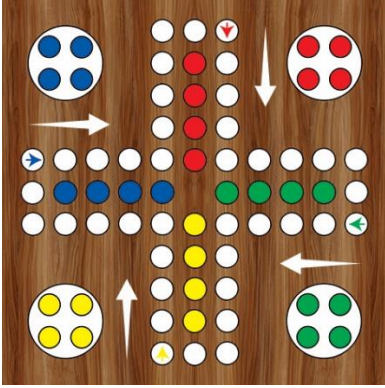




KIZMA BİRADER

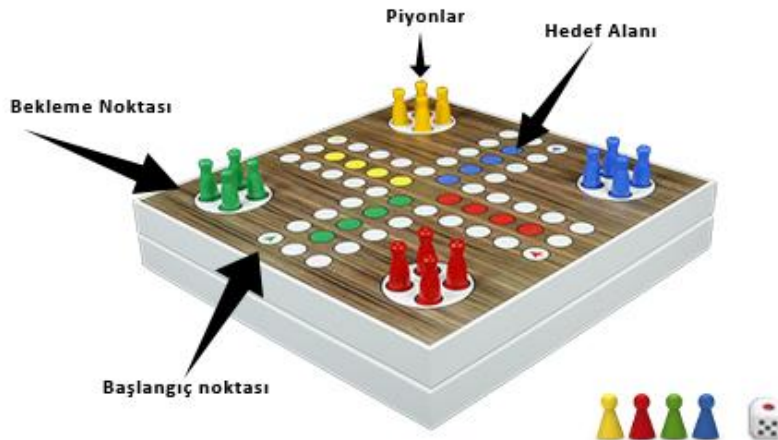
KIZMA BİRADER



Kızma Birader oyunu, MÖ 3300 yıllarında Hindistan'da ortaya çıktığı bilinmektedir. Öğrenmesi kolay bu oyun hem çocuklar hem de yetişkinler için eğlenceli bir masa oyunudur.

İÇİNDEKİLER

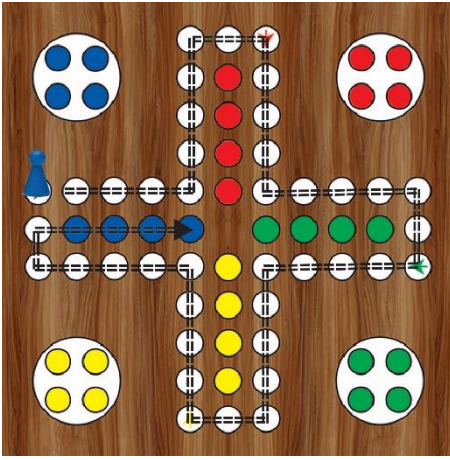
Kızma Birader, her köşesinde dört farklı renkli daire tabanı (bekleme noktası) bulunan kare bir tahtadan oluşur. **Bekleme Noktası** dışındaki ilk renkli alan başlangıç noktasıdır. Oyunun yolu tahtanın etrafında saat yönünde ilerler ve **Bekleme Noktası** ile aynı renge sahip yola döner, ardından kendi rengindeki **Hedef Alanı**'na girer. Bekleme noktalarında taban rengine uygun mavi, kırmızı, yeşil ve sarı renklerde 4 farklı piyon seti bulunur ve her bir set 4 adet piyondan oluşur. Oyunda bulunan 1 adet zar ise piyonları oyuna dahil etmek yada piyonların hareketini yönetmek için kullanılır.



NASIL OYNANIR?

2 ila 4 oyuncu, ilgili seçtiği renklerdeki piyonları aynı renkteki "bekleme noktasına" yerleştirerek başlar. Her biri sırayla zarı atar ve en yüksek atışa sahip oyuncu ilk önce oynar. Soldaki oyuncular sırayla saat yönünde ilerler. Her oyuncunun sırası geldiğinde, oyuncu bir hamle belirlemek için zar atar. Oyunun amacı, oyuncunun dört taşını da tahtanın etrafında bir kez saat yönünde kendi "hedef alanına" taşımaktır.

Başlangıç ve Hareket

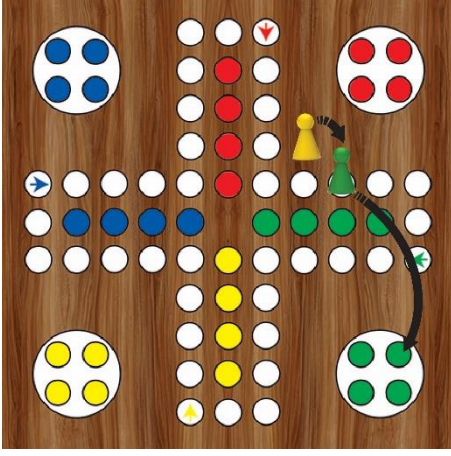


Başlamak için, bir oyuncu bir piyonu bekleme noktasından dışarı çıkartmak için altı atmalıdır. Başlangıç noktasındaki piyon oyundadır. En az 1 piyon başlangıç noktasına çıkmadan oyuncu oynayamaz beklemek zorundadır. Bir oyuncunun oyunda bir piyonu veya piyonları varsa, herhangi birini hareket ettirebilir. Piyon, attıkları zarın sayısı kadar ilerler.

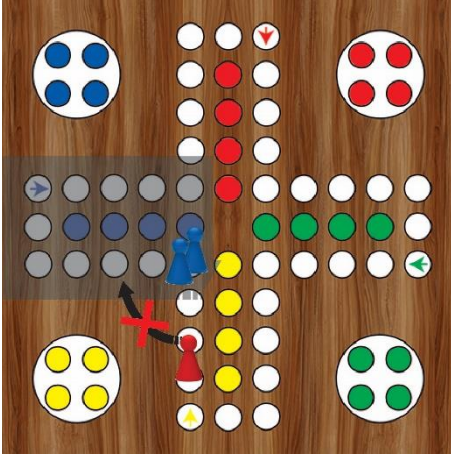
6'ların kuralları.

- Altı atılırsa, oyuncu bir piyonu dışarı çıkarmayı seçebilir veya oyundaki bir piyonu hareket ettirebilir.
- Ne zaman altı atılırsa, oyuncu hamlesinden sonra fazladan bir atış alır.
- Arka arkaya üç kez altı atılırsa, oyuncu sırasını kaybeder.

Ortak bir daireye iniş

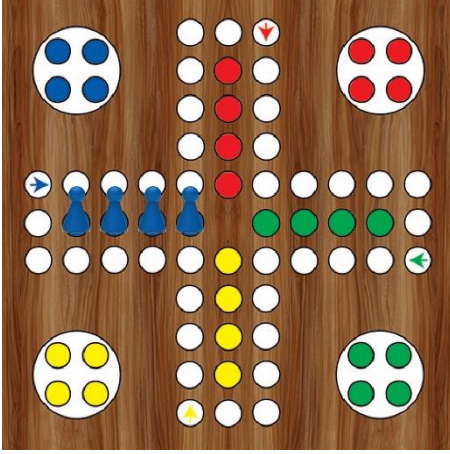


Bir oyuncunun piyonu rakibin piyonunun bulunduğu daireye gelirse, rakibin piyonu "bekleme noktasına" gönderilir. Piyonu tekrar oyuna sokabilmesi için 6 atması gerekmektedir.



Bir oyuncu kendi piyonlarından birinin işgal ettiği bir alana geldiye o alan bloke olur. Engellenen bir alan, rakibin piyonu tarafından geçilemez veya üzerine gelemmez.

Oyunun Kazananı



Bir oyuncunun piyonu kendi rengindeki "hedef alanına" ulaştığında, piyon merkeze doğru hareketine devam eder. Tüm piyonlar hedef alanına girdiğinde yolculuğu tamamlanmış olur. İlk tamamlayan oyuncu oyunu kazanır. Kalan oyuncular ikincileri belirlemek için devam ederler.