

# TRAFİK STRATEJİ RUSH HOUR SHIFT

## 2-OYUNCULU STRATEJİ OYUNU

8 yaş ve üzeri  
2 oyuncu

### Rakibinden önce trafik karmaşasından kurtul, işte hedef bu!

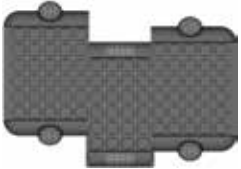
En ünlü kaydırmalı blok zeka oyunu şimdi iki kişilik.

Trafikte yaptığımız her hamleniz sayılı. Kartınızı çekince şansınız ve kuracağınız stratejiyle kazanmaya oynayın!

Turunuzu aracınızı ilerletmek için mi kullanmalısınız yoksa rakibinizi engellemek için mi?

Sınırsız hamle sayısının yanında kaydırılabilir trafik yolu oyuna yepyeni bir açı katıyor. Tam bitişe giden yolu açtığımızda, bir karedeki değişim tüm oyunu değiştirebilir!

### İçerik

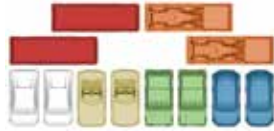


Oyun Tablası



x32

Kartlar



Engelleyen Araçlar



Altın Renkli  
Kahraman Aracı



Gümüş Renkli  
Kahraman Aracı

### Amacınız

Aracını ilk olarak Trafik Yolu'nun öteki tarafından çıkaran oyuncu olmak.

### Hazırlık

1. Üç parçadan oluşan Trafik Yolu'nu düz bir şekilde yerleştirin. (6x14'lük şekilde bir dikdörtgen olacak)
2. Başlangıç Dizilimlerinden (son sayfadaki) birini seçin ve Trafik Yolu'nu ona göre düzenleyin.
3. Kartları karıştırın ve her iki oyuncuya da dört tane kapalı olarak dağıtın. Diğer Kartları kapalı şekilde yan tarafa yerleştirin.
4. Hangi oyuncunun Gümüş, hangi oyuncunun Altın arabayı kullanacağını belirleyin.

### Oyunun Adımları

1. İlk oynayıta küçük olan oyuncu başlar. Birden fazla oyun oynanıyorsa bir önceki oyunun kazananı başlar.
2. İlk oyuncu elindeki dört karttan birini seçip kapalı kart destesinin yanına açık olarak koyarak oynar. Kartını koyduğu yer kullanılmış kartlar destesini oluşturur. Sonra seçtiği kartın yönüne göre arabalarını hareket ettirir ve/veya tablayı kaydırır (sayfa 5 deki Kart Kurallarına bakınız). Sonra kapalı kartlardan yeni bir tane çeker.  
**Dikkat: Kapalı kartlar bittiğinde kullanılmış kart destesi karıştırılıp tekrar kapalı şekilde konularak yeni bir çekme destesi oluşturulur.**
3. İkinci oyuncu elindeki dört karttan birini seçip kullanılmış kart destesine koyarak hamlesini yapar. Ardından çekme destesinden yeni bir kart çeker.
4. Oyunculardan biri arabasını Trafik Tablası'nın karşı tarafından çıkarana kadar oyun bu sırayla devam eder.

### Oyunun Sonu

Arabasını Trafik Tablasının karşı tarafından **tamamen** çıkartan oyuncu oyunu kazanır.



Henüz kazanmadı.



Şimdi kazandı!

## Araç Hareket Kuralları

1. Oyuncular Trafik Tablasında diğer oyuncunun Arabası DIŞINDAKİ tüm araçları hareket ettirebilir.
2. Araçlar yalnızca öne arkaya hareket ederler, yanlara doğru değil.
3. Araçlar Trafik Tablasının yüzeyinden yukarıya kaldırılamaz.
4. Tabladan çıkartılabilecek araçlar yalnızca Altın ve Gümüş Kahraman Arabalarıdır. Trafiği engelleyen tüm araçlar daima Tablada kalmalıdır.

## Kart Kuralları



**ARAÇLARI HAREKET ETTİRME:** Yolu tıkayan araçları ya da kendi Aracınızı kartta belirtilen sayı kadar hareket ettirin. Sayı birden büyük ise bu sayıyı başka araçlar arasında paylaşarak hamlenizi yapabilirsiniz.

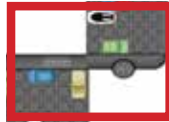


**TABLAYI KAYDIRMA:** Tablanın sağına VEYA solunu seçin ve çıkıntıları kullanarak bu bölümü istediğiniz kadar yukarı ya da aşağı doğru kaydırın. Her bölüm en az bir sıra ile birbirine bağlı kalmalıdır.

Doğru



Yanlış



**Trafik Tablasını Kilitlemek**



Eğer bir araba tablanın iki bölümü arasında duruyorsa o araba çekilmeden bu bölümleri kaydıramazsınız. Araç bölümlerden bir tanesine tamamen geçinceye kadar bu iki bölüm kilitli kalır.



**ARAÇLARI HAREKET ETTİRME:** Engelleyen araçlardan birini veya kendi Kahraman Arabanızı, başka bir araca veya tablanın sonuna gelinceye kadar, istediğiniz boşluk sayısı kadar hareket ettirebilirsiniz. Eğer bu kartla Trafik Tabasından çıkıyorsanız, oyunu kazanırsınız!



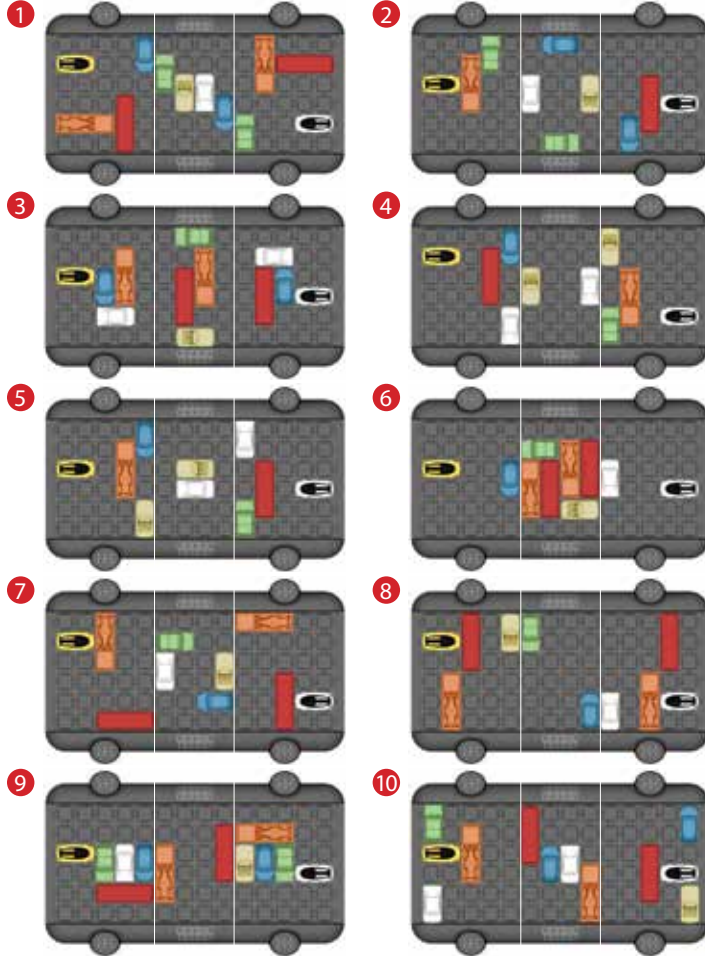
**HAREKET VE KAYDIRMA:** Daha önce anlatılan açıklamaları kullanarak hem arabaları hareket ettirebilir hem de tablayı kaydırabilirsiniz. Hamleleri istediğiniz sırayla yapabilirsiniz. Önce hareket sonra kaydırma, önce kaydırma sonra hareket ya da hareket, kaydırma sonra tekrar hareket gibi (kartta yazan rakamlara uygun sayıda hareket etmelisiniz).

## Oyunun Mucidi Hakkında

Rush Hour® Shift, Big Monster Toys'da icat edilmiştir. Chicago'da bulunan "BMT" deki kişiler 1988'deki kuruluşlarından itibaren yüzlerce oyuncak ve oyun bulmuşlardır. Orjinal fikir o zamanlar yaz döneminde Illionis Üniversitesi'nden staja gelen Alex Siedband'a aittir. Alex mezun olduğundan beri tam zamanlı olarak Big Monster ekibinde çalışmakta ve Rush Hour Shift'in onun gelecekte üreteceği pek çok oyunun ilki olduğunu umut etmektedir!

Tek kişilik Rush Hour® oyununu bulan Nob Yoshigahara, ödüllü bir mucit, koleksiyoncu ve bulmacaları herkesin anlayabileceği hale getiren bir kişiydi. Bulmaca oyunları üzerine 70'ten fazla kitap yazmış ve dünya çapında uluslararası bulmaca etkinliklerine katılmıştır.

## Başlangıç Dizilimleri:



FZ] 8g` k` ? [da` g4W`  
= <rk\_ 'Sk` d«AfWWVWfd®

ThinkFun® aklınızı genişletip keskinleştiren tutku yaratan eğlenceli oyunlar kategorisinde dünya lideridir.

ThinkFun® yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

ThinkFun®'ın yenilikçi oyunları ve mobil uygulamaları sizi düşündürürken aynı zamanda gülümsetir.

## Tek-Oyunculu Rush Hour® Görevlerini Deneyin!



[www.ThinkFun.com/RushHourjr](http://www.ThinkFun.com/RushHourjr)



[www.ThinkFun.com/RushHour](http://www.ThinkFun.com/RushHour)



[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com) [www.anne.com.tr](http://www.anne.com.tr)



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA  
© 2014 ThinkFun Inc. All Rights Reserved. MADE IN CHINA, 104. #5060-WLD. IN01.