

Charidice

Jürgen Adams



Yardımcıseverler mutlu olur!

Oyuncu: 2-4 Yaş: 8 yaşından itibaren Süre: yaklaşık 20 dakika

Oyunun Tasarımı ve Hedefi

Charidice, cömertliğinizi sınar. Zarlarınızı bağışlayın; tüm puanları kendinize saklamayın. Çok yardımcısever olursanız, oyunun sonunda değerli bir yardımcıseverlik bonusu kazanırsınız.

7 tur boyunca zar atıp sayı ve renk kombinasyonlarıyla skor yaparak olabildiğince çok puan toplayın. Zar atarak ne kadar çok skor yaparsanız, büyük bir bonus kazanma şansınız o kadar artar. Skor yapmadığınız zarların tüm puanlarını bir sonraki oyuncuya bağışlırsınız. Oyunun sonunda, en çok puan bağışlamış olan oyuncu bir yardımcıseverlik bonusu kazanır. En çok puana sahip oyuncu, oyunu kazanır!

Başlangıç

Her oyuncuda, **oyun tahtasından** bir çizelge ve bir **kalem** olmalıdır. Doğum günü en yakın olan oyuncu **6 zarı** alır ve oyunu başlatır.

Oynanış Şekli

Sıra kimdeyse, o oyuncu zarları alır. **6 zarın hepsini 1 kez** atar. **Zarlar 2 kez daha** atılabilir. Oyuncu tekrar zar atmaya seçerse, hiçbir kısıtlama olmaksızın istediği kadar zarı tutabilir ve istediği kadarını tekrar atabilir.

En ge 3. zar atışında, oyuncunun izelgesine yazacak puanları ve -oėu zaman- sıradaki oyuncuya baėıřlayacak puanları olacaktır. Puanlar daima, saat ynndeki bir sonraki oyuncuya baėıřlanır.

Oyuncu kazandıėı ve baėıřladıėı tm puanları ilgili izelgeye yazdıktan sonra, 6 zarın hepsini, solundaki oyuncuya verir. Bylece sıra bu oyuncuya geer ve zarları o atar.

Puanlar nasıl yazılır?

Her tur, izelgenin 1 satırına řu puanlar yazılır:

1) 2) 3) 4)

	1)	2)	3)	4)
1				
2				
3				
4				

- 1) skor yapılan zarlardan alınan puanlar
- 2) bonuslardan alınan puanlar
- 3) saėdaki oyuncunun mevcut oyuncuya baėıřladıėı puanlar
- 4) soldaki oyuncuya baėıřlanan puanlar

Nasıl puan alırım?

Zar atma bittikten sonra, řu ikisinden biri ile skor yapılabilir: **A) Aynı renkteki zarlar** veya **B) Her biri farklı renkteki zarlar**.

A) Aynı renkteki zarlar

Aynı renkte **en az 4** zar atıldıysa bu zarlar ile skor yapılabilir. Bu renkteki zarların toplam deėeri hesaplanır. Bu sayı, izelgedeki 1. (en soldaki) kutuya puan olarak yazılır.

Bonus!

Aşağıdaki kombinasyonlarla skor yapıldığında bonus puan da alınır:

Aynı renkten 4 tane (sıralı değil)	15 puan
Aynı renkten 4 tane sıralı	25 puan
Aynı renkten 5 tane sıralı	40 puan
Aynı renkten 6 tane sıralı	50 puan

Önemli: Bir bonus almak için sadece, skor yapılan kombinasyonu oluşturan zarlarla skor yapılabilir (aşağıdaki örneğe bakın).

Bonus puanlar 2. kutuya, yani skor yapılan zarlardan gelen puanların bulunduğu kutunun yanına yazılır.



Örnek 1: Lena zar attı ve aynı renkteki zarlar ile skor yapıyor. İki farklı şekilde skor yapmayı seçebilir: **2 3 4 6** sayılarını kullanarak 15 puan artı 15 bonus puan (= 30 puan) alır; veya **1 2 3 4** sayılarını kullanarak 10 puan artı 25 bonus puan (= 35 puan) alır.

B) Her biri farklı renkteki zarlar

Atılan her renkteki **1 zar** ile skor yapılabilir. Seçilen zarların toplam değeri hesaplanır. Bu sayı, çizelgedeki 1. (en soldaki) kutuya puan olarak yazılır.

Bonus!

Aşağıdaki kombinasyonlarla skor yapıldığında bonus puan da alınır:

Aynı sayıdan 4 taneden az

0 puan

Aynı sayıdan 4 tane

15 puan

Aynı sayıdan 5 tane

30 puan

Aynı sayıdan 6 tane

60 puan

Önemli: Bir bonus almak için sadece, skor yapılan kombinasyonu oluşturan zarlarla skor yapılabilir (aşağıdaki örneğe bakın).

Bonus puanlar 2. kutuya, yani skor yapılan zarlardan gelen puanların bulunduğu kutunun yanına yazılır.



Örnek 2: Florian zar attı ve her biri farklı renkteki zarlar ile skor yapıyor. İki farklı şekilde skor yapmayı seçebilir: **2 2 2 2** sayılarını kullanarak 8 puan artı 15 bonus puan (= 23 puan) alır; veya **2 2 2 6 6** sayılarını kullanarak 18 puan artı 0 bonus puan (= 18 puan) alır.

Skor yapılmayan tüm zarlardaki puanlar bağışlanır!

Puanlar ve bonus puanlar çizelgeye yazıldıktan sonra, skor **yapılmayan** tüm zarlardaki puanların bağışlanması **gerekir**. Puanlar daima, **soldaki oyuncuya** bağışlanır. Bir **5** veya **6** bağışlanırsa bunlar, alan kişi için **iki katı** olarak sayılır!

Bağış alan kişi, toplam puan sayısını kendi çizelgesindeki 3. kutuya yazar. Bağış yapan da aynı sayıda puanı, çizelgesindeki 4. (en sağdaki) kutuya yazar. Bu sayede, oyun boyunca bağışlanan toplam puan sayısı takip edilebilir.



Örnek 1 (devamı): Lena, 2 3 4 6 sayıları ile skor yapmayı seçip 30 puan alır. Skor yapmadığı 1 ve 6 sayılarını solundaki oyuncuya, yani Marko'ya bağışlar. Marko, çizelgesindeki 3. kutuya 13 puan yazar çünkü 6, iki katı sayılır. Lena da kendi çizelgesindeki 4. kutuya 13 puan yazar. Lena, 1 2 3 4 sayıları ile skor yapsaydı 35 puan alacaktı ve Marko'ya 6 ve 6 (= 24 puan) bağışlayacaktı.



Örnek 2 (devamı): Florian 2 2 2 6 6 sayıları ile skor yapmayı seçip 18 puan alır 2 2 2 2 sayıları ile skor yapmış olsaydı alacağı bonusu almaz. Bu nedenle Lena'ya sadece 2 puan bağışlar. 2 2 2 2 sayıları ile skor yapsaydı, Lena'ya 6 ve 6 (= 24 puan) bağışlayacaktı.

Hediyelerin en büyüğü!

Her oyunda bir kere, sıra sizin sağındaki kişideyken, "hediyelerin en büyüğü" istenebilir. Sıra kendisinde olan oyuncu **3. kez zar atmadan önce** bu istek belirtilmelidir. Bu hak kullanılırsa, çizelgedeki ilgili kutunun üzeri çizilir. Şimdi, alınan herhangi bir puanın **iki katı** kazanılır. Hem isteyen hem de sıra kendisinde olan oyuncunun çizelgelerindeki ilgili kutulara, puanlar iki katı olarak yazılır.

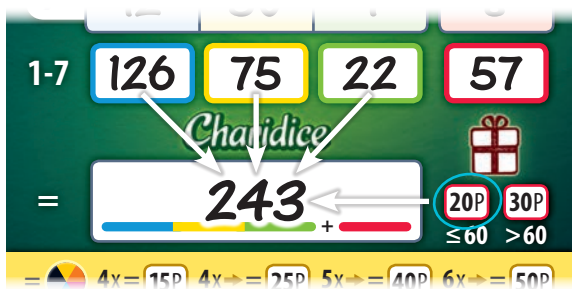
Örnek: Florian, Marko'dan "hediyelerin en büyüğünü" ister. Florian kağıdındaki "2x" kutucuğunun üzerini çizir. Hediye olarak 2 ve 5 alır, toplam 12 puan eder. Bunu "hediyelerin en büyüğü" yapmak için toplamı ikiye katlar ve kağıdına 24 puan yazar.



Oyunun Sonu

Oyun, 7 turun ardından sona erer. Oyun sırasında **en çok puan bağışlayan** kişi, **yardımsverlik bonusu** olarak **20 puan** alır. 60 puandan fazla bağış yapmışsa, bu yardımsverlik bonusu artarak **30 puan** olur. Birden fazla oyuncunun aynı miktarda puan bağışlaması hâlinde, her biri yardımsverlik bonusunu alır ve kendi çizelgesine yazar.

Bu aşamada, skor yapılan zarlardan alınan tüm puanlar, tüm bonuslar, bağışla gelen puanlar ve -eğer alındıysa- yardımsverlik bonusu toplanır.



Örnek: İlk 3 sütunda -atılan zarlardan gelen puanlar, bonuslardan gelen puanlar ve kendisine bağışlanan puanlar- Marko $126 + 75 + 22 = 223$ puan kazanır. Ayrıca en çok puan bağışlayan kişi o olur ve 20 puanlık yardımsverlik bonusunu alır. Toplamda 243 puanı olur.

En çok puana sahip oyuncu, oyunu kazanır! Beraberlik durumunda, zafer paylaşılır.

