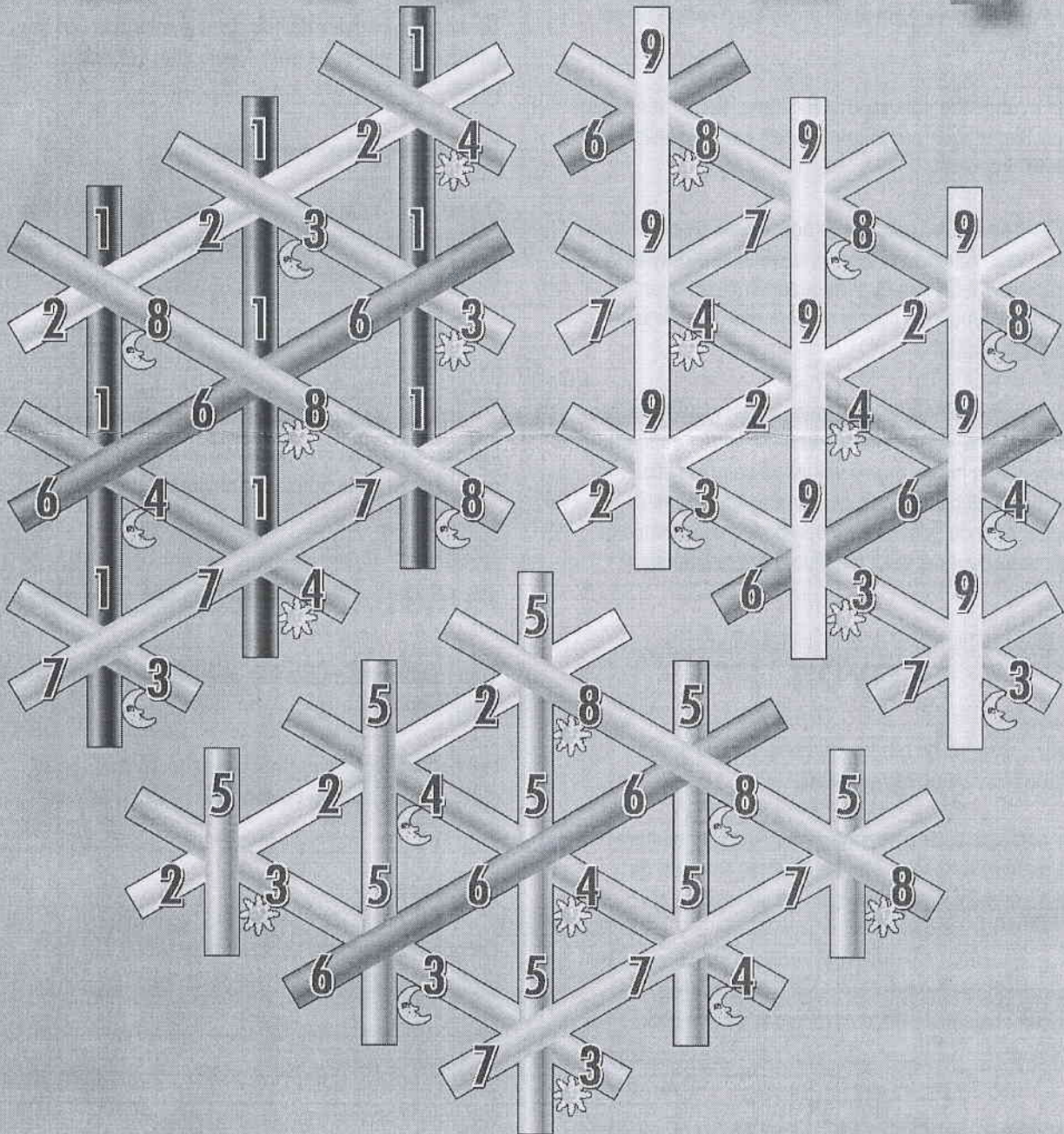




Take it Easy!



OYUN KURALLARI

İÇİNDEKİLER

- 6 farklı renkte oyun alanı
- 6 set 27 altigen parça

Take it Easy! KURALLARI

HAZIRLIK

İlk defa oynayacaksanız, altigen parçaları kartondan dikkatlice çıkartın.

Her bir oyuncu birer oyun alanı ve eşleşen renkte bir set altigen parça alır.

Hangi oyuncunun 'okuyucu' olacağına karar verin. Bu oyuncu tüm altigen parçalarını kapalı olacak şekilde ters çevirir ve karıştırır.

Diğer tüm oyuncular parçalarını açık olarak üç grup halinde dizer. Altigen parçaların, üzerlerindeki sayıların en üstekine (1, 5 veya 9) göre düzenlenmesi, oyun sırasında okuyucunun çektiği altigeni söylerken kolaylıkla bulunmasını sağlar.

Altigenlerin her birinin 'güneş' veya 'ay' ile işaretlendiğine dikkat edin. 'Standart' Take It Easy! oyununu oynarken bu sembollerin hiç bir önemi yoktur ve yalnızca süsleme olarak düşünülebilir. Ancak, bu kurallar kitapçığının sonunda, oyunda güneş ve ay sembollerinin kullanıldığı bir kaç farklı oynanış şekli (versiyon) önerilmektedir.

OYUN

Okuyucu rastgele bir altigen parçasını alır ve çevirip üzerinde bulunan üç sayıyı da okur.

Diğer tüm oyuncular aynı sayıların bulunduğu altigeni kendi setlerinden bulur. Her bir oyuncu, okuyucu da dahil, bu altigeni kendi oyun alanına yerleştirir.

Tüm oyuncular bu altigeni yerleştirdikten sonra, okuyucu başka bir altigen parça çeker. Oyun, oyun alanları tamamen altigenlerle doluncaya kadar devam eder.

YERLEŞTİRME KURALLARI

Altigenler her zaman sayılar (1,5 veya 9) dik olacak şekilde yerleştirilmelidir (sanki bir sayfadan okuyormuşsunuz gibi).

Altigenler oyun alanınızın herhangi boş bir bölgesine yerleştirilebilir. Bir bölgeye yalnızca bir altigen yerleştirilir.

Bir altigen oyun alanına konulduğunda yeri değiştirilemez. Oyun ilerledikçe açılıp okunan altigenler oluşmuş olan renk şeritlerini devam ettirebileceğiniz şekilde olmayabilir. Ancak okuyucunun çekip söylediği her bir altigen oyuncular tarafından mutlaka oyun alanlarına yerleştirilmelidir.

OYUNUN SONU

19. altigen yerleştirildiğinde oyun alanlarında boş yer kalmaz ve oyun sona erer. Oyuncuların puanları hesaplanır.

Şeritlerin Hesaplanması

Oyuncuların oyun alanlarındaki yatay, dikey, sol alttan sağ üste çapraz ve sol üstten sağ alta çapraz şeritlerin her birinden puan alabilir.

Bir şeritte **kesintisiz tek renk** oluştuysa bu şerit puanlanır. Şeritteki tüm çubukların rengi aynı olmalıdır. Bu şeritlere 'Puanlanabilen Şeritler' denir.

Eğer bir şeritte bir çubuk bile farklı renkteyse bu şerit puanlanmaz (yani bu bir Puanlanabilen Şerit olamaz).

PUANLARIN HESAPLANMASI

Tüm Puanlanabilen Şeritler ve toplam aşağıdaki gibi hesaplanır:

Her bir Puanlanabilen Şeritin puanını bulmak için o şeritteki çubuk sayısı ile çubuğun renginin değerini çarpın.

Örnekler:

Dik bir eksende üç sarı-çubuklu altigenin puanı 27 (3x9).

Dik bir eksende dört siyah-çubuklu altigenin puanı 4 (4x1).

Çapraz bir eksende beş turuncu-çubuklu altigenin puanı 40 (5x8).

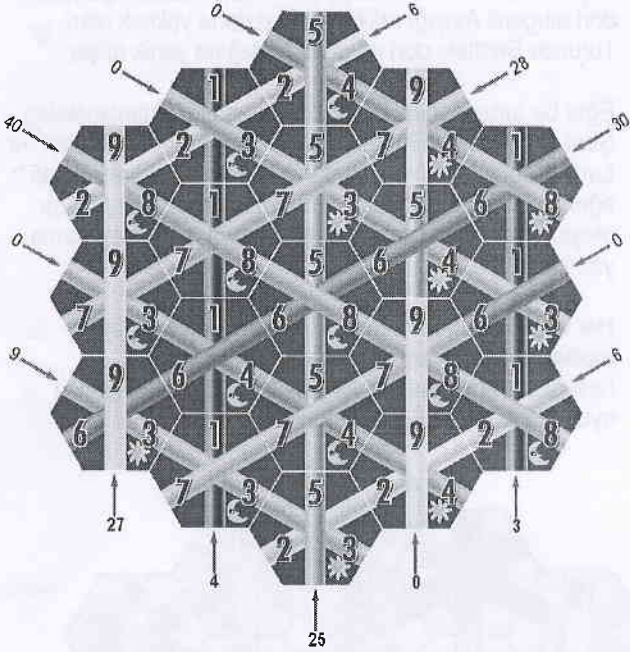
Çapraz bir eksende dört yeşil-çubuklu altigenin puanı 28 (4x7).

Çapraz bir eksende beş kırmızı-çubuklu altigenin puanı 30 (5x6).

Çapraz bir eksende üç pembe-çubuklu altigenin puanı 9 (3x3).

ÖRNEK BİR OYUN

Aşağıdaki şekil örnek bir oyundaki puanlamayı göstermektedir.



Bu oyuncunun toplam puanı 178'dir.

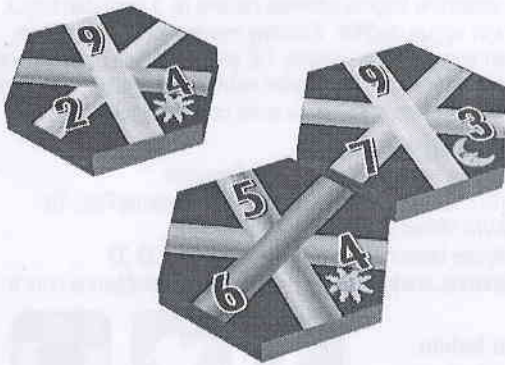
KAZANAN

En yüksek toplam puanı alan oyuncu o turu kazanır!

Oyun tek tur olarak veya her oyuncunun bir kez okuyucu olmasını sağlayacak kadar arka arkaya oynanacak turlar şeklinde oynanabilir. Birden fazla tur oynanırsa her turda alınan puan toplanarak toplam puan hesaplanır. Standart "Take It Easy!" oyununu oynarken alabileceğiniz en yüksek puan 307'dir. Bu puanı alabilmenin onaltı farklı yolu bulunmaktadır. Oyun kutusunun arkasında bir örnek gösterilmektedir.

TEK KİŞİLİK OYUN

"Take It Easy!" tek oyuncu için de eğlencelidir. "Kendi rekorunuzu" kırmaya çalışın!



Take It Easy! VERSİYONLARI

Yukarıdaki kurallar standart "Take It Easy!" oyunu içindir. Aşağıda standart oyunun farklı versiyonlarını bulabilirsiniz. Bu versiyonların bazıları altıgenlerin yerleşimi ile ilgili farklı kurallar içermektedir; diğerleri de oluşturduğunuz şeritlerin puanlaması ile ilgili farklı yöntemler önermektedir. Genel bir kural olarak, siz istediğiniz yerleştirme kurallarından birini puanlama yöntemlerinden biriyle birleştirip kendi versiyonunuzu oluşturabilirsiniz. Bu tamamen size bağlı!

ALTIGEN YERLEŞTİRME VERSİYONLARI

Bitişliğine Yerleştirme

Bu versiyonda, ilk altıgeni oyun alanınızda istediğiniz yere koyabilirsiniz. Ancak, ikinci altıgen ilk konan altıgenin bir kenarına değecek şekilde yerleştirilmelidir (bu oluşturmaya başladığınız puanlanabilecek bir şeridinizi 'bozmaya' neden olsa bile). Sırayla konan tüm altıgenlerin bir kenarı daha önce oyun alanına konmuş en azından bir altıgene değmelidir. Bu versiyon standart Take It Easy!den daha zordur, çünkü altıgen yerleştirme seçenekleri kısıtlanmıştır.

Güneş/Ay'ın Bitişliğine Yerleştirme

Yukarıda açıklanan versiyon gibi, ilk altıgeni oyun alanınızda istediğiniz yere koyabilirsiniz. İkinci (ve sonraki) altıgenlerin yerleşimi her bir parçada bulunan güneş/ay sembollerine bağlıdır. Eğer ikinci altıgenin üzerindeki sembol ilk altıgenin üzerindeki ile aynı ise (örn. her iki altıgende güneş varsa), o zaman bu altıgen ilk altıgene değmelidir, aynen yukarıdaki ilk versiyonda açıklandığı gibi. Eğer iki altıgende zıt (yani farklı) güneş/ay sembolü varsa, o zaman ikinci altıgen oyun alanında istenilen bir yere konulabilir. Aynı şekilde, sonraki tüm altıgenler, güneş/ay sembollerini daha önce konmuş altıgenlerle eşleşecek şekilde yerleştirilmelidir. Eğer semboller eşleşmezse, o zaman bu altıgen oyun alanında herhangi bir boş yere konulabilir.

PUANLAMA YÖNTEMLERİ

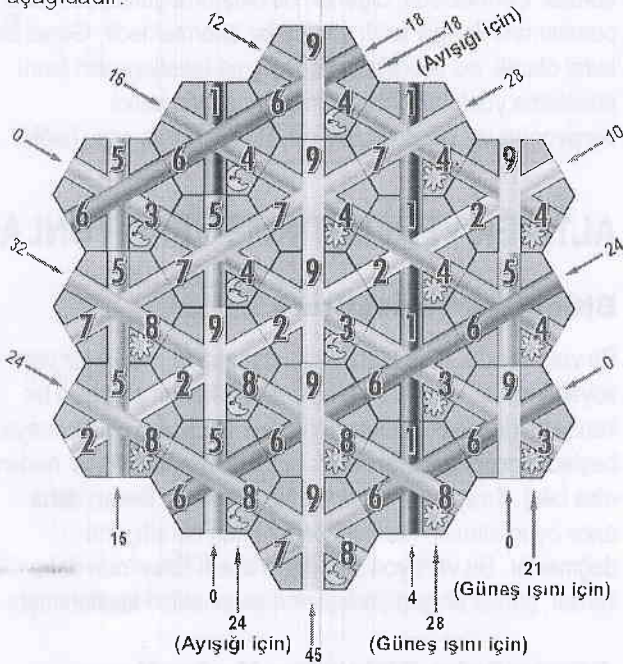
Güneş ışınları ve Ayışığı

Bir Güneş ışını, oyun alanında herhangi bir yönde bitişik bir şekilde güneşli altıgenler konduğunda oluşur. Bir Ayışığı aynen bir Güneş ışını gibi oluşturulur, tabii ki güneşli altıgenler yerine **aylı altıgenleri** kullanılarak.

Bir Güneş ışını veya Ayışığı bir Puanlanabilen Şerit boyunca **VEYA** puanlanamayan bir şerit boyunca oluşturulabilir. Şeritlerdeki çubukların renkleri dikkate alınmaz.

Eğer bir Güneş ışını veya Ayışığı Puanlanabilen Şerit boyunca oluşturulduysa, Puanlanabilen Şeritten **VE** Güneş ışını/Ayışığı şeridinden ayrı ayrı puan alırsınız!

Tamamladığınız her Güneş ışınındaki her bir altıgen parça için 7 puan alırsınız. Tamamladığınız her Ayışığındaki her bir altıgen parça için 6 puan alırsınız. Bu puanlar normal Puanlanabilen Şerit'ten elde ettiğiniz puanlara eklenir. "Güneş ışını veya Ayışığı" versiyonunun oynandığı bir oyundaki puanlama örneği aşağıdadır.



Toplam puan = 228 + 24 (Ayışığı) + 28 (Güneş ışını) + 21 (Güneş ışını) + 18 (Ayışığı) = 319.

En İyi Güneş Işını/Ayışığı

Bu versiyon 2 ila 6 oyuncu için uygundur. Oyuncular 'en iyi' Güneş Işını'na ve 'en iyi' Ayışığı'na sahip olmaya çalıştıkları için, bu versiyonda çok güçlü bir etkileşim vardır. Bu oyunda, Güneş Işını ve Ayışığı eğer Puanlanabilen Şeritte oluştuysa geçerlidir. Puanlanamayan bir şeritteki Güneş Işını veya Ayışığı geçerli sayılmaz.

'En iyi' Güneş Işını olan oyuncuya ödül olarak 60 puan verilir. Oyuncular kendilerinin en iyi Güneş Işını rakiplerinininki ile karşılaştırırlar. Daha uzun Puanlanabilen Şeritteki bir Güneş Işını daha kısa Puanlanabilen Şerittekinden her zaman daha güçlüdür. Eğer iki veya daha fazla oyuncu en iyi Güneş Işını aynı uzunlukta oluşturduysa en yüksek değere sahip olan Puanlanabilen Şeritte bulunan Güneş Işını 60 puan alır.

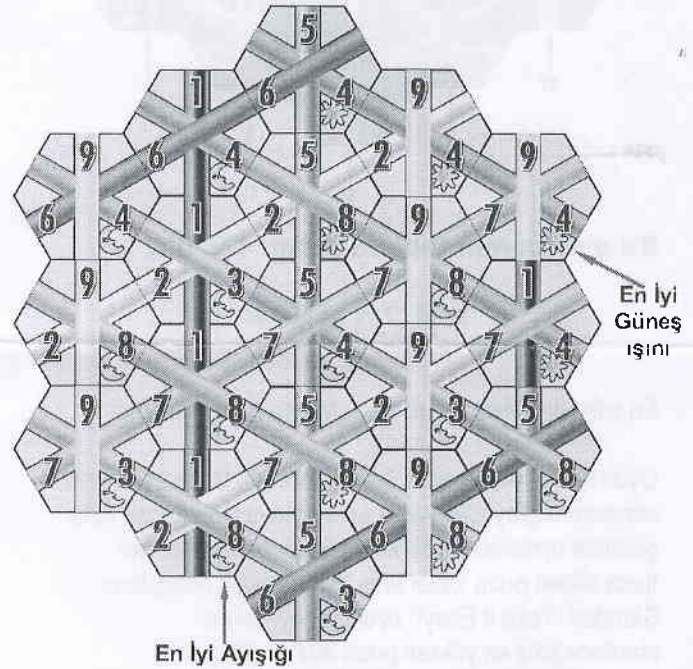
Eğer iki veya daha fazla oyuncunun en iyi Güneş Işını aynı değerdeki Puanlanabilen Şeritte ise (yani, şerit aynı uzunlukta ve renkteyse) o zaman bu oyuncular 60 puanı aralarında paylaşırlar. Böylece en iyi Güneş Işınına sahip iki kişiye 30'ar puan alırlar. Eğer üç kişi en iyi Güneş Işınında berabere kaldıysa, her biri 20 puan alır, vb.

Ayışığı için de aynı kurallar geçerlidir. Her bir turun sonunda, 'en iyi' Ayışığı olan oyuncuya ödül olarak 60 puan verilir. İki veya daha fazla oyuncu için beraberlik söz konusuysa 60 puan bu oyuncular tarafından paylaşılır.

Aşağıdaki örnekte, oyuncunun en iyi Ayışığı 4 altıgen uzunluğunda ve Siyah renkte Puanlanabilen Şeritte oluşturulmuş. Bu aynı şekilde ancak 3 altıgen uzunluğunda oluşturulmuş Ayışığından daha güçlüdür, diğer üç altıgen parça daha değerli olan Sarı renk Puanlanabilen Şerit boyunca olsa bile. Ancak, Siyah Puanlanabilen Şeritteki dört altıgenli Ayışığı rakibin değeri daha yüksek olan Turuncu Şeritteki dört altıgenli Ayışığına yenik düşer.

Eğer bir turun sonunda, hiç bir oyuncu bir Puanlanabilen Şerit üzerinde bir Güneş Işını oluşturamazsa, o zaman bu turda Güneş Işını için puanlama yapılmaz. Aynı şekilde eğer hiç kimse Puanlanabilen Şerit üzerinde bir Ayışığı oluşturamazsa, o zaman bu turda Ayışığı için puanlama yapılmaz.

Her bir oyuncunun normal Puanlanabilen Şeritlerinin toplamına ödül puanlar varsa eklenir ve tüm bu hesaplamaların sonunda en yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır.



Graphic design and production by Steve Tolley at CDP
steve.creative@btinternet.com

© Peter Burley
Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley,
Surrey, GU16 9QU, United Kingdom Tel: +44 1276 514307
pete.burley@burleygames.com www.burleygames.com

Take It Easy Burley Games Limited ve Peter John Burley'nin bir ticari markasıdır.

UYARI! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Ambalaj malzemelerinin tamamını çıkardıktan sonra çocuğa veriniz. CE yönetmeliğine uygun olarak Çin'de üretilmiştir. Adres ve bilgileri referans için saklayınız. Türkçe açıklamasını sitemizde de (www.anne.com.tr) bulabilirsiniz.

Türkiye Dağıtıcısı:

anne İç ve Dış Ticaret - Nedime Nur Sevenler
Akıl Oyunları, Gelişim Araçları, Eğitim Danışmanlık Paz. Tic.
Palmiye AVM Mithat Paşa Cad. No:34 D:101
35330 Balçova İzmir / Türkiye Tel: 0232 279 33 33
www.anne.com.tr E-posta: info@anne.com.tr

Bize katılın:
anneakiloyun

