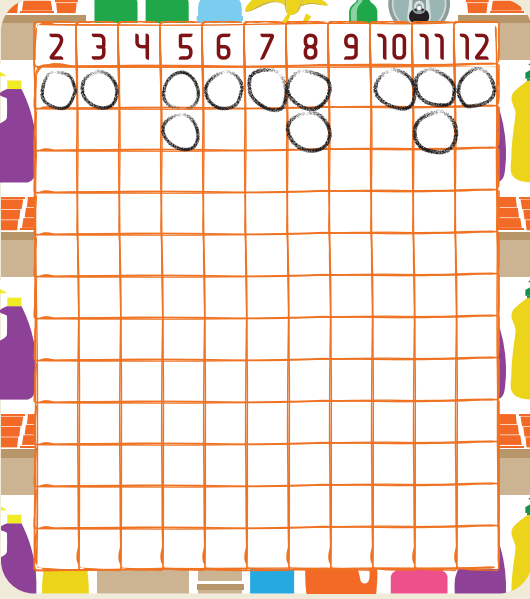




- Oyuncular ev kartonuna yerleřtirdikleri pulların yerlerini, kayıt kağıdı üzerinde daire çizerek gösterirler. Örneğın bir oyuncu 2, 3, 6, 7, 10, 12 sayılarının altındaki kutulara birer pul yerleřtirmişse kayıt kâğıdında bu sayıların altındaki birer kutuya daire çizer; 5, 8 ve 11 sayılarının altındaki kutulara ikişer pul yerleřtirmişse kayıt kâğıdında bu sayıların altındaki ikişer kutuya birer daire çizer.

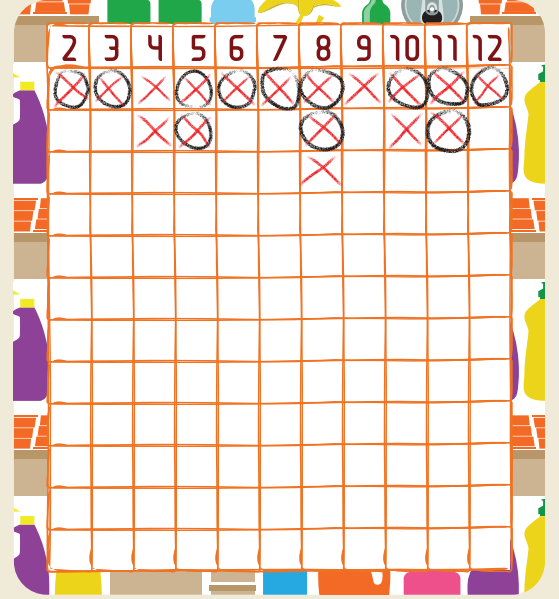
Ev kartonunda atık pulları yerleřtirilen kutuların yerlerinin kayıt kâğıdında gösteriliři.



Oyuncular oyuna bu şekilde sırayla devam eder. Ev kartonuna yerleřtirdiğı atık pullarının tümünü ilk toplayan oyuncu oyunu kazanır. Diğeri oyuncu zar atarak oyuna devam eder ve elde ettiğı sonuçları kayıt kâğıdına kaydeder.

- Her seferinde yalnızca bir atık pulu alınır.
- Oyun bittiğinde oyuncular, kayıt kâğıtlarına bakarak her sayının kaç kez geldiğini inceler.

Yandaki kayıt kâğıdının oyun bittikten sonraki görünümü.



- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
- İlk oyuncu zarları atar ve iki zarda gelen sayıları toplar. Ev kartonunda, bu sayının altındaki kutuda atık pulu varsa bu pulu alıp geridönüşüm kumbarasına atar. Ayrıca kayıt kâğıdında bu pul için çizdiği dairenin içine çarpı işareti koyar. Örneğın zarlarda 3 ve 5 geldiyse toplam 8 eder. Oyuncu ev kartonunda 8'in altındaki kutuda atık pulu varsa alır ve kayıt kâğıdında 8'in altındaki dairenin içine çarpı işareti koyar.
- Ev kartonunda, oyuncunun zarlarda gelen sayıları toplayıp bulduğı sayının altındaki kutularda atık pulu yoksa ya da kalmamışsa oyuncu atık pulu alamaz. Ama kayıt kâğıdında bu sayının altındaki boş kutuya çarpı işareti koyar. Örneğın zarlarda 2 ve 2 gelmişse toplam 4 eder. Oyuncunun ev kartonunda 4'ün altındaki kutularda atık pulu yoksa oyuncu yalnızca kayıt kâğıdında 4'ün altındaki boş kutuya çarpı işareti koyar.

Oyunu atık pullarınızın yerini değıřtirmeden ve değıřtirerek birkaç kez daha oynayın. Acaba atık pullarınızı hangi düzende yerleřtirirseniz oyunu kazanma olasılığınız daha fazla olur?

Bu tek zarla oynanan bir oyun olsaydı sonuç aynı mı olurdu?



Meltem Ceylan Alibeyoğlu  
meltem.alibeyoglu@darussafaka.net  
Çizim: Nazlı Tunalı