

# Nuh'un Gemisi (Archelino) Oyunun Kuralları

## İçindekiler:

60 adet soru

1 adet Nuh'un gemisi

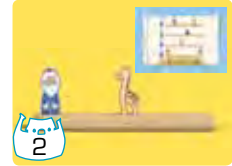
7 adet figür (Nuh, zürafa, kanguru, aslan, su aygırı, panda, zebra)

## Oyunun amacı:

Her bir hayvan gemideki kendine ait yerde olmak istiyor. Nuh her zaman geminin ön tarafında durduğu için bu gerçekten oldukça kolay. Ancak hayvanları tam olarak yerleştireceğiniz yerler şaşırtmacalı olabilir. Kanguru aslanın yanına oturmayı çok istiyor, fakat burası pandanın zebra ile oturup sohbet etmek istediği yer; ve zürafa en arkada oturmak istemiyor. Ancak üzülmeyin, her bir hayvanı yerleştireceğiniz yeri doğru seçerseniz, hiç problem yaşamayacaksınız. 60 soruyu da çözene kadar doğru kombinasyonları aramaya devam edin.

1. Bir soru seçin.
2. Gemiye ve figürleri bir kenara sıralayın.
3. Yönergeleri izleyerek hayvanları doğru yerlere koyun.
4. Stratejik düşünün ve çözümü bulun.

60 soruda gemiyi doldururken stratejik düşünmeyi öğrenin!



Geminin başı her zaman sol tarafa bakar; ilk önce en sol pozisyona (boşluk) Nuh yerleştirilir. Sorularda ve çözümlerde diğer yerler soldan başlayarak 1'den 6'ya kadar numaralandırılmıştır.

Aşağıdaki yönergeleri inceleyiniz:

Numaralandırılmış yerler bir hayvanın nereye oturmak istediğini ve hangi yöne bakacağını belirtir.

Bir figür komşusu ile sohbet etmek isteyebilir (bu Nuh için de geçerlidir!). Bu ipucu her iki figürün de birbirine bakmak zorunda olduğunu belirtir. Bazen komşu figürün hangisi olduğu gösterilmez.

Geminin bölümleri bir veya daha fazla hayvanın verilen sırada ve yönde oturmak istediğini belirtir. Bu bölümün geminin neresinde olduğu ilave yönergelerle belirtilir.

Eğer bir bölümde bir hayvanın yanında bir boşluk varsa diğer yönergelere uygun olarak bu boşluğa mutlaka başka bir hayvan gelmelidir.

