

Can Eriği Festivali

Başlangıç

Başlangıç



Başlangıç

Başlangıç

Can Eriği Festivali

Kiraz festivali, şeftali festivali, üzüm festivali, erik festivali... Ülkemizin farklı kentlerinde farklı meyve festivalleri düzenlenir. Bu festivallerde bol bol meyve yenir, yöresel ürünler satılır, oyunlar oynanır, yarışmalar yapılır. İşte burada da can eriği festivali düzenleniyor. Bu festivale gelen aileleri güzel bir oyun bekliyor. Nasıl bir oyun mu? Önce dört aile seçiliyor. Sonra bu aileler festival alanının çevresindeki farklı yerlere götürülüp bırakılıyor. Sonra da ailelerin en kısa sürede festival merkezine ulaşması isteniyor. Ama bu iş o kadar kolay değil. Çünkü ailelerin, yollarının üzerindeki akarsuların üzerine tam üç köprü kurmaları gerekiyor!

Kurallar

- Oyun iki, üç ya da dört kişiyle oynanır. Oyunu oynamak için piyonlar, oyun küpü ve köprü maketleri hazırlanır.
- Her oyuncu bir aileyi temsil eder.
- Oyuncular birer piyon seçer. Piyonlarını rengine göre oyun alanındaki başlangıç yerlerinden birine yerleştirirler.
- Köprü maketleri de oyun alanının çevresinde bir yere koyulur.
- Oyunun amacı en kısa sürede can eriği festivali merkezine ulaşmaktır. Bunu yapabilmek için oyuncuların köprü maketlerini kullanmaları gerekir. Çünkü her oyuncunun geçmesi gereken üç akarsu vardır.
- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
- İlk oyuncu oyun küpünü atar. Oyun küpünün üzerinde kaç kutucuk ilerleneceğini gösteren sayılar ve köprü resimleri vardır. Oyuncu oyun küpünü attığında bir sayı gelirse piyonunu oyun alanındaki kutucukların üzerinde bu sayı kadar ilerletir. Oyun küpünde köprü resmi gelirse oyuncu kenarda duran köprü maketlerinden bir tane alır. Köprü maketini oyun alanına, yolunun üzerindeki akarsu kollarından birinin üzerine yerleştirir. Piyonu olduğu yerde kalır. Piyonunu ilerletebilmesi için bir sonraki turda oyun küpünü attığında bir sayı gelmesi gerekir. Sıra ikinci oyuncuya geçer.
- İkinci oyuncu oyun küpünü atar. Oyun küpünde bir sayı gelirse piyonunu oyun alanındaki kutucukların üzerinde bu sayı kadar ilerletir. Oyun küpünde köprü resmi gelirse kenarda duran köprü maketlerinden birini alıp yolu üzerindeki akarsu kollarından birinin üzerine yerleştirir. Ancak oyuncu kenarda duran köprü maketlerinden birini almak yerine, oyun alanında başka bir oyuncunun önceden yerleştirdiği bir köprü maketi varsa bunu da alabilir. Böylece diğer oyuncunun ilerlemesini zorlaştırmış olur. Ancak bir oyuncunun başka bir oyuncunun köprü maketini alabilmesi için o köprü maketinin üzerinin boş olması gerekir. Üzerinde piyon bulunan köprü maketleri alınamaz.
- Oyuncuların, üzerinde köprü maketi olmayan bir akarsuya yaklaştıklarında ilerleyebilmeleri için tam sayı atmaları gerekmez. Örneğin piyonuyla akarsu arasında yalnızca bir kutucuk olan bir oyuncu oyun küpünde bir, iki, üç ya da dört de atsa bir adım ilerler. Bir sonraki turda akarsuyu geçebilmek için oyun küpünde köprü gelmesini bekler.
- Oyun alanında ilerlerken köprü maketleri birer kutucuk olarak kabul edilir.
- Oyun bu şekilde devam eder.
- Oyuncuların piyonları festival merkezine yaklaştığında, oyun küpünde oyuncuların oyunu bitirebilmeleri için gerekli olan tam sayının gelmesi gerekmez. Örneğin bir kutucuk sonra oyunu bitirecek olan oyuncunun oyun küpünde bir atması gerekmez. Oyuncu dört, üç ya da iki atsa da oyunu bitirir.
- Festival merkezine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Tüm oyuncular festival merkezine ulaştığında da oyun biter.

Bu oyun dört oyuncuyla eşli olarak da oynanabilir. Bu durumda oyuncular eşlerine köprü kurmada yardımcı olabilirler. Eşlerden biri oyun küpünde köprü attığında köprü maketi alma hakkını eşine devredebilir. Böylece eşinin festival merkezine ulaşmasını kolaylaştırır.