



Karin Hetling

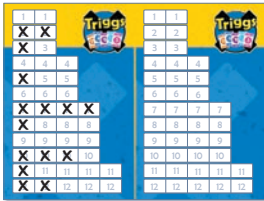


Seriye Bağlama Oyunu!

Oyuncu: 2-4 Yaş: 8 yaşından itibaren Süre: yaklaşık 20 dakika

İçindekiler Değerleri 1-12 arasında değişen **108 kart** (her değerden 9 tane)

1 puan çizelgesi



Uyarı: Puan çizelgelerinin her yüzünde 2 tablo bulunur. Her oyuncu **bir oyunda bir tablo** kullanır.

Oyun sırasında oyuncular, tablolarındaki sayıların üzerini çizerek. Üzeri çizilen sayıların rahatça görünmesi için bu işlem, soldan sağa doğru çizerek yapılmalıdır (bkz. örnek).

Triggs bir yarışma oyunudur. Sayılarının üzerini en hızlı kim çizecek? Tablosundaki **tüm sayıların** üzerini ilk çizen oyuncu kazanır!

Hazırlık

Her oyuncu bir kalem ve bir puan çizelgesi alır. 108 kart karıştırılır. Başlangıç eli olarak her oyuncuya **5 kart** dağıtılır. Kalan kartlar kullanılarak **uç çekme destesi** oluşturulur ve bunlar masanın ortasına, yan yana yerleştirilir. Ortadaki deste **kapalı**, yanlardaki desteler ise **açık** olarak yerleştirilmelidir. **Açık** destelerde, sadece en üstteki kartın sayısı görünür.

Not: Ortadaki destede, diğer ikisine kıyasla bariz bir biçimde daha fazla kartın olması gerekir ancak tam olarak kaç kart olduğunun önemi yoktur.



Soldaki deste



Kapalı deste



Sağdaki deste

Oynanış Şekli

Oyuna başlayacak kişi rastgele belirlenir. Sırası gelen oyuncu, aşağıdaki üç eylem türünden birini seçer. Ardından, sıra saat yönündeki bir sonraki oyuncuya geçer ve bu kişi de üç eylemden birini seçer. Oyun ilerledikçe herkes bu şekilde sırayla oynar.

1. Eylem: Kart Çekmek

2 kart çekilir ve elde tutulur. Bu kartlar istenirse aynı desteden ya da farklı destelerden çekilebilir.

Tekin'in elinde 5 kart var. Ortadaki desteden bir kapalı kart, soldaki desteden de bir açık kart çekiyor.

Dikkat: Oyunda el sınırı vardır! Bir oyuncunun elinde **en fazla 10 kart** olabilir. Sırası gelen oyuncunun elinde 10 kart varsa 1. Eylem seçilemez. 9 kart varsa yalnızca bir kart çekilebilir.

2. Eylem: Kart Atmak

Aynı değere sahip istenilen kadar kart, oyuncunun elinden oyun alanının yanındaki iskarta destesine atılır. Farklı değerlere sahip kartlar **atılamaz**. Selin, değeri 9 olan iki kart atıyor ve onları iskarta destesine yerleştiriyor.

3. Eylem: Sayı Çizmek

Bir değer seçilir ve bu sayının üzerinin çizileceği diğer oyunculara söylenir. Örneğin, Melek: "11'leri çiziyorum!" diyor.

Oyuncu, toplamı bu değere denk gelen kartları açık şekilde önüne yerleştirir. Bu değeri oluşturmak için **bir kart** ya da **iki kartlı kombinasyonlar** kullanılabilir ancak ikiden fazla kartlı kombinasyonlar kullanılamaz! Birden fazla sayıyı çizmek için bu değer defalarca oluşturulabilir. Kullanılan tüm kartlar oyun alanının yanındaki iskarta destesine eklenir.



Melek iki tane 11 oynuyor. Ayrıca, iki kart kombinasyonu kullanarak ($7+4$ ve $10+1$) iki tane daha 11 oluşturuyor. Böylece, tablonun 11 satırındaki 4 alanı çiziyor.

Çok önemli: Tablonun **bir satırındaki son alanın üzeri çizildiğinde** hemen, istenilen başka **bir satırda kullanılabilen bir ekstra çizme hakkı kazanılır** (oyunun kıyağı!). Bu bonus hamle için bir kart oynama zorunluluğu **yoktur**.



Tekin: "7'leri çiziyorum!" diyor ve bir tane 7 ve iki tane $5+2$ kombinasyonu oynuyor. 7 satırındaki çizilmemiş son üç alanı da çiziyor ve hemen bir ekstra çizme hakkı kazanıyor. Ve bu hakkını 9 satırında kullanıyor.

Not: Fazladan çizme hakları ile bir seri oluşturmak mümkün olduğu gibi, kurallara da gayet uygundur (ayrıca oldukça da zevklidir).

Selin 10 satırındaki son alanı çiziyor ve hemen bir ekstra çizme hakkı kazanıyor. Bu hakkını 8 satırında kullanarak onu da tamamlıyor. Böylece bir hak daha kazanıp onu da 5 satırında kullanıyor.

Bu şekilde oluşturulacak serilerin bir sınırı yoktur. Hatta, arka arkaya on bir kez ekstra çizme hakkı kazanılarak tüm satırlar tamamlanıp oyun efsanevi bir seri ile kazanılabilir.

Not: Bir satırda, çizilmemiş sadece iki alanın kalması gibi bir durumda, yalnızca bu iki alanı çizmek için gereken miktarda kart oynanabilir. Bir başka deyişle, bir sayının üzerinin çizilmesini sağlamayacak kombinasyonlar **oluşturulamaz**. Bu kuralın amacı, oyuncuların istenmeyen kartlardan kurtulmalarını önlemektir.

Eldeki Kartların Bitmesi

2. veya 3. Eylem sonrasında elindeki kartlar biten oyuncunun hemen **kapalı desteden 5 yeni kart** çekmesi gerekir.

Not: Eldeki kartları kasıtlı olarak bitirmek, oyunu hızlandıran etkili bir yöntemdir. Oyun esnasında, sürekli olarak en iyi yöntem belirlenmeye çalışılır: Seçenekleri artırmak için **çok fazla kart toplamak mı** daha iyi, yoksa **eldeki kartları hızla bitirmek mi?**

Destelerin Bitmesi

Oyun esnasında üç çekme destesinden biri bittiğinde oyuna kısa bir ara verilir. Herkesin kartlarını attığı ıskarta destesi karıştırılır ve biten deste, kart oranları kuralına uygun şekilde yeniden oluşturulur.

Not: Biten deste yenilenirken, henüz bitmemiş desteler de doldurularak eğlenceye daha az ara verilebilir. Bu durumda, diğer destelerin **altına** da birkaç kart eklenebilir.

Değeri 12 Olan Kartların Çıkarılması

Oyunun sonlarına yaklaşıldığında, genelde **tüm** oyuncular tablolarındaki 12 satırını tamamlamış olurlar. Yani, değeri 12 olan kartlar işlevini yitirir. Bu durumda, **iki açık destenin en üstündeki**, değeri 12 olan kartlar hemen oyundan çıkarılır ve kutuya konur.

Not: Oyuncuların ellerindeki, değeri 12 olan kartlardan kurtulmak için 2. Eylemi kullanmaları gerekir (kartlar iskarta destesi yerine kutuya atılmalıdır). Değeri 12 olan kartların ardından değeri 11 olan kartlar da işlevini yitirirse aynı işlem bu kartlar için de tekrarlanır. Ancak, değeri 1-10 olan diğer tüm kartlar daima oyunda kalır.

Tablosundaki tüm sayıların üzerini ilk çizen oyuncu kazanır!

