

İÇİNDEKİLER

1 Adet Oyun Tablası

16 Adet Piyon

55 Adet Oyun Kartı

Oyun Kılavuzu

Her oyuncu kendine ait olan toplam 4 adet piyonu "Bitiş" karesine taşımaya çalışır. Bunu ilk başaran oyuncu, oyunu kazanır.

OYUNA BAŞLANGIÇ

Oyuncular piyon rengi seçimi ve oyuna kimin başlayacağını belirlemek için kart çekerler, en büyük kartı çeken oyuncu istediği rengi seçer. Sonraki renk gruplarındaki sıraya bağlı kalmak kaydı ile diğer oyuncular çektikleri karta göre hem sıra hem de piyon seçmiş olurlar. Oyuncular piyonlarını aynı renkteki "Başlangıç" hanesine koyarlar. Şans kartları karıştırılır ve oyun tablasına kapalı olarak konulur. Oyun saat yönünde hareket eder.

OYUN KURALLARI

Kart çekme

Sırası gelen oyuncu oyun tablasına kapalı olarak konulan kartlardan en üsttekini çeker ve kartın üstündeki talimatları uygulamaya çalışır. Kart işlevini bitirdikten sonra açık olarak kullanılan kart kısmına konulur. Çekilen kartlar bittiği zaman, kullanılmış kartlar karıştırılır ve tekrar kapalı olarak yerine konur.

Piyonları oyuna sokma

Her oyuncu oyuna başlarken `BAŞLANGIÇ` bölgesindeki piyonu ilerletmek için çektiği kartın 1 ya da 2 olması gerekir. Bunun dışında çekilen kartlarla oyuna başlangıç yapılması mümkün değildir. Bu kural, tüm piyonları oyuna sokabilmek için geçerlidir. Çektiğiniz kartlarla oyuna giriş yapamıyorsanız, sıra değer oyuncuya geçer. Oyuncular kartta aksi belirtilmediği sürece tek bir piyonu hareket ettirebilirler.

Piyonların oyun içinde ilerlemesi

Yolunuz üzerindeki karede, siz ya da başka bir oyuncuyu ait bir piyon varsa üzerinden atlayabilirsiniz. Eğer kendi renk grubunuzdan başka bir piyonun olduğu yere geldiyseniz. Bir karede 1'den çok piyon bulunamaz. Oynayacak başka hamleniz yok ise sıra sizden sonraki kişiye geçer.

Rakip piyonu başlangıca yollamak (kırmak)

Kart çektiniz ve ilerlediniz, gelmiş olduğunuz son karede rakiplerinizden biri var, rakibinizin piyonu kırılmış olur. Böylece rakip piyon, "BAŞLANGIÇ" karesine dönmek zorunda kalır. Oyunun en can alıcı ve rakiplerinizi yavaşlatan hamleyi yapmış olursunuz.

Pas geçme durumu

Aynı renk grubundan 2 piyon aynı kareye gelemez, başka alternatif hareketiniz yoksa pas geçmek zorunda kalırsınız. Güvenli bölgeye giremeyen ve başka hamlesi olmayan oyuncuda pas geçmek zorunda kalır. Sizden sonra sırası gelen oyuncu, kart çeker ve oyuna devam eder.

Geri gitmek

Oyuncular kartta yazmadığı sürece geri gidemez. 3 ve 9 no'lu kartlar çekildiğinde, kartı çeken oyuncu geri gitmek durumundadır. Başlangıç karesinin gerisine giderseniz doğrudan "Güvenli alan" kısmına giriş yapabilirsiniz. Oyun tablasında dolaşmak zorunda kalmazsınız.

Güvenli alan

Oyun tablasında bir tur attıktan sonra kendi renk grubunuzdaki kareler sizin "Güvenli" alanınızdır. Sizden başka oyuncular bu alana giremezler. Güvenli alanın sonunda "Bitiş" kısmı vardır. Kendi renk grubunuzda ki güvenli alana girebilmek için oyuncu tam olarak doğru kartı çekmelidir. Yoksa güvenli alana giremezsiniz, oynayacak başka hamleniz yok ise pas geçilir sıradaki oyuncu oyuna devam eder.

Bitiş karesi

Güvenli alanın sonundaki "Bitiş" kısmına girmek için doğru kartın çekilmesi beklenir. Başka hamleniz yoksa sıradaki oyuncu oyuna devam eder. Kendi renk grubundaki güvenli alana giren oyuncu, aynı renkteki 4 piyonu "Bitiş" kısmına getirdiği zaman oyunu kazanır. Oynayacak başka hamleniz yok ise pas geçilir, sıradaki oyuncu oyuna devam eder. Oyun bir daha oynanacaksa, oyunu en son kazanan kişi oyuna başlar.

Kızma Birader Kartlı Oyunu Kart Değerleri

- 1 Piyonlarınızdan birini, 1 kare ilerletin ya da başlangıçtaki piyonunuzla oyuna giriş yapın.
- 2 Piyonlarınızdan birini, 2 kare ilerletin ya da başlangıçtaki piyonunuzla oyuna giriş yapın.
- 3 Piyonlarınızdan birini 3 kare geri gidin. Başlangıç karesinin gerisine giderseniz doğrudan "güvenli alan" kısmına giriş yapabilirsiniz.
- 4 Piyonlarınızdan birini 4 kare ilerletin.
- 5 Piyonlarınızdan birini 5 kare ilerletin, ya da toplamda 2 piyonu oynayın (Bir piyonu 2 kare diğerini 3 kare vb.) Bu kartı oyuna başlamak için kullanamazsınız. Eğer "5" kartını kullanarak piyonlarınızdan birini "BİTİŞ" bölgesine sokmak için 5 haneden daha az ilerletirseniz, geriye kalan hamle hakkınızda kullanabilir durumda olmalısınız.
- 6 Piyonlarınızdan birini 6 kare ilerletin.
- 7 Piyonlarınızdan birini 7 kare ilerletin, ya da toplamda 2 piyonu oynayın (Bir piyonu 5 kare diğerini 2 kare vb.) Bu kartı oyuna başlamak için kullanamazsınız. Eğer "7" kartını kullanarak piyonlarınızdan birini "BİTİŞ" bölgesine sokmak için 7 kareden daha az ilerletirseniz, geriye kalan hamle hakkınızda kullanabilir durumda olmalısınız.
- 8 Piyonlarınızdan birini 8 kare ilerletin.
- 9 Piyonlarınızdan birini 9 kare geri gidin. Başlangıç karesinin gerisine giderseniz doğrudan "güvenli alan" kısmına giriş yapabilirsiniz.
- 10 Piyonlarınızdan birini 10 kare ilerletin.
- 11 Piyonlarınızdan birini 11 kare ilerletin ve bir kart daha çekin, kartta yazılanları uygulamaya çalışın.
- 12 Piyonlarınızdan birini 12 kare ilerletin

Joker

Jokerlerinizi 2 farklı şekilde kullanabilirsiniz.

1-Rakiplerinizden bir piyonla yer deęiřtirin ve onu bařlangıca yollayın. Bütün piyonlar bařlangıç karesinde veya güvenli alan ierisinde ise herhangi bir Őey yapmayın.

2-İstedięiniz bir piyonunuzu en fazla 12 kare ya da daha az ilerletin.

Kızma Birader Kartlı Oyunu Farklı Oyun Őekilleri

Eřli oyun

- Oyun iindeki normal kurallar geerli olup, Kırmızı ve Mavi ortak olurlar rakip olarak da Yeřil ve Sarı ortak olurlar. Kendinizin veya ortaęının piyonunu hareket ettirebilirsiniz.

- Oyunu kazanmak iin ortak olan takımın bütün piyonları bitiş karesinde olmalıdır.

- Ortaęının bulunduğu kareye gelerseniz onu bařlangıca yollamak zorunda kalırsınız. Joker kartında yazılanlar uygulanmak zorundadır. Bařlangıç bölgesine gonderebileceęiniz hibir rakip piyon yoksa ortaęınıza ya da kendinize ait piyonlardan birini geri gndermelisiniz.

- 5 veya 7 kartını ekerseniz, kendinize ait ya da ortaęınıza ait toplam 8 piyondan 2 sini hareket ettirebilirsiniz.

-1 veya 2 ektiyseniz, kendinize ait ya da ortaęınıza ait piyonlardan birini oyuna sokabilirsiniz.

Puanlı oyun

- Normal oyundaki tm kurallar geerli olmakla beraber kart destesi karıřtırılır ve her oyuncuya kapalı olarak 4'er adet kart daęıtılır. Sırası gelen oyuncu yerden bir kart eker ve elindeki 4 kartla beraber en uygun kartı oynar ve kullandığı kartı yere atar. Yerden ektięiniz kart da dahil oynamak iin her zaman 5 alternatifiniz olur.

- Elinizde bulunan kartlardan hibirini oynayamıyorsanız ektięiniz veya istedięiniz kartlardan birini yere atıp sıranızı oynamadan geebilirsiniz. Ancak yere attięiniz kart pas gemenizi gerektiren bir kart olmalıdır.

-Oyunculardan hangisi bitiş karesine bütün piyonlarını ilk nce tařırsa oyunu o kazanır ve puanlamaya geilir.

Puanlama Tablosu

- Oyunu bitiren oyuncuya 50 puan.

-Oyunu bitiren oyuncu rakiplerinin bitiş bölgesinde bulunan her piyonu iin 5'er puan.

- Bitiş bölgesine varmayı bařaramamıř, her rakip piyon iin 10'ar puan.

-Rakibin hibir piyonu bitiş bölgesine varmamıř ise 20'řer puan.

- Bütün rakipleri henz bitişe hi varmadılar ise buna "mars" diyoruz, her piyon iin 50'řer puan alır.

- Alınabilecek maksimum puan, oyunu kazanma iin 50 puan, 3 rakipte mars olduysa 600 puan toplam 650 puandır.

Zaman Sreli Oyun

Normal kurallar geerli olmak kaydı ile belirlenen sre zarfında, rnek olarak 30 dakika iinde oyunu kazanan ıkılmaz ise puanlamaya gidilir. Puanlı oyundaki puanlama sistemi ile en ok puanı alan oyuncu oyunu kazanır.

