

## GYGES

2 kişilik, 8 yaş ve üzeri, oyun süresi: 10-20 dakika.

### İÇİNDEKİLER

- 36 bitişik nokta ve her iki tarafta da birer bitiş noktası olan oyun alanı (Şekil 1)
- 3 farklı büyüklükte 12 adet ahşap piyon; 4 adet birli, 4 adet ikili ve 4 adet üçlü (Şekil 1)
- 1 adet torba
- oyunun kuralları

### OYUNUN AMACI

Bir oyun piyonunu oyun alanının sonundaki bitiş noktasına getirmek (Şekil 2).

### HAZIRLIK

Oyuncular oyun alanı ortada, karşılıklı oturur ve piyonlar eşit olarak dağıtılır: her bir oyuncu 2 adet üçlü, 2 adet ikili ve 2 adet birli piyonu alır. Oyuncular sırayla piyonlarını ilk sıradaki altı noktaya istediği gibi dizer (Şekil 3).

### OYUN (temel kurallar)

Piyonlar hiçbir oyuncuya ait değildir. Oyuncular hamle yaparken kendilerine en yakın piyonu oynamak zorundadırlar!

Oyun alanına piyon yerleştiren ilk oyuncu ilk hamleyi yapar.

Oyuncu kendisine en yakın sıradan bir piyon alır.

Bu nedenle, oyunun başında oyuncular başlangıç çizgisindeki 6 piyonu oynamalıdır (Şekil 4: bir üçlü piyonun ilk hamlesi görülmektedir). Daha sonra ilk sıra tamamen boşaldığında oyuncular ikinci sıradan oynamaya başlarlar ve oyun bu şekilde devam eder. İlk sıradaki tüm piyonların ikinci sıradaki piyonlarla bloke edilmesi durumunda oyuncular bir sonraki sıradaki piyonlarını kullanarak hamle yapabilirler. Ancak bu tür bir hamle yalnızca bu durumda yapılabilir.

Piyonlar yükseklikleri oranında hareket edebilir; birli piyon bir adım, ikili piyon iki adım ve üçlü piyon üç adım ilerler. Ayrıca piyonlar buldukları noktanın her iki yanına, önüne ve arkasına hareket edebilir (çapraz olarak oynanamaz). Bir piyon hamle sırasında yön değiştirebilir (Şekil 4).

Eğer bir piyon hamlesinin sonunda dolu bir alana geliyorsa dolu alanda bulunan piyonun yüksekliği kadar adım atarak tekrar hamle yapma şansı kazanır. Ancak yolu üzerinde dolu alan olmamalıdır. Bu durumda yol kullanılamaz. Örneğin ikili piyon bir boş alan, üçlü piyon iki boş alan geçerek tek katlı piyonun üzerine geldiğinde bir hamle daha yapar (Şekil 5). Şekil 6 daki her iki örnekte de piyonların hamleleri 3 katlı piyonun üzerinde son bulmaktadır. Bu durumda piyonlar 3 adımlık bir hamle daha yapar. Bir piyon hamlelerinin sonunda dolu alana geldiği sürece tekrar hamle yapma şansı kazanır. Bu şekilde tek seferde oyun alanının sonuna gelebilir (Şekil 7). Aynı noktadan başlamamak veya aynı noktaya tekrar ulaşmamak şartı ile daha önce geçmiş olduğu noktalardan geçebilir (Şekil 8).

### OYUNUN SONU

Bir piyonu oyun alanının sonundaki bitiş noktasına getiren ilk kişi oyunu kazanır.

En yakın sıranın herhangi bir noktasındaki piyon kullanılarak bitiş noktasına doğrudan ulaşılabilir. Bir piyon ancak hamlesi bitiş noktasında sonlanıyorsa oyunu bitirmiş olur (Şekil 9).

Bir piyon hamlesinin bir adımı olarak bitiş noktasını kullanamaz. Bitiş noktası yalnız oyun kazanıldığında ulaşılacak son yerdir.

Oyunu kazanmak için bitiş noktasına ulaşırken piyonun neredeyse her zaman bir seri hamle yapması gerekir.

### İLERİ SEVİYE KURALLARI

Usta oyuncular taktik seçeneklerini arttırmak için ileri seviye kurallarını uygulayabilirler.

Dolu olan bir noktaya ulaşıldığında ya temel kurallar uygulanır ya da o noktada bulunan piyonun yerine oraya ulaşan piyon konur: oyuncu yerinden alınan piyonu ise istediği herhangi bir boş noktaya yerleştirmelidir. Ancak rakibin oynayabileceği piyonlarının arkasına konulamaz (Şekil 10). Piyonların üzerinden geçilerek birden çok hamle yapılıyorsa son hamlede üzerine gelinen piyona yer değiştirme işlemi uygulanabilir.