



ZEREN'S
universe
www.zerens.com