

# LOOK LOOK

Seek it. Spy it. Score it!

## Kurallar

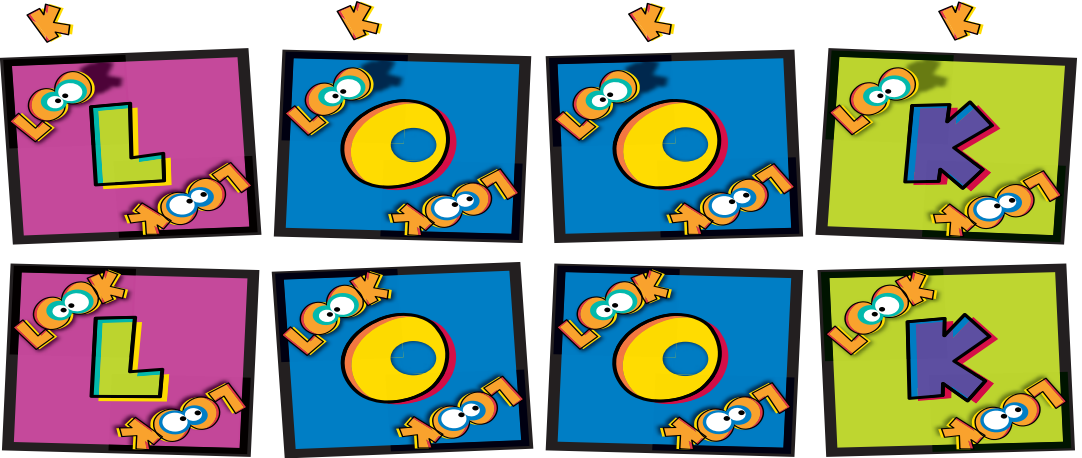


2 ile 4 oyuncu  
6 yaş ve yukarısı



### OYUNU KAZANMA

Her kartın arkasında bir harf vardır – L, O ya da K harfi. Kartları toplarken yüz kısımları yere gelecek şekilde önünüzdeki masaya yerleştirin. Yeterli sayıda kart toplayıp LOOK LOOK'u heceleyen ilk oyuncu oyunu kazanır.



### Küçük Oyuncular için Oyun Farklılaştırın

Küçük çocuklar toplama ve çıkarma işlemlerini hızlı yapamadıklarından dolayı onlarla oynarken Toplama ve Çıkarma kartlarını desteden çıkartın.

## İÇİNDEKİLER

- 8 adet oyun tahtası çerçevesi
- 8 adet çift taraflı oyun tahtası kartı  
(Çerçevelerin içini dolduran)
- 1 adet merkez kart
- 68 adet kart

## KURULUM

Merkez kartı oyun sahasının ortasına yerleştirin. 8 tane oyun tahtası çerçevelerini 3x3 dizilişinde merkez kartın etrafına yerleştirin. Bir oyun tahtası kartını rastgele her çerçeveye yerleştirin - hangi tarafı yukarda ya da hangi yönü ters önemli değil.

Kartları karıştırın ve kümeyi ters gelecek şekilde merkez kartın üzerine koyun.

## AMAÇ

Look Look'u heceleyen ilk oyuncu olun.



Oyun tahtası ve kurulum örneği

## OYNAMA

Destenin en üstündeki kartı ters çevirin. Herkes aynı anda BAKSIN! Eğer kart şunları gösterir ise:

### Bir Yaratık



Tahtadaki aynı yaratığa BAK. Onu bulduğunda, işaretlerle ve "Look Look!" diye haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı al ve sakla.

### Bir Sembol



Tahtadaki aynı sembole BAK. Onu bulduğunda, işaretlerle ve "Look Look!" diye haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı al ve sakla..

### Bir Soru İşareti

(Farklı iki renkli çerçeve içerisinde)



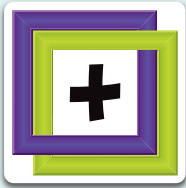
Bu iki renkli çerçevedeki ortak yaratığa BAK. Yaratığı bulduğunda, işaretlerle ve "Look Look!" diye haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı al

### "Look Look!"



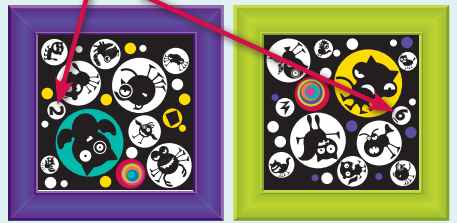
### Bir Artı İşareti

(Farklı iki renkli çerçeve içerisinde)



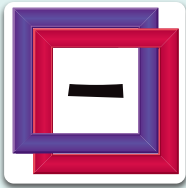
Bu iki renkli çerçevedeki numaraya BAK. 2 rakam ekle ve sonucu haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı al ve sakla.

### 2 + 6 = 8... Haykır, "8!"



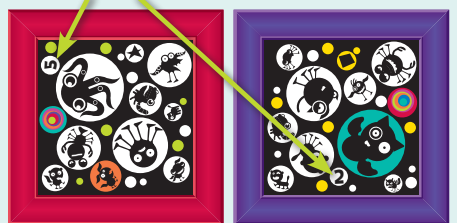
### Bir Eksi İşareti

(Farklı iki renkli çerçeve içerisinde)

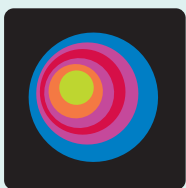


Bu iki renkli çerçevedeki numaraya BAK. Küçük rakamı büyük rakamdan çıkar ve sonucu haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı alve sakla.

### 5 - 2 = 3... Haykır, "3!"



### Bir Hedef



Tahtadaki renge renk eşleşen bir hedefe BAK. Bulduğunda hedefe vur ve "Hedef Merkezi!" diye haykır. Eğer bunu yapan ilk kişi isen kartı alve sakla

Oyun devam ederken herhangi bir oyuncu yanlış şekilde haykırır, işaretler ya da tokatlarsa bütün oyuncular doğru cevabi yada eşleştirmeyi bulmaya çalışır. Bir kart süresince 3 defa yanlış cevap verilmediği sürece oyunda ceza yoktur. Eğer böyle birşey olursa yanlış cevap veren oyuncu önceden kazandığı kartlardan birini destenin en altına koyar.