

Tavla

tr Oyun talimatı

Tchibo için özel olarak üretilmiştir:
Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297
Hamburg, Germany, www.tchibo.com.tr



DİKKAT. 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar nedeniyle boğulma tehlikesi.

Teslimat kapsamı

- 1 x kumaş torba tavla oyun alanları baskılı
- 2 x siyah zar
- 2 x beyaz zar
- 1 x doppler küpü
- 30 x siyah / beyaz oyun taşı

Oyuna hazırlık

Her oyuncuya, çizimde gösterildiği gibi yerleştireceği aynı renkte 15 pul verilir. Oyun alanı 24 alandan oluşur.

Beyaz, pullarını iç alanına beyaz ok yönüne göre oynar. Siyah taşlarını siyah ok boyunca ters yöne oynar. Bir pul sadece o oyuncuya ait hamle yönünde ilerleyebilir, asla aksi yönde ilerleyemez.

Hedef

Oyuncunun hedefi, pulları olabildiğince hızlı şekilde kendi iç alanına oynamaktır; ve tümünü burada topladıktan sonra bunları oyun tahtasının dışında toplamaktır.

Oyunun seyri

Pulların hareketi zar atarak belirlenir. Her oyuncu iki zar atar. Önemli olan atılan zar sayısının ayrı ayrı oynanmasıdır. Yani, zarların biri 5 ve diğeri 4 gösterirse, böylece bir pul ile 4 ve ardından herhangi bir pul ile 5 oynanmalıdır; bu birinci pul da olabilir. Bu anda ilk olarak büyük olan veya küçük olan sayının oynanması önemli değildir; ancak her iki zar sayısını oynamak mecburidir, uygun olmasa dahi.

Örneğin:

Siyah bir 4 ve bir 5 atar. 4 ve 5 adım uzaklıktaki hanelerde rakibin birçok pulu halihazırda durmaktadır. Siyah (4+5=) 9 ile üzerinden atlayamaz, ya farklı pulları yürütmeli ya da bu zar atışını pas geçmelidir.

Çift zar atma

Zarda aynı sayı "çift zar atma" diye adlandırılır. Bir "çift zar atma" hamleyi ikiye katlar. Atılan zar sayısı dört defa oynanır.

Bant

Bir hanede aynı rengin iki veya daha fazla pulun adı "bant"tır. Rakip pul bant üzerinden hareket ettirilebilir, fakat orada pulu bırakamaz. Ancak kendine ait pulları isteğe göre buna ilave olarak dizebilir.

Köprü

İki veya daha fazla birbirine yakın duran "bantlar" "köprü" diye adlandırılır. Köprü ne kadar geniş olursa, bunu atlama rakip için bir o kadar zor olur.

Pulları kırma

Rakip bir pulun hamlesi tek bir pulun bulunduğu yerde bitiyorsa, böylece bu pul kırılır. Kırılan pullar "bar"a koyulur. Oyuncu kırılan pullarını derhal oyuna tekrar yerleştirmek zorundadır. Pullar rakip oyuncunun iç alanına oynanmalıdır (alanların 2 veya daha fazla yabancı pul ile bloke edilmiş olma kuralı burada da geçerlidir). Bu işlem zar atarak gerçekleştirilir. Atılan zar oyun pullarının tekrar oyuna yerleştirmesi için yeterli olmazsa, bu atış pas geçerilir.

Örneğin:

Siyahın "bar"da bir pulu varsa ve bu anda 5 ve 6 atarsa. Beyaz iç alanındaki 5 ve 6 alanın her birine 2 beyaz puldan daha fazla pul dizilmiştir. Siyah pulunu oyuna geri getirmez ve zar atışı pas geçerilir.

Dışarı toplama

Bir oyuncu kendine ait tüm oyun pullarını kendi iç alanına yerleştirdi ise böylece pullarını tahtanın dışına toplamaya başlayabilir. Bu anda arkadan öne doğru alınır, yani ilk olarak hane 6, sonra 5 vs. Zar sayısı arkadaki pulları dışarı toplamak için yeterli olmazsa, o halde pullar oyun alanı kenarına yaklaştırılabilir, ancak dışarı toplanamaz. Gerekli olandan daha fazla yüksek zar atılırsa, böylece arta kalan sayı pas geçerilir. Dışarı toplama sırasında bir pul kırılırsa, dışarı toplama devam ettirilmeden önce bunun öncelikle tekrardan oyuna yerleştirilmesi, tüm oyun alanı üzerinden yaklaştırılmalı ve hane alanına getirilmelidir.

Galibiyet

Oyun, bir oyuncun tahtada hiçbir pulu kalmazsa biter. Galip gelen kişi düz olarak (ve bir puan alır), rakibin tüm pulları kendi iç alanında ve en az bir pul dışarı topladıysa kazanır.

İki misli "mars" olarak (iki puan alır), rakibin tüm pulları kendi iç alanındaysa kazanır.

Üç misli "mars" olarak (ve üç puan alır), diğer oyuncu tüm pullarını kendi iç alanına oynamayı başaramaz ise kazanır.

Katlama küpü

Bir bahis ile oynanabilir.

Kazanacağını düşünen kişi oyunun başında 64 rakamı üst tarafta duran katlama küpünü 2 rakamı üstte duracak şekilde çevirip bunu rakibinin önüne koyabilir. Bu kişi çiftlemeyi reddedebilir. Bu durumda oyunu kaybeder. Ya da kabul eder ve oyuna devam eder. Bu şekilde sonunda sayılan puanlar ikiye katlanır. Sadece o kişi bir sonraki çiftlemeyi gerçekleştirebilir, küpü 4 rakamına çevirir ve rakibinin önüne bırakır.

Çiftleme sadece sırayla gerçekleştirilebilir.

Çiftleme zar atmadan önce olur!

Strateji

Her oyuncu, rakibi uygun olmayan hamlelere zorlamak veya onun hamle yapmasını tamamen önlemek için "köprü" kurmayı dener.

