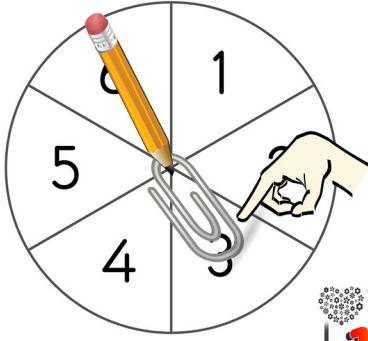


# 1 Eksik 1 Fazla Ritmik Sayma Oyunu

## Nasıl Oynanır?

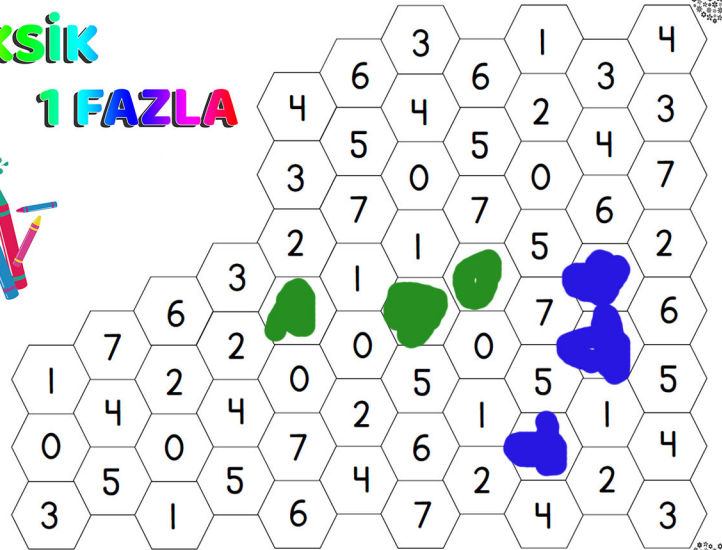
- III ➡ 2 ya da daha fazla oyuncu ile oynanır.
- III ➡ "A", "B", "C" Oyun panosundan biri seçilir. "A" panosu seçilmişse çark 1 defa, "B" panosu seçilmişse çark 2 defa, "C" panosu seçilmişse çark 3 defa çevrilir ve bulunan sayılar toplanır.
- III ➡ Oyuncu çark da bulduğu sayının 1 eksiğini, ve 1 fazlasını oyun panosunda kendi belirlediği rengin kalemıyla boyar.
- III ➡ Çark da bulduğu rakamın 1 eksiği ya da 1 fazlası panoda yoksa o sayı için boyama yapmaz, hamle sırası rakip oyuncuya geçer.
- III ➡ Boyamalar tamamlandıktan sonra en fazla boyama yapan oyunu kazanır.

## ÇARK



@mebders.com

## 1 EKSIK 1 FAZLA

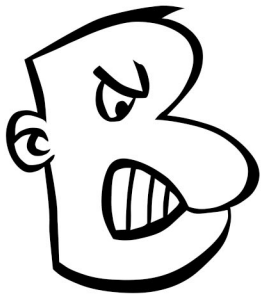


@mebders.com



# 1 EKSIK

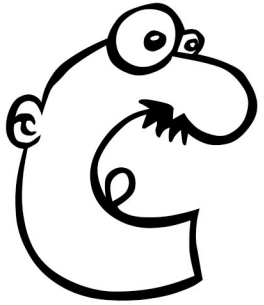
# 1 FAZLA



A large hexagonal grid containing numbers. The grid is composed of 10 columns and 10 rows of hexagons. The numbers are arranged as follows:


# 1 EKSIK

# 1 FAZLA



A large grid of 100 hexagons arranged in a honeycomb pattern. Each hexagon contains a number. The numbers are: 4, 7, 8, 12, 13, 6, 14, 19, 8, 11, 12, 7, 16, 2, 9, 8, 15, 10, 10, 15, 16, 13, 16, 15, 12, 9, 7, 5, 5, 15, 17, 6, 11, 13, 15, 10, 14, 18, 12, 7, 13, 12, 10, 12, 17, 14, 14, 13, 4, 12, 11, 17, 12, 11, 17, 7, 3, 11, 8, 19, 10, 15, 14, 12, 3, 14, 11, 8.

# ÇARK

