

Squadro

2 Oyuncu, 8+, 15 dakika

İçindekiler: 1 ahşap oyun alanı ve 10 ahşap oyun parçası (5 açık renkli ve 5 koyu renkli), kullanım kılavuzu.

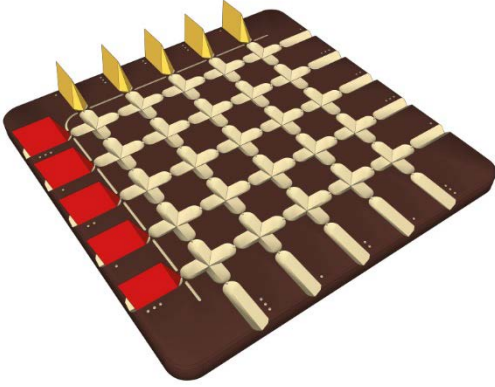
Oyunun Tanımı ve amacı

Her oyuncu aynı renkten 5 ahşap piyonu kullanır. Sırası gelen oyuncu piyonunu mevcut hareket değerine göre oynar. 5 piyonundan 4'ünü oyun alanını ileri geri turladıktan sonra başlangıç noktasına geri getiren oyuncu oyunu kazanır.

Oyunun Kurulumu

Oyuncular 5 adet piyonunu, her piyonun sivri ucu oyun alanının ortasına bakacak şekilde, oyulmuş çizginin arkasına, başlangıç alanlarına koyarlar. Piyonun sivri ucu, hareket ettiği yönü gösterir.

Şekil 1. Oyunun kurulumu



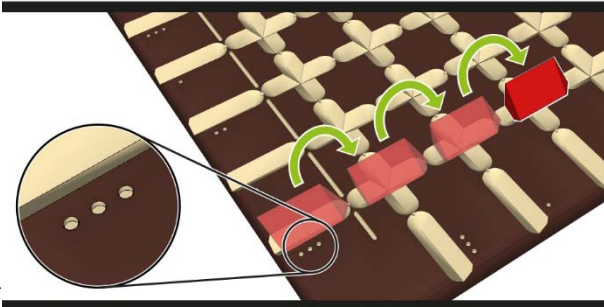
Oyunun Oynanışı

Oyuna başlayacak oyuncu rastgele seçilir.

Sırası gelen oyuncu 5 Piyonundan birini oynamak zorundadır. Seçilen piyon, başlangıç noktasında kazanılmış olan nokta şekli ile belirtilen değer kadar hareket eder. Daima düz bir şekilde, işaret edilen yöne doğru. Aşağıda açıklanan durumlar dışında, bir piyon her zaman tam hareket kapasitesine hareket eder.

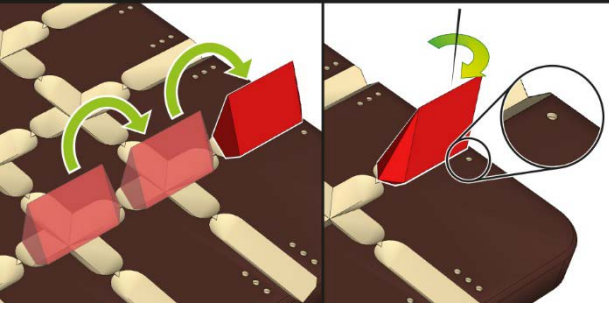
Bir piyon hareketini bir rakibin işgal ettiği bir alan üzerinde sonlandırırsa, bunun üzerinden atlar ve hemen arkasında durur. (bkz. "bir rakibin piyonundan atlamak").

Şekil 2 Bu parça üç kare ilerler.



Bir piyon oyun alanının sonuna ulaştığında, hareket edebileceği alan olsa bile olsa bile hareketi orada durur. Daha sonra piyon, başlangıç alanının yönüne doğru geri dönecek şekilde çevrilir. Bu piyon, şimdi yeni durduğu alanda belirtilen yeni noktalı değerinde hareket eder.

Şekil 3: Bu piyon 3 alanlı bir hareket değerine sahiptir. İki alanı hareket ettirdikten sonra oyun alanının sonuna ulaşır ve hemen döner. (Şek.3A), şimdi diğer oyuncunun sırası. Gelecek turda, bu piyon sadece 1 kare ilerleyecektir. (Şekil 3B).



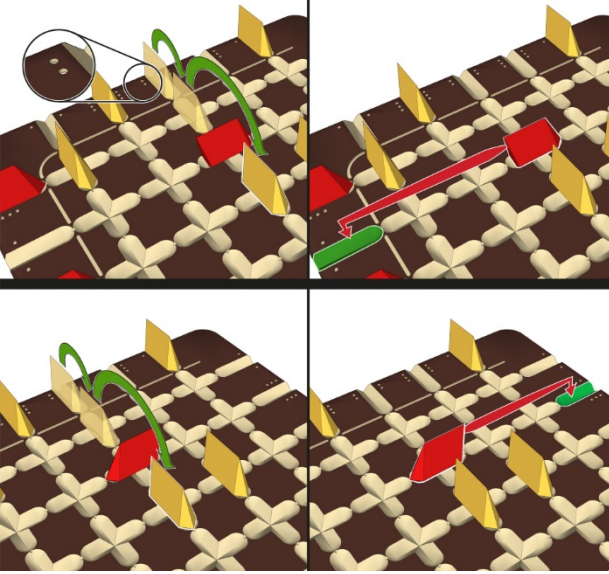
Bir piyon başlangıç noktasına geri döndüğünde, oyundan çıkartılır ve artık kullanılmayacaktır.

Bir veya Birkaç Rakibin Piyonları Üzerinde Atlama

Eğer hareketi sırasında, bir piyon, bir veya birkaç rakibinin piyonlarını geçerse, onların üzerinden atlar ve arkasındaki boşlukta durur. (Kalan hamle haklarını kaybeder).

Her bir rakibin atladığı piyon aşağıdaki sebeplerle geri gönderilebilir;

- Eğer oyun alanının sonundan henüz dönmedi ise, başlangıç noktasına döner. Şekil 4 A-B
- Başlangıç alanının karşısında, oyun alanının sonundaki boşluk, eğer oyun alanını bir kez geçtiyse. Şekil 5 A-B



Oyunun Sonu

5 parçasından 4'ünü her iki yöne de geçtikten sonra başlangıç noktasına geri getiren ilk oyuncu oyunu kazanır.