

# Hindistan'dan Bir Oyun

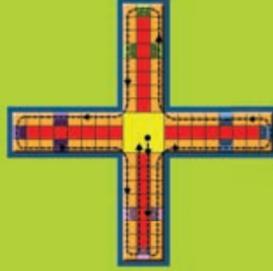
Yirmi beş, Hindistan'a özgü bir oyundur. Oyunun özgün adı olan "pachisi", Hintçede "yirmibeş" anlamına gelen "pachis" sözcüğünden gelir. Yirmibeş, birçok yönüyle çoğunuzun bildiği "kızma birader" adlı oyuna çok benzer. Biz de bu oyunu, bazı uyarlamalar yaparak sizin için hazırladık.

## Oyuna Hazırlık

- Oyun 4 kişiyle oynanır.
- Oyunu oynamak için dergimizin ekindeki oyun alanı, zar ve her oyuncu için dörder tane olmak üzere 16 piyon gerekir. Önce zar ve piyonlar hazırlanır.
- Oyuncular ikili olarak eşleşir.
- Eşler, mavi-mor ya da pembe-yeşil renk çiftlerinden birini seçer.
- Mavi-mor renk çiftini seçen oyuncuların biri mavi piyonları, diğeri de mor piyonları alır. Pembe-yeşil renk çiftini seçen oyuncular da aynı şekilde piyonlarını alır. Böylece her oyuncunun dörder piyonu olur.
- Üzerinde oyun alanı bulunan kâğıt oyunun oynanacağı yere yerleştirilir.
- Oyun alanını oluşturan "+" şeklinin her kolunda piyonların renklerinde kutucuklar bulunur. Her oyuncu piyonlarının renginde olan kutucukların bulunduğu tarafta oturur. Böylece eşler birbiriyle karşılıklı olarak yerleşmiş olur.
- Tüm piyonlar oyun alanının ortasındaki sarı renkli büyük karenin içine yerleştirilir. Oyuncular piyonlarını buraya üst üste de koyabilir. Bu kare, hem başlangıç hem de bitiş yeridir.

## Oyun Nasıl Oynanır?

İlk oyuncu zar atar. Piyonlarından birini oyun alanına sokarak zarda gelen sayı kadar kutucuk üzerinde ilerletir. Sıra sağında oturan oyuncuya geçer. Oyuncular kutucukların üzerinde şöyle ilerler: İlk önce oyun alanının kendilerine en yakın olan kolundaki kırmızı kutucuklardan geçerler. Daha sonra saat yönünün tersine hareket ederek, turuncu kutucukların üzerinde ilerlerler. En sonunda da yine kendi önlerindeki kırmızı kutucuklarda ilerleyerek sarı renkli başlangıç alanına geri dönerler. Örneğin, pembe piyonlarla oynayan oyuncunun izleyeceği yol yandaki resimdeki gibidir. Oyunun amacı, oyuncuların eşleriyle birlikte tüm piyonlarını başlangıç alanından oyuna sokup kutucuklarda ilerleterek tekrar başlangıca getirmeleridir. Tüm piyonlarını tekrar başlangıca getirmeyi başaran çift oyunu kazanır.

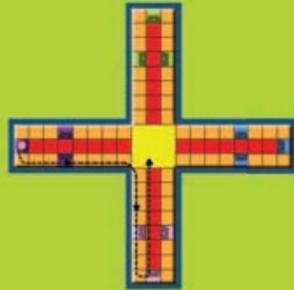


Pembe piyonlarla oynayan oyuncu burada oturur.

## Kurallar

- Oyuna zarda en yüksek sayıyı atan başlar.
- Oyun saat yönünün tersine ilerler.
- Oyuncular, piyonlarından birini zarda gelen sayı kadar kutucuk üzerinde ilerletir.
- Bir oyuncunun oyun alanında birden fazla piyonu bulunabilir. Ancak oyuncular ikinci, üçüncü ve dördüncü piyonlarını yalnızca 6, 10 ya da 25 attıkları zaman oyuna sokabilir. Oyuncular 6, 10 ya da 25 atarak piyonlarından birini oyuna soktuğunda bir kez daha zar atar.
- Eşlerin birden fazla piyonu aynı kutucukta yer alabilir.
- Bir oyuncunun piyonu rakibinin piyonunun bulunduğu bir kutucuğa gelirse rakibin piyonu yakalanmış olur. Yakalanan piyon başlangıca geri döner. Yakalayan oyuncuya bir kez daha zar atma hakkı kazanır.
- Oyun alanındaki mavi, mor, pembe ve yeşil renkli kutucuklar "kale"dir. Kaleler oyundaki korunma noktalarıdır. Yani kale üzerinde duran bir piyon rakipleri tarafından yakalanamaz. Her kalede yalnızca bir piyon durabilir.
- Oyuncular yalnızca boş olan kalelere piyonlarını getirebilir.
- Bir oyuncunun attığı zara göre piyonlarından birini ilerletebileceği tek kutucuk, üzerinde herhangi bir piyon bulunan bir kaleyse oyuncu "pas" diyerek bir tur bekler.
- Oyuncular zar attıktan sonra güvende olmak, eşlerine yardım etmek gibi amaçlarla "pas" diyerek oynamadan bir tur bekleyebilir.
- Başlangıç alanına geri dönmek için kaç kutucuk ilerlemek gerekiyorsa, zarda tam olarak o sayının gelmesi beklenir. Örneğin, başlangıca giden yolda piyonunun önünde 4 kırmızı kutucuk varsa oyuncunun "5" atması gerekir ki piyonu sarı renkli başlangıç alanına girebilsin.
- Bir turu tamamlayarak başlangıç alanına dönen piyonlar, henüz oyuna sokulmamış piyonlarla karışmalarını için oyun alanının dışında bulunan kendi renklerindeki piyon bölgelerine koyulur.

Oyunu kazanmak için eşlerin birlikte çeşitli stratejiler geliştirmeleri gerekir. Örneğin, pembe piyonlarla oynayan oyuncunun piyonlarından biri bu çizimdeki gibi sol koldaki mor renkli kutucuktaysa başlangıca ulaşmak için 25 kutucuk ilerlemesi gerekir. Bu durumda "25" atana kadar beklemek en iyi çözüm olabilir. Oyunun adının "yirmibeş" olması da işte bu stratejiden kaynaklanır.

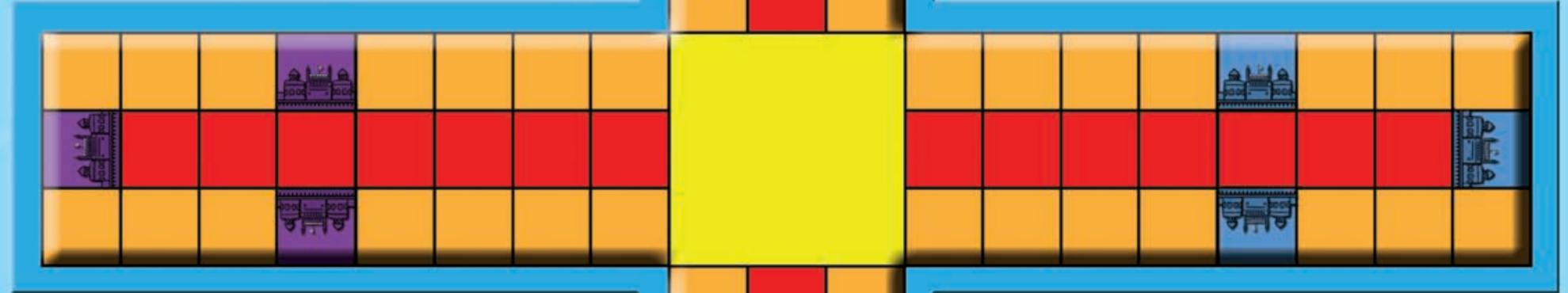
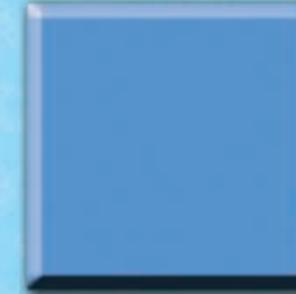


# Yirmibeş

Piyon Bölgesi



Piyon Bölgesi



Piyon Bölgesi

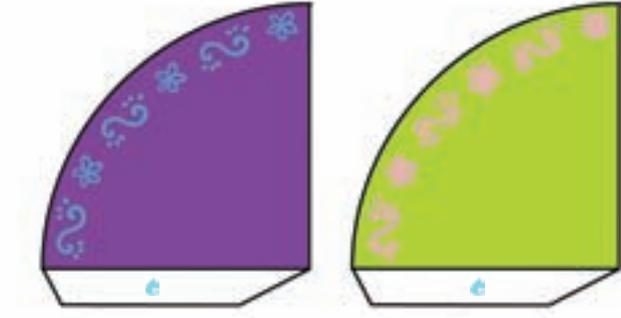


Piyon Bölgesi

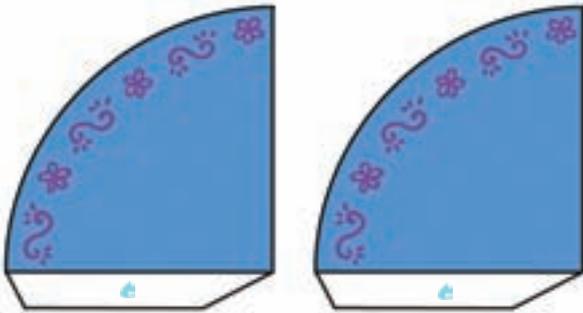
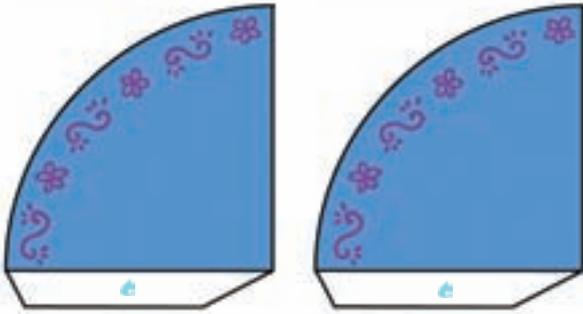
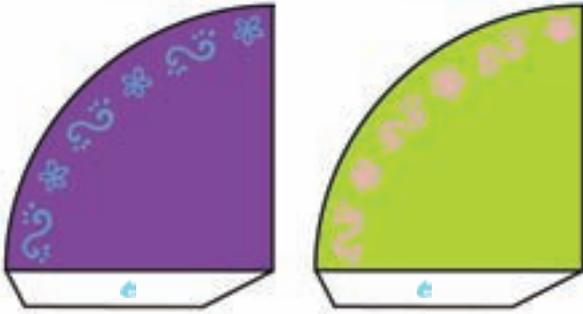
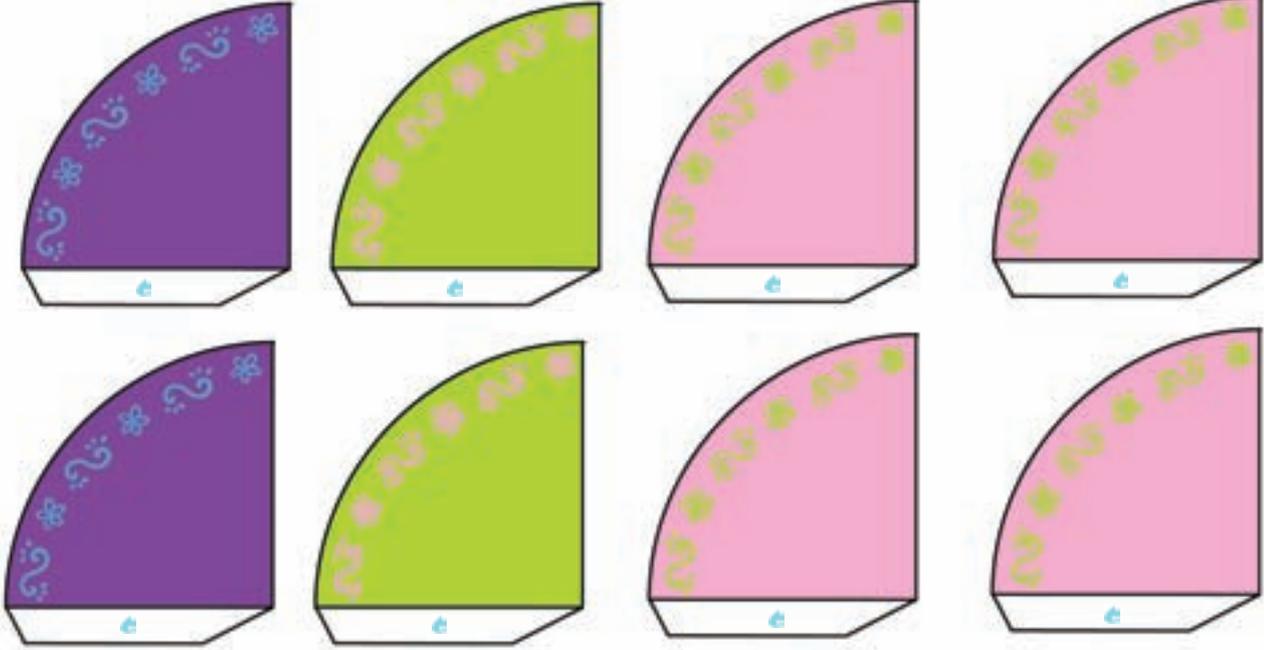


# Hindistan'dan Bir Oyun, Yirmibeş

## Piyonlar



Piyonları ve zarı dış çizgilerden kesin.  
Çizgilerden arkaya doğru katlayın.  
Ardından üzerinde "•" işareti bulunan  
yerlere yapıştırıcı sürüp yapıştırın.  
Piyonlar tamamlandığında koni şeklinde  
olacak.



Zar

