

## MANGALA TURNUVA KURALLARI



Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır

**1.TEMEL KURAL:** Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Avucunun içinde rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

**2.TEMEL KURAL:** Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Eğer rakibinin kuyularına taş bıraktıktan sonra da elinde taş kaldıysa rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesine taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

**3.TEMEL KURAL:** Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan

boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taşı yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı almaz. Her iki durumda da hamle sırası rakibine geçer.

**4.TEMEL KURAL:** Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır.

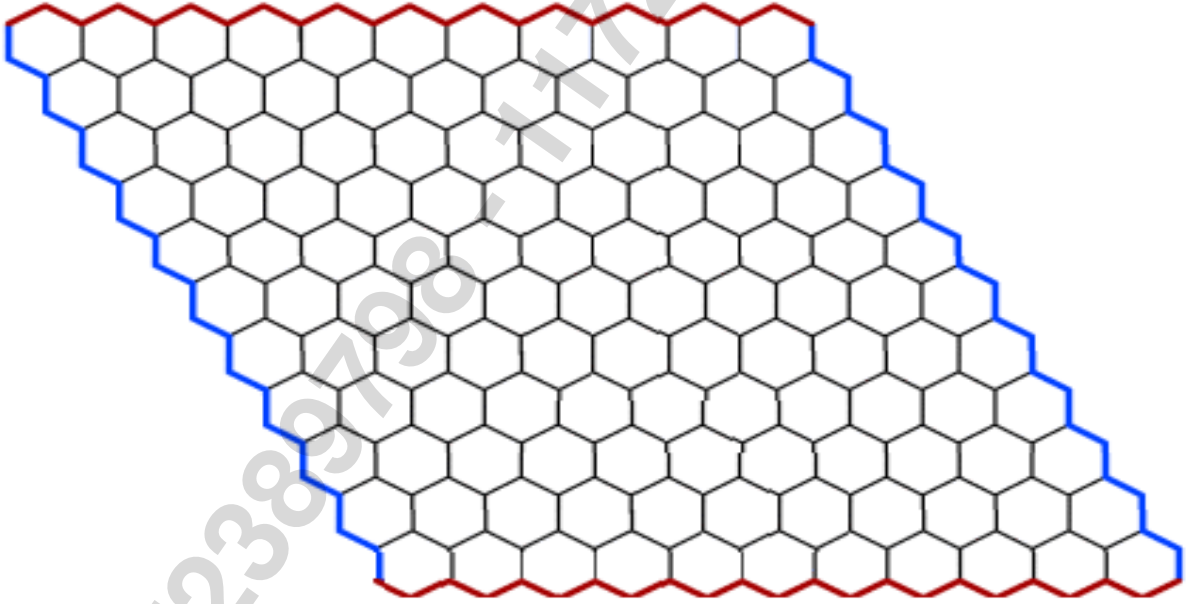
Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taş hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

**Dikkat edilmesi gereken kurallar:**

- a) Oyuncu kendi ve rakip taşlarını herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz. Masa hakeminden izin alınarak sayılabilir.
- b) Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
- c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
- d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
- e) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- f) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.
- g) Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.
- h) Müsabaka üç set üzerinden oynanacaktır..

## HEX OYUN KURALLARI

- PİET HAİN tarafından 1942'de bulunmuş, bağımsız olarak JOHN NASH tarafından 1947'de geliştirilmiş bir oyun.
- Stratejik açıdan doğru hamleler geliştiren oyuncunun her zaman galip olacağı bir versiyonunu bulma fikrinden yola çıkarak bu oyunu geliştirmiştir.
- Oyun alanı 11X11 6 gen petekten oluşur.
- Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır
- Oyundaki amaç altıgenleri kullanarak seçilen köşelere ulaşmaktır. Mavi ve Kırmızı renkte iki oyuncu kendilerine köşeler seçerler ve bu köşelere ulaşmaya çalışırlar.
- Karşı tarafa ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanmış olur.
- Oyun zemini Proje yürütme kurulu tarafından tedarik edilecektir. Oyuncular müsabakalara gelirken yanlarında iki farklı renkte silinebilir tahta kalem getireceklerdir.
- Oyuncular karşılaştığı her rakip ile 3 set maç yapacak olup 2-0 yapan oyuncu oyunu kazanacaktır.
- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.



## KORİDOR OYUN KURALLARI

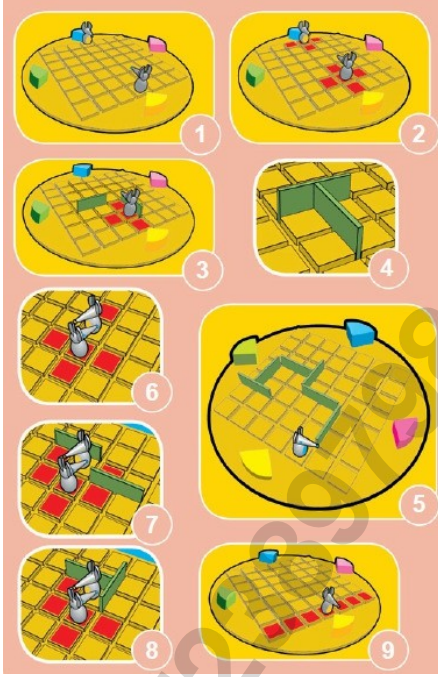
Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun alanının kenarına dizilir. Her oyuncu bir 'piyon' alır ve kendi tarafındaki başlangıç çizgisinin ortasındaki kareye koyar.

### OYUNUN OYNANIŞI

Her oyuncu, sırası geldiğinde piyonuyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen piyonuyla bir hamle yapar.

### PİYON HAREKET ETTİRMEK



Piyon bir hamlede yalnızca bir kare yatay veya dikey olarak ileri veya geriye doğru hareket ettirilir (Şekil 2). Piyon engellerin üzerinden atlayamazlar, etrafından dolaşmalıdır (Şekil 3).

### ENGEL KOYMA

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil 4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini olaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil 5).

### KARŞI KARŞIYA GELME

İki piyon arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakibinin piyonunun üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin piyonunun arkasında engel varsa, kendi piyonunu rakibininkinin sağına veya soluna getirebilir (Şekil 7 ve 8).

### SONU

Karşı taraftaki son karelerden herhangi birisine ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır (Şekil 9).

- Müsabaka 3 set üzerinden oynanacaktır..

- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.

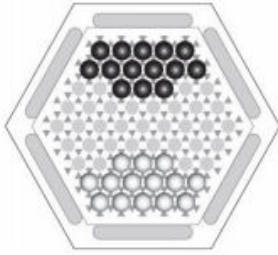
## ABALONE OYUN KURALLARI

**OYUNUN AMACI:** Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu olmak.

**İÇİNDEKİLER:** Altıgen oyun alanı, 14 adet siyah top, 14 adet beyaz top ve oyunun kuralları.

### HAZIRLIK

Topları aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi başlangıç pozisyonlarına yerleştirin (Şekil-1). Her iki oyuncu bir renk seçer. Siyah her zaman oyuna ilk başlar. Oyuncular hamleleri sırasıyla yapar.



Şekil-1

**OYUN:** Sırası gelen oyuncu yalnızca bir kez hamle yapabilir. Bu hamle:

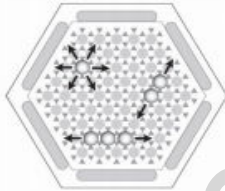
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

### HAREKET ETME

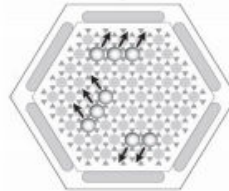
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

- 1 top bitişiğinde bulunan ve top olmayan bir boşluğun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yan yana sıralanmış top grup olarak hareket ettirilebilir. Hepsini birlikte ve aynı yönde hareket ettirilmelidir.

İki tip hareket vardır:



Şekil-2



Şekil-3

**Bir çizgi halinde hareket:** Toplar bitiştirken boş bir alana doğru hareket ettirilir.

**Ok gibi hareket:** Toplar sıraları bozulmadan yana doğru bir boşluk hareket ettirilir.

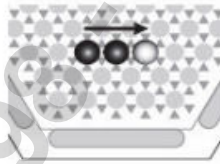
### SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

Sayısal üstünlüğünüzün olduğu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eğer her ikinizde aynı sayıda toplara sahip iseniz sumito yapamazsınız (rakibinizin toplarını itemezsiniz).

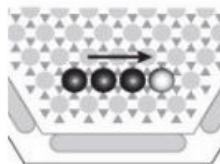
Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduğunda yapılabilir.

Sumito yalnızca itilen topların arkasında boş bir alan veya oyun alanının kenarı varsa yapılabilir.

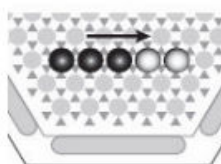
Sumito için yalnızca 3 olanak vardır:



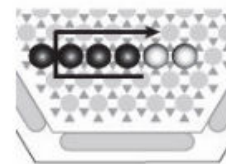
Şekil-4  
2 topa karşı 1 top



Şekil-5  
3 topa karşı 1 top

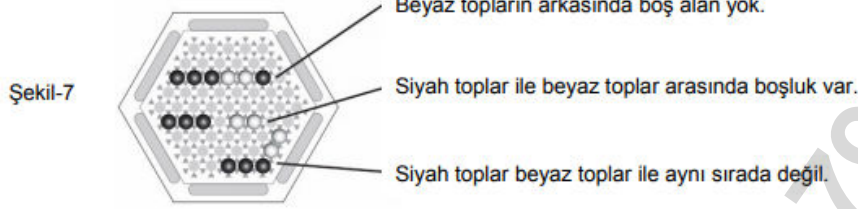


Şekil-6  
3 topa karşı 2 top



Şekil-6 tekrar  
4 topa karşı 2 top  
4. siyah top hareket etmez

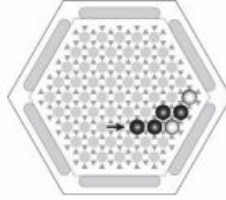
#### Kural Dışı Sumitolar Örnekler:



Bir oyuncunun bir hamlede kullanabileceği en çok top sayısı 3 olduğu için kendisinden çok daha fazla sayıdaki toplara karşı bile kesin bir savunma oluşturur! Bu durumda rakibiniz yan yana duran taşlarınızın savunma pozisyonunu bozmak için farklı bir eksende bir yol bulmaya ihtiyacı olacak.

#### TOPLARI ÇIKARMAK

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar (Şekil-8).



Şekil-8

Siyah taşlar beyaz topu çıkarabilir.

#### OYUNUN SONU

Rakibinin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu oyunu kazanır.

#### OYUNDA ZAMAN KISITLAMASI

Her bir oyuncuya sınırlı bir zaman dilimi (10 veya 15 er dakika gibi) vermek mümkündür. Turnuvalar ve yarışmalar her zaman sınırlandırılmış zaman dilimleri kullanılarak oynanır.

- Müsabaka tek set üzerinden oynanacaktır..
- Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır.
- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.

#### Diğer Hususlar

- – Bu şartnamede belirtilmeyen ve Lig Maçları sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Baş Hakemler**” tarafından verilecektir.