

## CARO OYUN TALİMATLARI

<b>Oyuncu sayısı</b>	2 - 4
<b>Yaş:</b>	8 yaş ve üstü
<b>Oyun Süresi:</b>	15 - 30 dakika.
<b>İçindekiler:</b>	

4 renkte 48 farklı ahşap karo.  
Puan hesaplamak için 4 tablo.  
Skor yazmak için 1 adet kağıt destesi (50 sayfa).  
1 adet oyun klavuzu.

### Oyunun Amacı:

Her turda oyuncu başına bir karo koyarak, mümkün olan en yüksek puana ulaşmaya çalışır. Her oyuncunun puanı ayrı ayrı toplanır. En yüksek puana sahip oyuncu oyunu kazanır.

### Oyunun Kurulması:

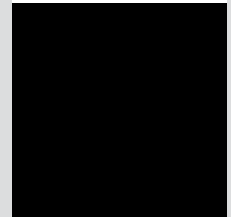
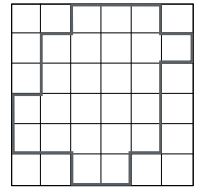
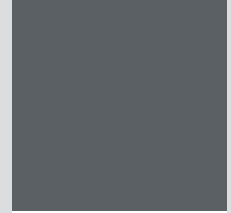
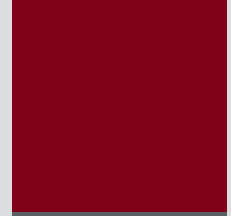
Her oyuncu her renkten 3 karo alır ve bunları tüm oyuncuların görebileceği şekilde önüne koyar. En genç oyuncu oyuna başlar. Devam eden turlarda ise oyuna bir önceki oyunu kaybeden oyuncu başlar.

### Oyun Alanının Tanımı:

Önceden belirlenmiş olan oyun alanı aşağıdaki ölçüleri geçmemelidir:  
2 oyuncu için: Bir karede maksimum 6x6 karo  
3 oyuncu için: Bir karede maksimum 7x7 karo  
4 oyuncu için: Bir karede maksimum 8x8 karo






Bir karede 6x6 karo için örnek

Bir karoyu yerleştirirken seçilen renk özellikle oyun stratejisi için önemlidir. Kullanılan karonun rengine göre oyuncular farklı puanlarla ödüllendirilirler.

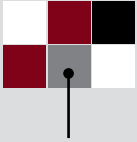


### Puan Hesaplaması:

İlk oyuncu kendi seçtiği bir karo ile oyuna başlar ve 10 puan kazanır çünkü bu karo başka hiçbir yere yerleştirilemez. Karolar yan yana konularak farklı renk kombinasyonları elde edilir. Olası renk kombinasyonlarının puanları şöyledir:

	10 puan		4 puan
	8 puan		2 puan
	6 puan		1 puan

**Bir** renk kombinasyonu oluşturulmalıdır. **İki, üç veya dört** renk kombinasyonu oluşturma olasılığı da vardır.



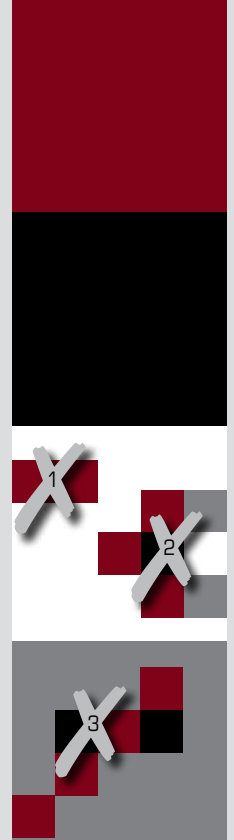
*üç renk kombinasyonuna örnek:*

$$\begin{array}{ccccccc} \text{gri/kırmızı} & + & \text{gri/kırmızı} & + & \text{gri/beyaz} & & \\ \mathbf{8} & + & \mathbf{8} & + & \mathbf{1} & = & \mathbf{17} \end{array}$$

*Konulan karo*

### Karo Yerleştirmenin Kuralları:

1. Aynı renkteki iki karo yan yana yerleştirilemez.
2. Bir karonun yanına aynı renkte maksimum 2 karo yerleştirilebilir.
3. 3'ten fazla aynı renge sahip bir diyagonala izin verilmez.
4. Her oyuncu **herhangi bir renkteki** son karoyu yerleştirerek hesaplanan puanlarını ikiye katlayabilir.



## Oyun Kuralları:

1. İlk oyuncu bir karoyu yerleştirerek oyuna başlar ve bu hamlesi için 10 puan kazanır. (Bkz: Puan hesaplaması)
2. Oyun saat yönüne doğru oynanır.
3. Tur bitince oyun yöneticisi oyuncuların puanlarını yazar ve bu puanları önceki tur kazanılan puanlarla toplar. Bu şekilde istenilen her an puanlar görünebilir.
4. Oyuncu karosunu bıraktığında bir tur sona erer. Bir yere yerleştirilen karonun yeri değiştirilemez.
5. Eğer bir oyuncu kuralların çiğnendiğini fark ederse, "suçlu" karosunu geri çekip, aynı turda yine aynı karoyu yerleştirmek ve yeni puanını hesaplamak zorundadır. Tur sonunda kuralları çiğneyen oyuncudan 10 puan düşürülür.
6. Eğer kurallar çiğnenmiş fakat bu çok geç fark edilmiş ise (Örn: Bir sonraki oyuncu karosunu yerleştirdikten sonra) hiçbir değişiklik yapılmaz.

## Oyunun sonu:

Oyun son karo yerleştirildiğinde veya daha fazla karo yerleştirilemeyecek duruma gelindiğinde biter.



caro



**NORIS-SPIELE**

Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2011

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

