

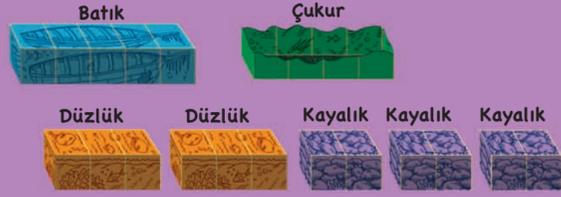
# Sualtı Araştırmacıları İşbaşında Oyunu

Sualtı araştırmacıları ses dalgaları aracılığıyla deniz tabanını incelerler. Bu oyunda, siz de onlar gibi deniz tabanını inceleyecek çeşitli yer şekillerini ve büyük bir batığı bulacaksınız.

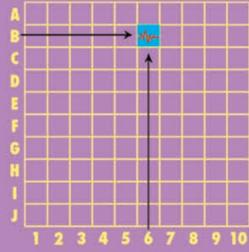
## Oyun Nasıl Oynanır?

- Oyun 2 kişiyle oynanır.
- Oyuna başlamadan önce piyonlar, kapatma pulları ve dergimizin ekinde verdiğimiz Yakamoz ve Rüzgâr Gülü araştırma gemilerinin oyun kartonları kesilip hazırlanır.
- Oyuncuların biri Yakamoz adlı gemide, diğeri de Rüzgâr Gülü adlı gemide araştırmacıdır. Her oyuncu bir oyun kartonu, bir piyon seti ve bir kapatma pulu seti alır.
- Her piyon setinde, 1 batık, 1 çukur, 2 düzlük ve 3 kayalık piyonu bulunur.

Piyonlar, yandaki yönergelere uygun olarak kesilip yapılandırıldığında böyle görünecek.



- Oyuncular, oyun kartonlarını yandaki resimde görüldüğü gibi katlar ve birbirlerinin oyun kartonunu görmeyecek şekilde oturur.
- Oyun kartonlarında karelerden oluşan iki gösterge bulunur. Bunlardan soldaki, piyonları yerleştirmek için kullanılan "Piyon Göstergesi"dir. Sağdaki diğer oyuncunun piyonlarının yerini belirlemeye çalışırken kapatma pullarının yerleştirileceği "Tahmin Göstergesi"dir.
- Her oyuncu piyonlarını kendi oyun kartonundaki piyon göstergesine yatay ya da dikey olarak yerleştirir. Bunu yaparken piyonların tümüyle göstergelerin üzerindeki karelere denk gelmesine dikkat eder.
- Piyonlar üst üste yerleştirilemez ve oyun sırasında yerleri değiştirilemez.
- Oyuna ilk kimin başlayacağına karar verilir. Ardından oyuncular sırayla birbirlerinin piyonlarının konumlarını tahmin etmeye çalışır.
- Tahminde bulunacak oyuncu, sütun ve satırları gösteren harf ve sayılardan yararlanarak herhangi bir kareyi tanımlar. Örneğin "B6" dediğinde konum olarak B satırıyla 6 numaralı sütunun çakıştığı yerdeki kareyi tanımlamış olur.

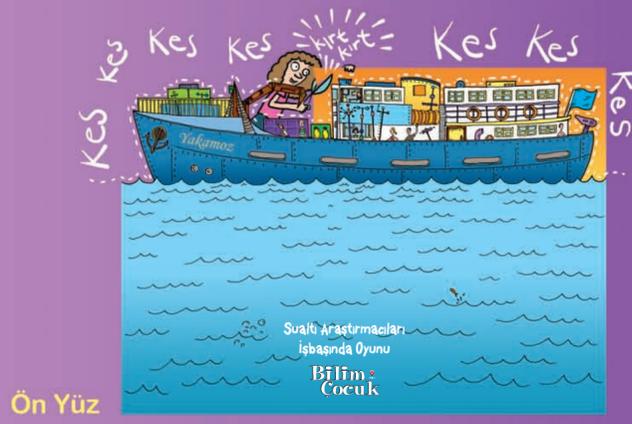


- Diğer oyuncu, kendi oyun kartonundaki piyon göstergesine bakar. Tahminde bulunan oyuncunun söylediği konumda piyonu varsa "evet" der. Bu durumda tahmini yapan oyuncu, kendi oyun kartonundaki tahmin göstergesinde bulunan B6 karesine üzerinde kırık çizgiler olan kapatma pullarından birini koyar ve yeni bir tahminde bulunur. Hayır yanıtı alana kadar tahminde bulunmaya devam eder.
- Tahminde bulunan oyuncu, diğer oyuncunun herhangi bir piyonunun üzerinde bulunmadığı karelerden birinin konumunu söylediye "hayır" yanıtını alır. Bu durumda tahminde bulunan oyuncu tahmin göstergesinde o kareye üzerinde düz çizgi olan kapatma pulu yerleştirir ve tahminde bulunma sırası diğer oyuncuya geçer.
- Oyuncular bu şekilde birbirlerinin piyonlarının yerini bulmaya çalışır. Bu sırada tahmin göstergelerindeki duruma ve piyonların kapladığı kare sayısına göre mantık yürütürler.
- Karşıdaki oyuncunun tüm piyonlarının yerini bulan oyuncu oyunu kazanır.

# Bilim Çocuk



## Oyun Kartonu (Yakamoz)

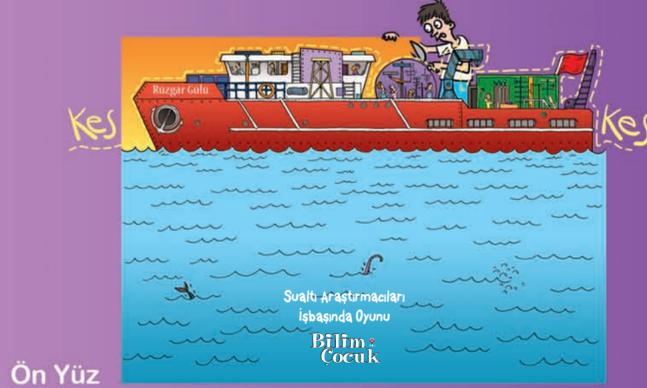


Ön Yüz



Arka Yüz

## Oyun Kartonu (Rüzgâr Gülü)



Ön Yüz

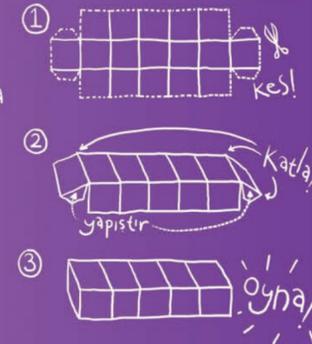


Arka Yüz

Dilerseniz oyun kartonunda geminin suyun üstünde kalan bölümünü dış kısımlarından kesebilirsiniz.

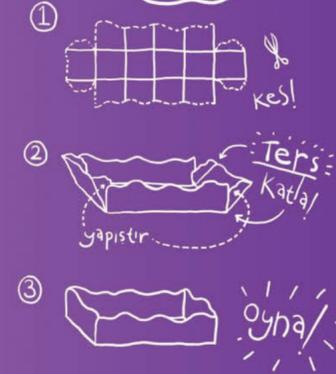
## Piyon Seti (Yakamoz)

Batık, Düzlük ve Kayalık Piyonlarının Hazırlanışı

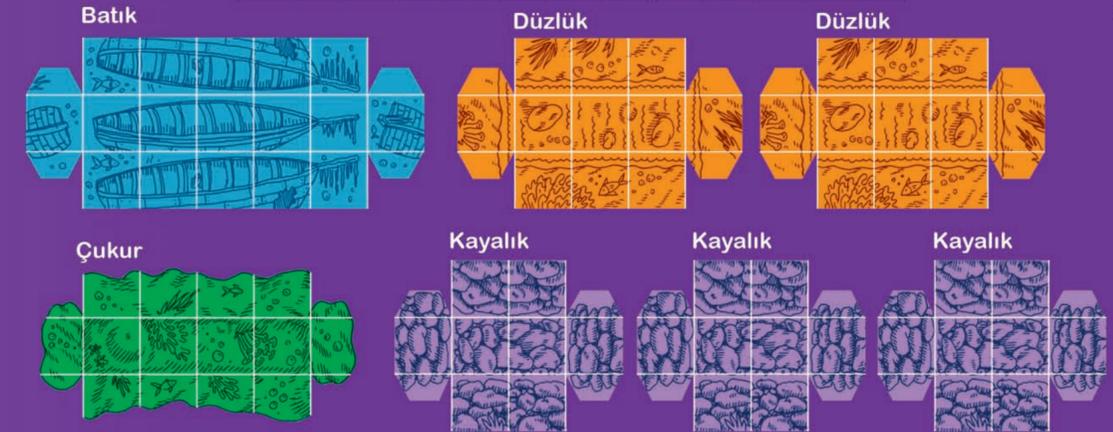


Çukur piyonunun hazırlanışı aşağıda

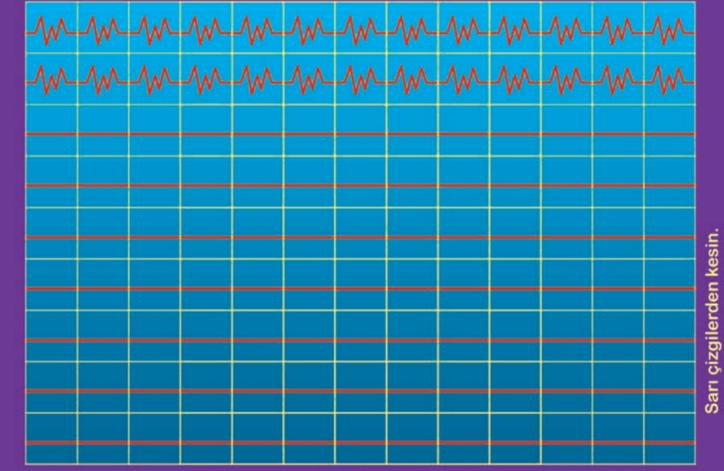
Çukur piyonunun hazırlanışı:



## Piyon Seti (Rüzgâr Gülü)

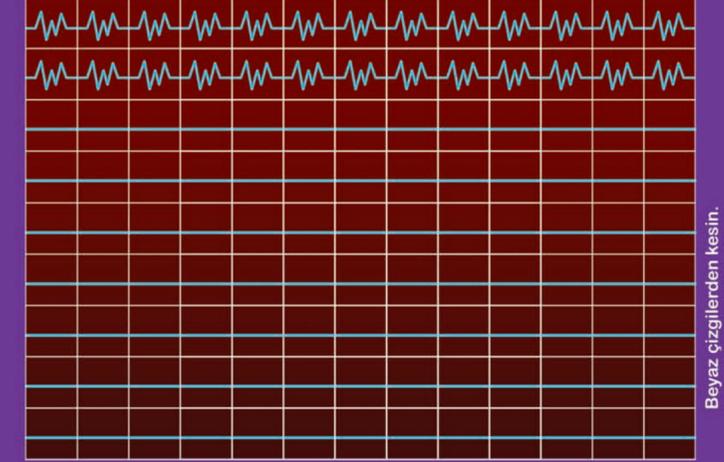


## Kapatma Pulları (Yakamoz)



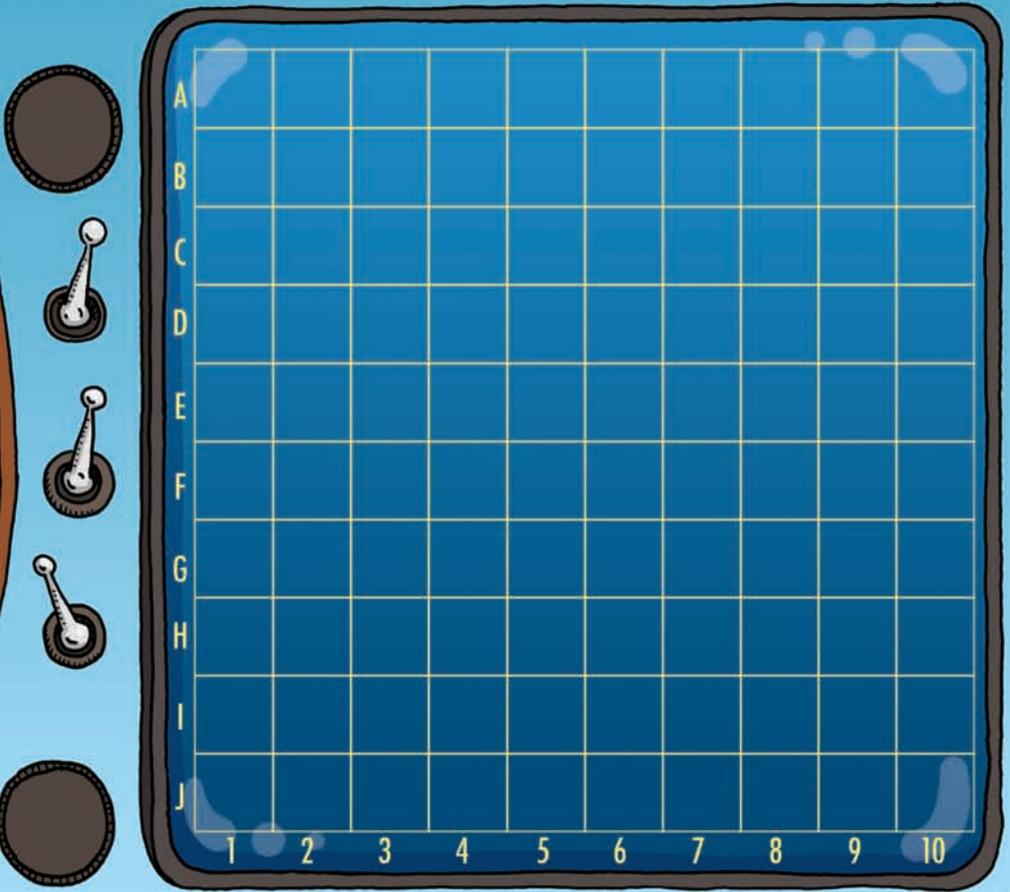
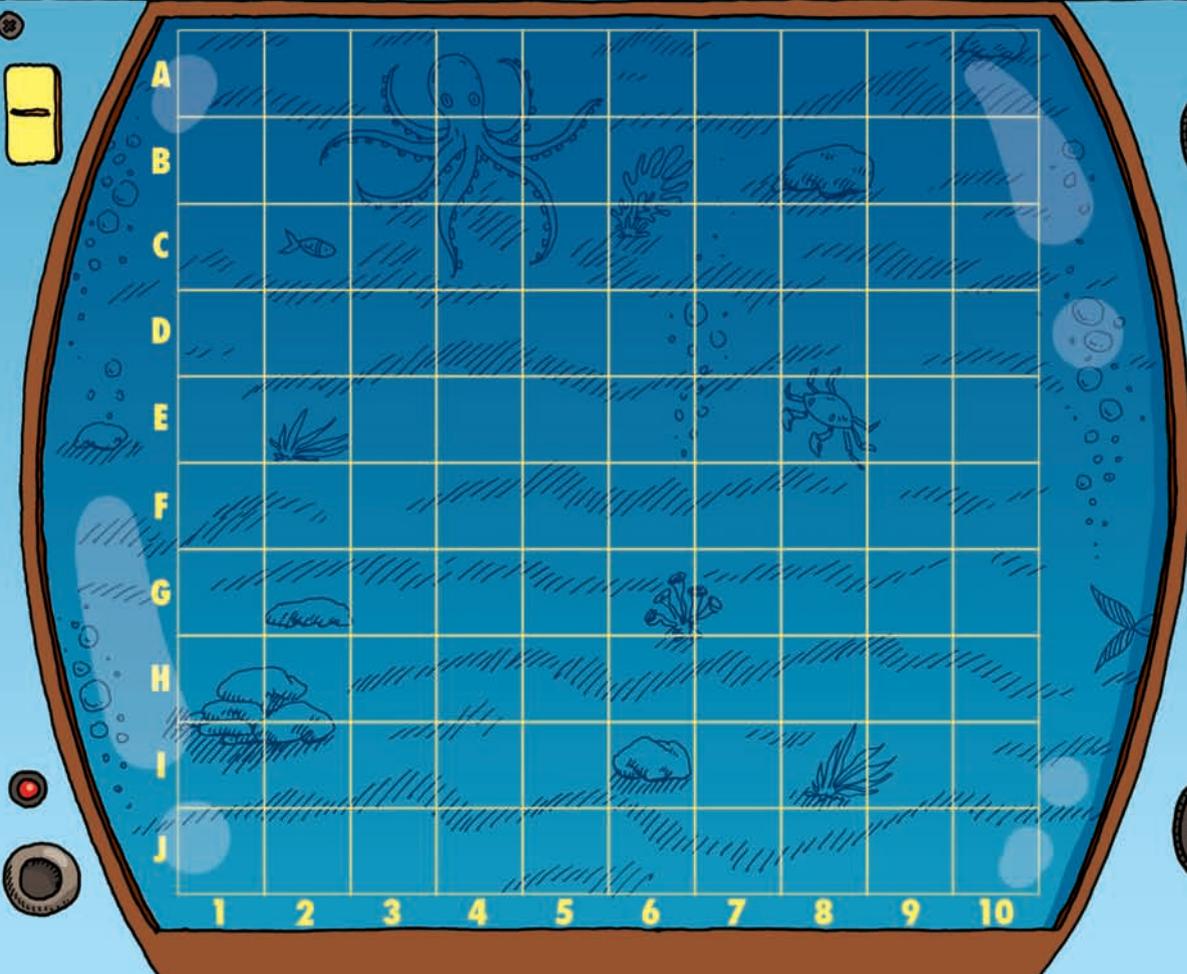
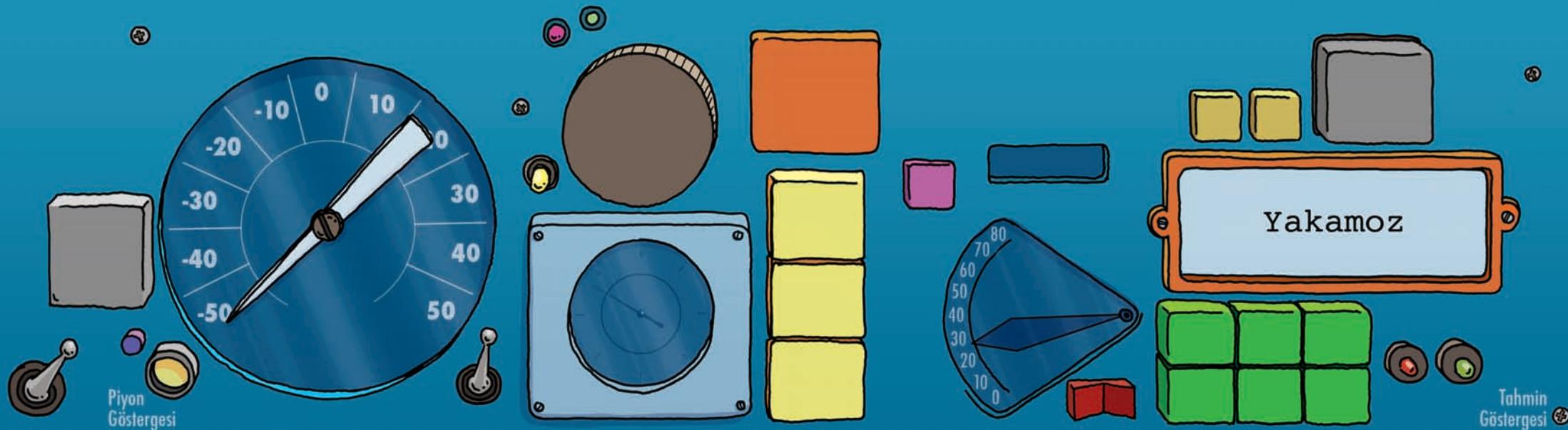
Sarı çizgilerden kesin.

## Kapatma Pulları (Rüzgâr Gülü)



Beaz çizgilerden kesin.







Sualtı Arařtırmacıları  
İřbařında Oyunu

Bilim   
Çocuk

Piyon Göstergesi

Rüzgâr Gülü

Tahmin Göstergesi

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Sualtı Arařtırmacıları

İřbařında Oyunu

Bilim  
Çocuk

