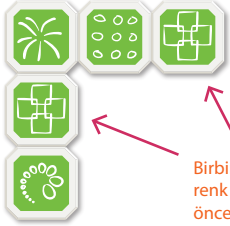


## Oyunu Kazanmak:

24 puana ulaşan ilk kişi oyunu kazanır.

## Strateji İpucu:

Elde aynı renk ve desende iki taş varsa, bunları öncelikle örnekte gösterildiği gibi yerleştirilmelidir.



Birbirinin aynı olan renk ve desendeki taş önce yerleştirilmelidir.

## Genç Oyuncularla Oyun

Daha genç oyunculara yardım etmek için kuralı değiştirerek, tüm sıra ve sütunların iki taşla oluşturulması göz ardı edilebilir.

Not: Herkesin 24er taştan az taşla oynaması oyunu kolaylaştırmamaktadır.

## 2 Oyuncu:

Oyun 2 oyuncuyla oynanırken, puanlama çubuğu kullanılmaz. Aşağıda belirtilen istisnalar dışında, oyun 3-4 kişilik kurallara uygun oynanmalıdır.

Bir oyuncu 24 taşın tamamını kendi sırasında kullanarak "Bitti" der. Diğer oyuncu ise sıra, sütun ve kopya renk ve desen olmamasına dikkat ederek sırayı doğrular.

Eğer sıra doğru değilse, oyun cezasız olarak devam eder. Eğer doğruysa, kalan oyuncu kendi sırasını tamamlamak için 1 dakika süre kazanır. Zamanlayıcı, kazananın sırasını doğrulamasıyla başlatılır. Zamanlayıcı durduğu anda tur sona erer.

## Puanlama:

Oyunculardan ilki, kullanılmayan takas taşıyla birlikte 4+1 puanla oyunu tamamlar. Eğer diğer oyuncu zamanlayıcıdan önce sırasını tamamlayabilecek durumda her kullanılmayan takas taşı için 2+1 puan alır. Tamamlayamayacak durumda, her kullanılmayan takas taşı 1 puan olarak değerlendirilir.

## Oyunu Kazanmak:

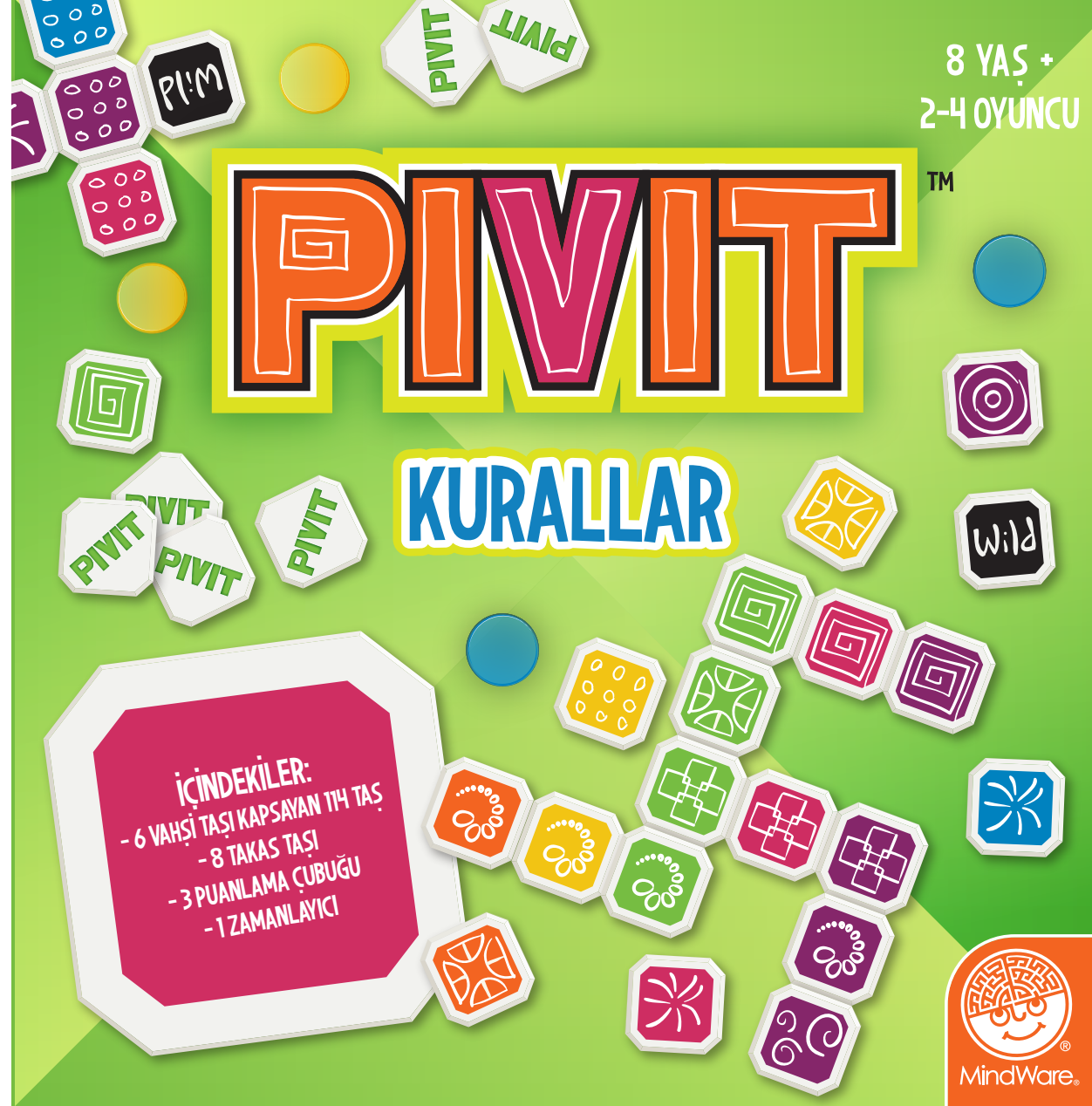
20 puana ulaşan ilk oyuncu, oyunu kazanır.



for other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)

© 2013 MindWare®  
2100 County Road C West  
Roseville, MN 55113  
Ph 800.274.6123

Game design by:  
David L. Peterson



# PIVIT™

## HIZLI STRATEJİ, ÖFKELİ EĞLENCE!

### Amaç:

İlk oyuncu olmak için Pivit tablodaki tüm taşları kullanmak

### Kurulum:

Skoru hesaplamak için bir kâğıt ve kalem gereklidir.

Oyun alanının ortasına, tüm taşları yüzleri kapalı olarak koyulur. Taşların tamamı karıştırılır. Her oyuncu aynı renkte 2 takas jetonu almalıdır.

### 3-4 Oyuncu:

3 oyuncuyla oynandığında, en yüksek değerli iki puanlama çubuğu oyun alanı ortasına konulmalıdır. Eğer 4 kişiyle oynanıyorsa, 3 puanlama çubuğu da alanın ortasına yerleştirilmelidir.

Her oyuncu 24 taş, yüzleri kapalı olarak seçmelidir. Geriye kalan taşlar, oyun alanının ortasına kapalı biçimde konulmalıdır. Tüm oyuncuların taşları varken, bir oyuncu "Hadi" demeli ve tüm oyuncular ellerindeki taşları açarak kendi çapraz bulmaca ızgarasına yerleştirmek için yarışmalıdır.

Taşlar, şekillerine veya renklerine göre yerleştirilmelidir.

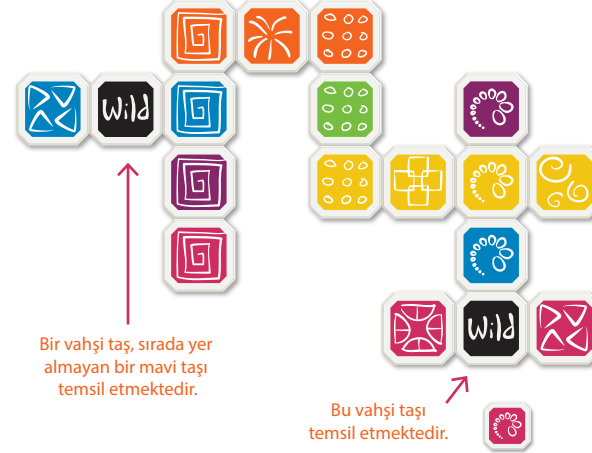


Her sıra veya sütun, tamamlanabilmiş sayılabilmesi için en az 3 taşta sahip olmalıdır. Hiçbir sıra/sütun aynı çift şekil veya renge sahip olamaz.



Turun herhangi bir yerinde, oyuncular iki taştan fazla değişim hakkına sahiptir.

Taş değiştirirken, oyuncu takas jetonlarından birini orta alana atarak "Takas!" diye bağıırır. Oyuncu, elindeki taşlardan birini yüzü kapalı şekilde oyun alanının ortasındaki karışmış taşların arasına koyar ve yeni bir taş seçer. Vahşi taşlar herhangi bir şekil veya renkteki sırada kullanılabilir.



Oyuncular sıralamalarını tamamlamak için ellerindeki taşları oyun sırasında pek çok kez yeniden düzenleyip gruplayabilirler.

24 taşın tamamını kullanan ilk oyuncu en yüksek değerli puanlama çubuğunu ortadan alarak oyun alanına koyabilir. Kalan oyuncular sıraları tamamlamaya çalışmayı sürdürürler. İlk oyuncu, diğerlerinin bitirmesini beklerken kendi sırasında bir hata bulursa, puanlama çubuğuna dönerek sırasını düzeltmeye çalışır. Puanlama çubuğuna dönmek bir cezası yoktur, ancak turda kendi sırasını başarıyla ilk bitiren kimse, en yüksek puanı o alır.

Sıralamalar doğru olarak tamamlandığında, puanlama çubukları başarılı oyuncular tarafından alınır. Tüm puanlama çubukları toplandığında tur sona erer. Sıralamasını en son tamamlayan veya tamamlayamayacak olan oyuncu puanlama çubuğunu alamaz.

### Puanlama:

Tüm sıralar, puanlamadan önce onaylanmış olmalıdır (iki taşlı sütun ve kopyalanmış renk ve tasarımlar olamaz).

Eğer yanlış bir sıra fark edilirse, oyuncunun puanlama çubuğu en yakın, en yüksek puanlı oyuncuya, ondan da bir sonraki en yakın, en yüksek puanlı oyuncuya geçer.

Sırasını tamamlayamayan veya sona kalan oyuncu, kalan puanlama çubuğu için yanlış sırada 1 dakika süresince yarışabilir. Oyundaki ek süreyi ölçmek için zamanlayıcı kullanılır. Bu iki oyuncunun ilki, sırasını doğru tamamlayarak final puanlama çubuğunu kazanır. Eğer kimse tamamlayıcıdan erken bitiremezse puanlama yapılmaz.

Puanlar, her oyuncunun puanlama çubuğunun değerine göre belirlenir. Her oyuncu, kullanılmayan her bir takas taşı için 1 puan alır. Tur puanlandıktan sonra tüm taşlar yüzleri kapalı olarak oyun alanının ortasına koyulur ve karıştırılır. ve tüm taşlar bir sonraki tura hazırlanır. Oyuncular, kullanılmaları halinde takas taşlarını geri almalıdırlar.