

Q.Z.

BULMACA OYUNU



NUMBLE



İÇİNDEKİLER

NUMARALI KAROLAR



TOPLAM 100 KARO

AKSİYON KAROLARI

20 karo



BONUS KARO

30 karo



BOŞLUK KAROSU

25 karo



ARTI/EKSİ PULLARI

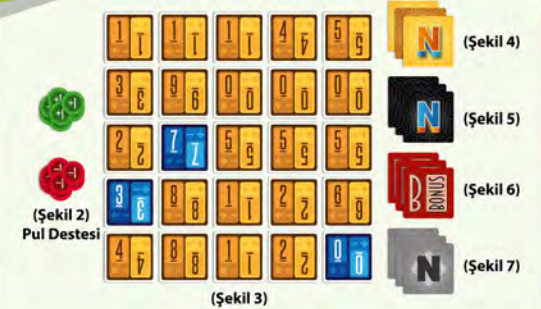
20 adet +1 / 20 adet -1



KURULUM

MASA DİZİLİMİ

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

- Bir adet +1, bir adet -1 pulu alır. (Oyunun ilk turunda bunu atlayın.)
- Aksiyon karosu alır. (İsteğe bağlı.) (Sayfa 2'ye bakın)
- Zincir yapar veya pas geçer.
- 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 zincirimize bağlayabilirsiniz.

ZİNCİR YAPMA ÖRNEĞİ



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 karolara 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 yapmıştır. Aynı şekilde 3 rakamlı bir karoya 2 adet -1 pulu koyarak karonun değerini 1 yapmıştır.

* Oyuncular her sıralarının başında bir adet +1 ve bir adet -1 pulu alır.
* Kullanılan pullar masadaki pul destesine geri gider.

BONUS KAROLAR

BONUS 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 karosu koyulur. Böylece 5x5'lik düzen bozulmamış olur.

Not: Boşluk karoları zincir oluşturmaz, alınamaz veya boşluk karonun üzerinden atılarak zincir bağlanmaz.

ÖRNEK:



(Şekil 9)

Açıklama

Şekil 9'da Numaralı karo destesi bitmiş ve yerden alınan karoların yerine boşluk karolarının bölüğü yerlerin birbirine bağlantısı kesilmiştir. Bu iki nokta asla birleşemez.

AKSİYONLAR

AKSİYON KAROLARI

N Bu karolara oyuncular, ellerinde bulunan bonus karoları harcayarak sahip olurlar. 1 bonus karoyu desteye koyarak 1 aksiyon karosu çekersiniz. Aksiyon karosu 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 karoların destesinin en altına koyar.

KAROLARIN ÖZELLİKLERİ

Aksiyon karolarının bazılarının sol üst köşesinde semboller bulunur.

Bu semboller karoların kullanım şekillerini belirler ve anlamları şu şekildedir;

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

P: Bu sembole sahip aksiyon karosu, oluşturulmuş bir zincirin üzerine oynanmalıdır.

Herhangi bir sembolü olmayan karolar serbest oynanır.

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

Kilit karosunu 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 karosunu oynayan oyuncu karolar arasında çapraz bağlantı kurabilir.



(Şekil 10)

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

Eş karosunu 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 karosunu oynamış ve yerdeki diğer 5'leri de almış.

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

Dikey al karosunu 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 karosunu sağdaki 5 rakamlı karonun üzerine koymuş ve bu karonun dikeyinde bulunan tüm karoları da almış.

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

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

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



Yer değiştir karosunu oynayan oyuncu, masada bulunan herhangi numaralı bir karonun yerini masada bulunan başka numaralı karoyla değiştirir.



Pul değiştir karosunu oynayan oyuncu, elinde bulunan pulların istediği iki tanesini yeni pullarla değiştirebilir. Örneğin: 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 karosu diğer bütün aksiyon karolarının özelliklerini taşır. Bu karoyu oynayan oyuncu, istediği bir aksiyon karosunun özelliği olarak kullanabilir.

BITİŞ

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

KAROLARIN PUANLARI



HERHANGİ 1 SARI 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 değildir.

KOLAY OYUN

7-12 yaş için

Bonus karoları ve Aksiyon karolarını oyundan çıkarın. Masa düzenini 5x5 yerine 4x4 olacak şekilde yerleştirin. Kolay oyunda minimum 3'lü zincir yerine minimum 2'li zincir oluşturabilirsiniz.

HIZLI OYUN

Hızlı oyunda numaralı destelerin bir tanesini (Şekil 13) oyun dışı bırakın. böylece oyun süreniz yarına imiş olacaktır.



(Şekil 13)

GELİŞTİRİCİ EKİP

OYUN TASARIMI

OZAN ZEREN

GELİŞTİRİCİLER

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

GRAFİK TASARIM

OZAN ZEREN

DiĞER OYUNLAR

www.zerens.com

OYUN SAHİBİ

ZEREN'S
UNIVERSE

ÜRETİCİ FİRMA

eco
ETİKET • BASIM • AMBALAJ

Z ★ CE
Türkiye'de
üretimiştir.
zerens.com

www.facebook.com/zerensuniverse