

# Tek Hamle (Triovision) Oyunun Kuralları

Yaş: 7 - 99

Oyuncu: 1 - 6

İleriye geçerek planlama ve düzenleme yapmak iyi düşünülmüş eylemlerin önemli ön koşullarındandır. Aynen iyi düşünülmüş eylemlerde mantıksal ve soyut akıl yürütme ve aritmetik problemleri çözme yeteneği gibi becerilerin gerekli olması gibi. **Tek Hamle (Triovision)** bu becerileri çalıştırıp onların gelişmesine yardımcı olur. Çünkü oyuncular piyonların oluşturacağı fiziksel kompozisyonu akıllarından değiştirmek zorundadır.

**İÇİNDEKİLER:** 1 oyun alanı, 60 adet kart, 8 adet piyon

## OYUNUN AMACI:

Tüm oyuncular aynı anda oynarlar. Oyuncular bir piyonun yerini değiştirerek oyun alanında üç piyondan oluşan öyle bir takımyıldız oluşturmalı ki, onların oluşturduğu bu düzen, kartlardan birindeki piyon kompozisyonunun aynısı olsun. Oyunun sonunda en çok kartı olan oyuncu oyunu kazanır.

## HAZIRLIK:

Oyun alanını masanın ortasına yerleştirin.

Kartları karıştırın. 12 kartı oyun alanının etrafına açık olarak yerleştirin. Kalan kartlar bir deste halinde açık kartların yanına konur. Şekilde görüldüğü gibi sekiz piyonu da oyun alanına yerleştirin.

## OYUN:

Tüm oyuncular oyun alanının etrafına yerleştirilen açık kartlara dikkatlice bakarlar. Piyonlardan birini boş bir bölgeye hareket ettirerek kartlardan her hangi birisinde bulunan piyon düzenini oyun alanında oluşturmaya çalışırlar. Bunu yapabileceğini düşünen oyuncu **Dur!** der. Oluşturacağı düzenin bulunduğu kartı alır ve bir piyonun yerini değiştirir.

Eğer bu değiştirmenin sonucunda oyun alanındaki üç piyonun oluşturduğu kompozisyon bu kartta gösterilen piyon düzeninin yansıması olursa tüm oyuncular bunu onaylar. Bu durumda bu oyuncu oluşturduğu kartı alır ve desteden yeni bir kart açılarak alınan kartın yerine konur. Ancak, oyuncu bu görevi yerine getiremezse, yerini değiştirdiği piyonu önceki yerine koyar.

Açık kartlardaki piyon düzeninin oluşturulamayacağı durumlar olabilir. Bunu fark eden ilk kişi **Çıkmaz Sokak!** der. Eğer haklı ise diğer oyuncular bu durumu onaylar. Bu durumda, bu oyuncu bir kart kazanmak için sırayla iki piyonun yerini değiştirebilir. Eğer yanıldıysa, oyun normal akışında devam eder.

**OYUNUN SONU:** Kapalı deste bittiğinde oyun sona erer. En çok karta sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

## SIRA DIŞI VERSİYONLAR (2-4 OYUNCU):

Her bir oyuncu 10'ar kart alır ve herkesin görebilmesi için açık olarak önüne yerleştirir. Geriye kalan kartlar masanın üzerine bir deste olarak konur. Elindeki kartları bitiren ilk oyuncu oyunu kazanır. Temel oyun kuralları uygulanır. Bu kurallara ek olarak, bu versiyonda oyuncular bir piyonun yerini değiştirerek diğer oyuncuların kartlarını da oluşturmaya çalışırlar. Böyle bir durumda, başka bir oyuncunun oluşturduğu kart kutunun içine geriye konur. Bu kartın sahibi ceza olarak cevabı bulan oyuncunun açık kartlarından birini ve ortada duran desteden ek bir kart alır. Bu kartları diğer kartlarının yanına koyar. Ortada hiç açık kart kalmayınca kadar oyun devam eder.

## TEK KİŞİLİK "TEK HAMLE":

Eğer bir oyuncu oyunu tek başına oynamak isterse, istediği sayıda kartı açar ve yukarıda açıklandığı gibi problemleri çözmeye çalışır.

© 2008 HUCH! & friends © 2008 IQ-Spiele GmbH  
www.huchandfriends.de [www.iq-spiele.de](http://www.iq-spiele.de)

**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  
Tel: 0232 279 37 30 info@anne.com.tr [www.anne.com.tr](http://www.anne.com.tr)

Yazar: Susanne Galonska

Çizim: HUCH! & friends

Çeviri: Nedime Nur Sevenler