

OCTİ OYUNUNUN KURALLARI

“Her yıl dünyanın dört bir yanından bir araya gelen oyuncular MindLab Olimpiyatlarının bir bölümü olarak Octi turnuvasında yarışıyorlar.....

Octi’yi çocuklara kazanma stratejilerini nasıl analiz edecekleri ve geliştireceklerini öğreten ideal bir oyun olarak dünyadaki tüm MindLab ler için seçtik. Octi 7 yaş üzeri herhangi biri tarafından dakikalar içinde öğrenilebilir. Bu oyun güçlü bilişsel becerilerin geliştirildiği programımızın temel taşıdır.”

Dan Gendelman - Uluslararası Satranç Öğretmeni - Mindlab International Başkanı

Yaş: 8-99 Oyuncu: 2 Oynama süresi: 10-30 dakika

İçerik

- Çift taraflı oyun alanı (Bir tarafı 6x7, diğer tarafı 9x9 boyutlarında)
- Kırmızı ve siyah renkli 7 şer adet araç
- Araçlara takmak için 50 adet ok
- Oyunun kuralları

Octi Hakkında

Octi Yale Üniversitesinden Profesör Donald Green tarafından icat edilmiştir. Basit kurallar ve az sayıdaki parçaları şaşırtıcı biçimde derin stratejik olanaklar sağlar. Bu da oyunu gençler, sıradan oyuncular ve ciddi strateji fanatikleri için fark gözetmeksizin mükemmel bir oyun yapar.

Özünde Octi hamle sırası kendine gelen oyuncunun araçlarını hareket ettirmek veya onları daha da güçlendirmek arasında bir seçim yaparak oynadığı bir oyundur. Octi oyuncunun, rakibinin planlarını engellemeye çalışırken, güce ve hareketliliğe yatırım yapmak ihtiyacı nedeniyle hedefe ilerleme isteği arasında denge kurabilmesi meselesidir.

Octi üç türlü oynanabilir ve nasıl oynanacağını öğrenmenin en iyi yolu temel versiyonu ile oynamaya başlamaktır.

Octi - Temel Oyun Kuralları

Kullanılan Parçalar

6x7 oyun alanı, her bir renkten 4'er adet araç, her bir oyuncu için 12'şer ok

Hazırlık

Temel oyunda kullanılan oyun alanı 6x7 kareli olan taraftır. Her bir oyuncu için 4'er tane olacak şekilde farklı renklerle gösterilmiş toplam 8 adet üs vardır (Oyun örneğine bakınız).

Her bir oyuncu kendi rengindeki 4 araçla (dost araçlar diye adlandırılanlar) kendilerine ait üslerde ve monte edilmemiş 12 ok ile başlar. Her bir aracın üzerinde bulunan ok işareti rakibi göstermek amacı ile konulmuştur. ÖNEMLİ: Araçlar oyun sırasında eksenini çevresinde döndürülmemelidir; ok işareti her zaman oyun alanının rakibe ait olan tarafını göstermelidir.

Oyunun Amacı

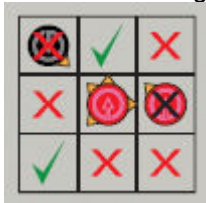
Rakibinin üslerinden herhangi birisinin üstüne kendi araçlarından birisini getirebilen ilk oyuncu olmak.

Kurallar

Bir araca en az bir ok takılmadığı sürece o araç hareket edemez. Üzerine ok takıldığında üzerindeki okların gösterdiği herhangi bir yöne doğru hareket edebilir.

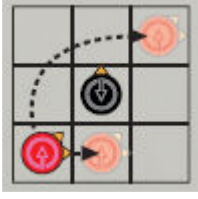
Her turda bir oyuncu aşağıdaki hamlelerden birisini yapar.

- 1) Herhangi bir dost araca bir ok ekleyerek sonraki turlarda bu aracın takılan ok yönünde hareket etmesini sağlamak.
- 2) Bir dost aracı boş komşu karelerden birine hareket ettirmek. Aracı yalnızca bir kare ve üzerindeki oklardan birisinin yönünde hareket edebilir. (Dikkat: Bir aracı hareket ettirirken eksenini etrafında döndürmediğinizden emin olun.)



- 3) Bir atlama veya atlama serisi gerçekleştirin. Bir dost araç oklarının gösterdiği herhangi bir yönde her iki rengin araçlarının üzerinden atlayabilir. Bir oyuncu bir hamlede bir atlama serisi yapabilir. Üzerinden

atlanan aracın hemen arkasındaki kare boş olmalıdır ve oyuncu aynı hamlede atladığı karenin üzerinden tekrar atlayamaz. Hamlenin sonunda oyuncu üzerinden atlanan araçların, her iki renkten de olabilir, bazılarını veya hepsini oyun alanından alabilir veya yerlerinde bırakabilir. Bir oyuncu atlama olanağı olsa bile bu seçeneği kullanmak zorunda değildir. Bir diğer deyişle atlama her zaman isteğe bağlıdır. Oyuncu üzerinden atladığı araçları oyun alanından almak isterse bunu hamlenin sonunda yapmalıdır.

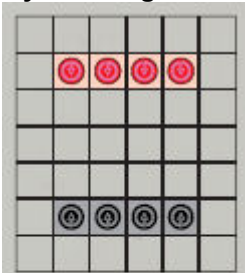


Okları ele geçirmek: Bir oyuncu oyun alanından aldığı araçların üzerindeki tüm okları alır. Bu oklar sonraki hamlelerde oyuncu tarafından kullanılabilir.

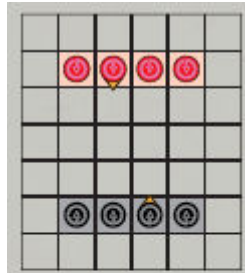
Oyunun Sonu:

Rakibinin üslerinden herhangi birisinin üstüne kendi araçlarından birisini getirebilen ilk oyuncu oyunu kazanır.

Oyun Örneği:

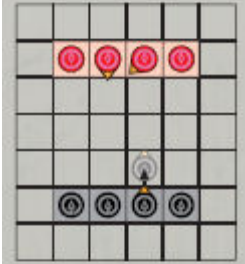


Hazırlık



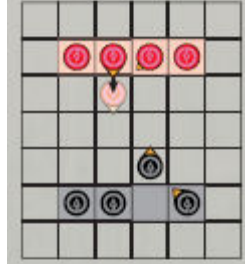
Tur 1

.Siyah ok ekler
.Kırmızı ok ekler



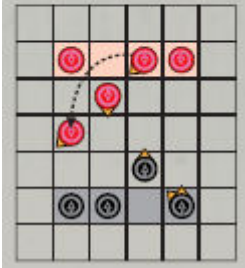
Tur 2

.Siyah öne hareket eder
.Kırmızı ok ekler



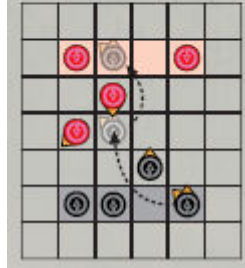
Tur 3

.Siyah ok ekler
.Kırmızı öne hareket eder



Tur 4

.Siyah ok ekler
.Kırmızı atlar ancak üzerinden atladığı aracı oyun alanından çıkarmamayı seçer



Tur 5

.Siyah çift atlamalar yaparak rakibinin üssüne gelir ve oyunu kazanır.

İleri Seviye Octi (Octi-X) - Hızlı Oyun Kuralları

Kullanılan Parçalar

9x9 oyun alanı, her bir renkten 7'şer adet araç, her bir oyuncu için 25'şer ok

Octi-X 9x9 luk oyun alanında oynanır.

Octi'nin temel kuralları uygulanır, bu nedenle henüz okumadıysanız lütfen önce temel kuralları okuyunuz.

Octi-X de temel kurallara ek olarak aşağıdaki kurallar uygulanır;

Hazırlık

Her bir oyuncu kendilerine ait üç üsse 1 adet araç koyarak başlar; 4 adet araç ve 25 adet ok yedekte tutulur.

Oyunun Amacı

Rakibinin üslerinden herhangi birisinin üstüne dost araçlarından birini getirebilen ilk oyuncu olmak.

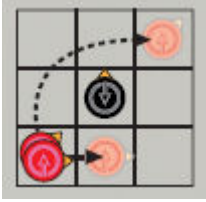
Octi-X Kuralları

Her hamlede oyuncular aşağıdaki seçeneklerden yalnızca bir tanesini uygulayabilirler:

- 1) Herhangi bir dost araca bir ok eklemek, temel oyunda olduğu gibi.
- 2) Bir dost aracı temel oyundaki gibi hareket ettirmek. Ancak bu versiyonda dost araçları üst üste koyma olanağı vardır (aşağıdaki resme bakınız).



- 3) Temel oyundaki gibi bir atlama veya atlama serisi gerçekleştirin. Üst üste konmuş olan araçlar aynı anda farklı yönlerde hareket edip atlama yapabilirler (aşağıdaki resme bakınız).



- 4) Yedekte duran araçlardan bir tanesini boş veya işgal edilmiş bir üsse yerleştirerek oyuna sokabilirsiniz. Oyuna sokulan araç oksuz oynanır.

Octi-X oyunculara 2 veya daha fazla dost aracın birbirinin üstüne konmasına izin verir.

Bir oyuncu bir aracını daha önce bir dost araçla işgal edilmiş bir kareye hareket ettirerek veya yedekteki bir aracı oyuna sokarak daha önce işgal edilmiş bir karede bulunan bir dost aracın üzerine yerleştirilerek üst üste koyabilir.

Bir kümeyi (üst üste konulmuş araçlar) hareket ettirirken istediğiniz veya üst üste konulmuş araçların tümünü oklarına göre aynı anda oynayabilirsiniz.

Not: Aynı anda hareket eden araçlar atlama amaçları için birbirlerini görmezlikten gelirler. Eğer bir kümedeki bir araç bir kare hareket ederse kümedeki diğer araçlar o yönü gösteren okları olması şartı ile aynı kareye gidebilirler. Fakat bir oyuncu bir hamlede kümedeki bir aracı hareket ettirip sonra da kümedeki başka bir araçla bu aracın üzerinden atlayamaz.

Bir kümenin üzerinden atladığında oyuncu kümeden istediğini veya tüm araçlarını ele geçirmeyi seçebilir.

İleri Seviye Octi (Octi-X) - Klasik Oyun Kuralları

Klasik versiyon Octi-X Hızlı Oyun Kurallarının daha da gelişmiş halidir.

Hazırlık

Klasik Octi-X oyununa Octi-X Hızlı Oyundaki gibi başlanır.

Oyunun Amacı

Rakibinin üç üssünü de aynı anda işgal eden ilk oyuncu oyunu kazanır.

Ek Kurallar: Hızlı Oyun Kurallara ek olarak oyuncular aşağıdaki seçenekleri de kullanabilir:

1. Daha önce ele geçirilmiş olan bir aracı özgür bırakmak. Rakibinin üssünü işgal eden bir oyuncu hamle olarak iki oyuncudan birisinin ele geçirdiği bir aracı özgür bırakmaya karar verebilir. Özgür bırakılan araç, bu aracın okları çıkartılmıştır, o sırada dost veya rakip üslerin birinde bulunan oyunculardan herhangi birisine ait olan bir aracın üzerine konur.
2. Dost bir üsse yedekte bulunan bir aracın konulmasına ek olarak bir oyuncu klasik Octi-X kuralları çerçevesinde rakip üsde bulunan dost bir aracın üzerine yedekteki bir aracı koyabilir.

Not: 'Yedek' araç oyun alanına daha önce hiç getirilmemiş olan araca denir. 'Ele geçirilmiş' araç oyunculardan herhangi birisinin oyun alanının dışına çıkardığı araca denir. Ele geçirilmiş aracın tüm okları, bu araç sonradan serbest bırakılsa bile, ele geçiren oyuncuda kalır. Ele geçirilmiş araçlarla yedek araçları ayrı tutmak, oyuna girme şekilleri farklı olduğu için, önemlidir.

Örnekler ve sıkça sorulan sorular için lütfen www.octi.net veya www.FoxMind.com sitelerini ziyaret ediniz.

anne İç ve Dış Ticaret

Gelişim Araçları, Oyuncak Paz. Tic. N. Nur Sevenler
Palmiye Alışveriş M. Mithatpaşa Cad. No:1458 35330 Balçova İzmir

0232 279 37 30 0232 279 37 30
anne@anne.com.tr www.anne.com.tr