

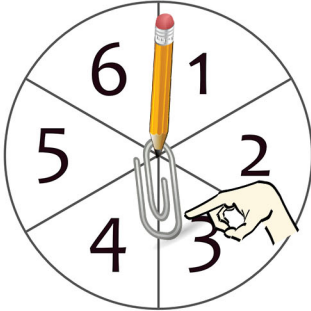
Prizma Kapat

Prizma Oyunu

Nasıl Oynanır?

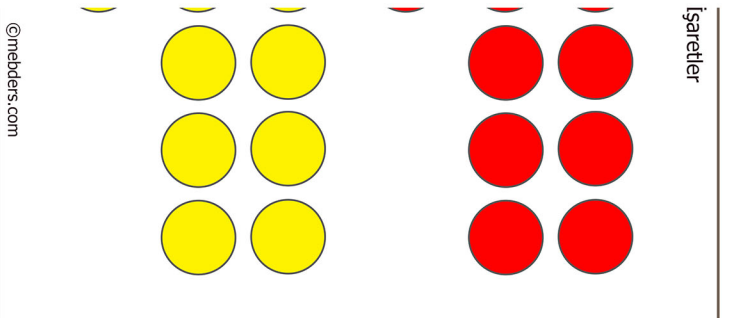
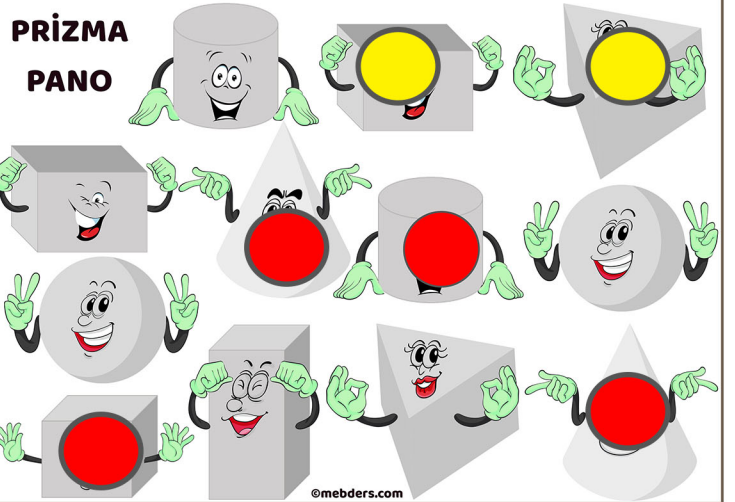
- 1. 2 oyuncu ile oynanır.
- 2. Her oyuncu kendi işaretini seçer ve kendi önüne alır.
- 3. Oyun için tercih edilen çark seçilir (A ya da B).
- 4. Her oyuncu sırasıyla kalem ve ataş yardımıyla çarkı çevirir. Çark da örneğin 3 gelmişse 3'ün karşılığı olan (9 ayrıtlı ya da 5 yüzlü) prizmayı prizma panosunda bulur ve kendi işaretini üzerine koyar.
- 5. Çark da 2 gelmişse rakip oyuncunun prizma panosundaki yerleştirilmiş bir işaretini kaldırır.
- 6. Çark da 6 denk gelmişse hiç bir hamle yapamadan hamle sırası rakibe geçer.
- 7. Prizma panosunda kendi işaretini en fazla kapatan oyunu kazanır.

Çark



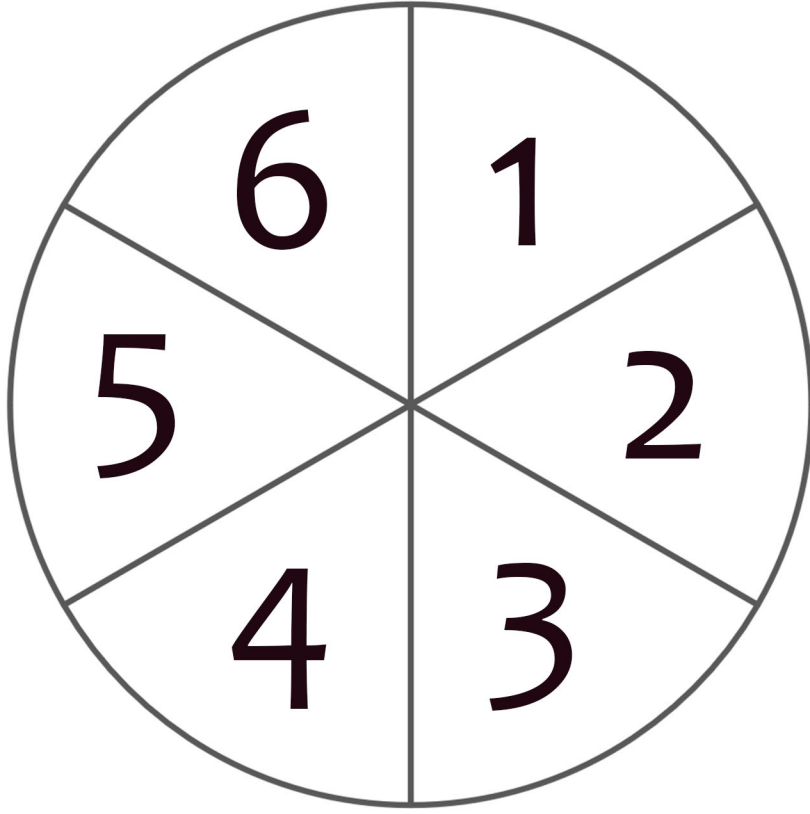
- 1 : 0 köşelidir.
- 2 : Rakip oyuncunun hamlesini kaldır.
- 3 : 6 köşeli ya da 5 yüzlüdür.
- 4 : 6 yüzlüdür.
- 5 : 1 ya da 2 yüzlüdür.
- 6 : Hamle sırası rakibe geçti.

©mebders.com



©mebders.com

Çark



1 : 0 köşelidir.

2 : Rakip oyuncunun hamlesini kaldır.

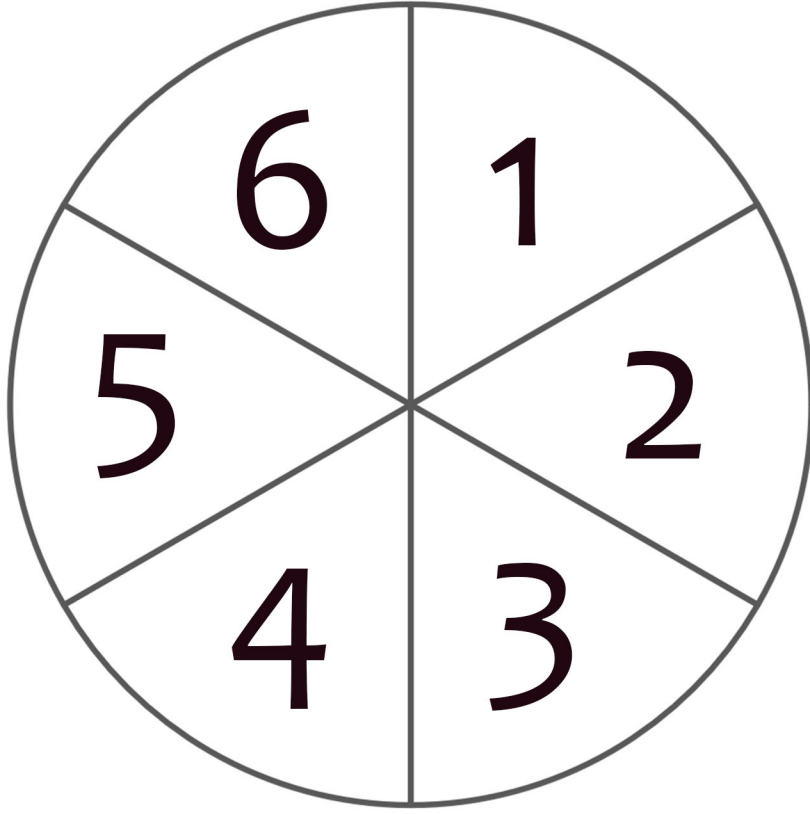
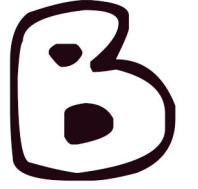
3 : 6 köşeli ya da 5 yüzlüdür.

4 : 6 yüzlüdür.

5 : 1 ya da 2 yüzlüdür.

6 : Hamle sırası rakibe geçti.

Çark



1 : 0 ayrıtlıdır.

2 : Rakip oyuncunun hamlesini kaldır.

3 : 9 ayrıtlı ya da 5 yüzlüdü.

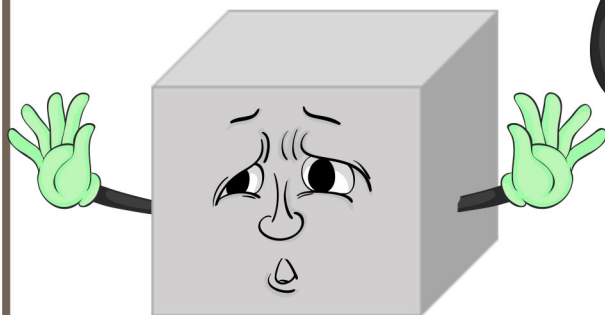
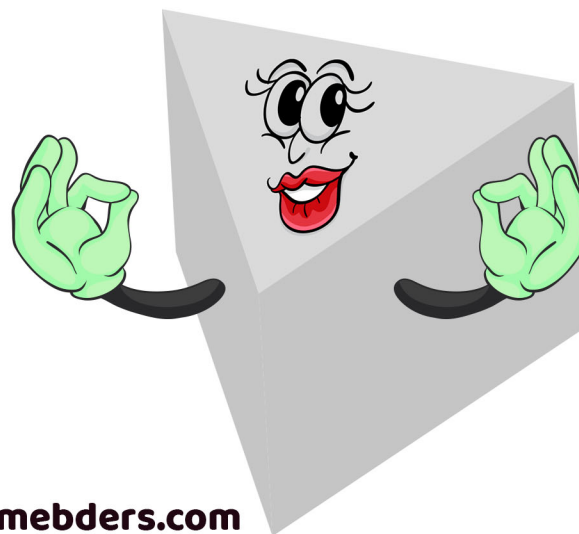
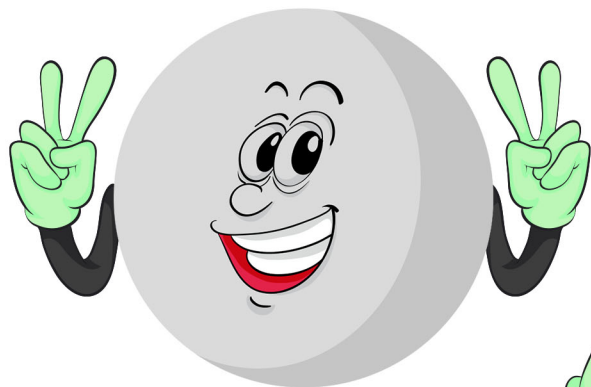
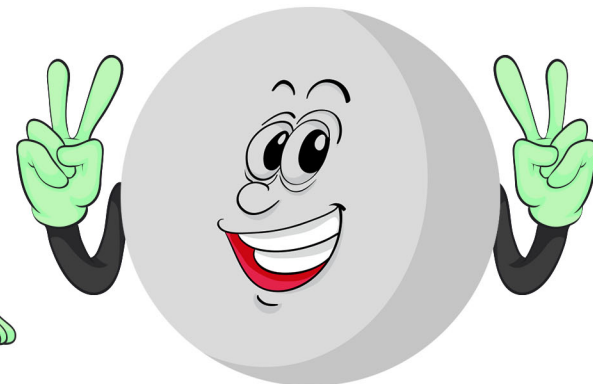
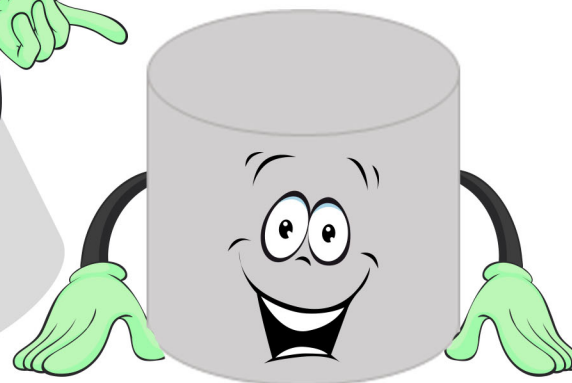
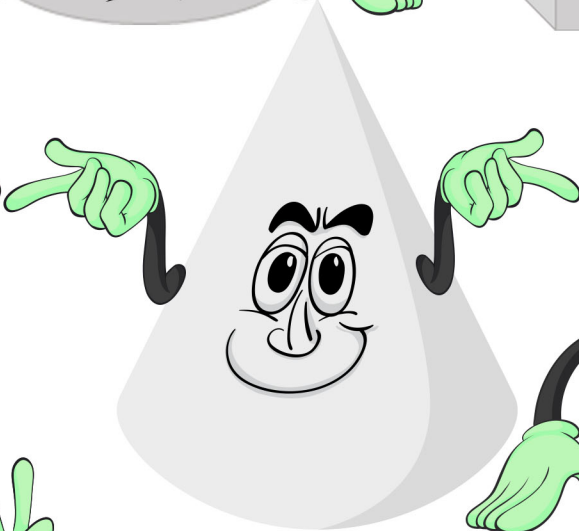
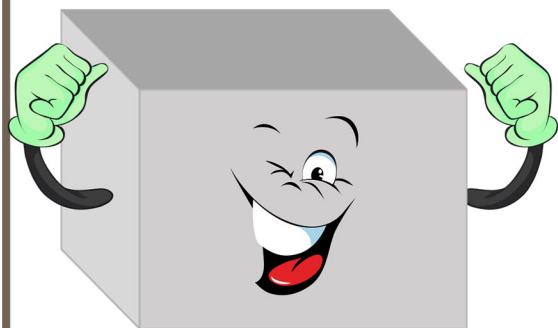
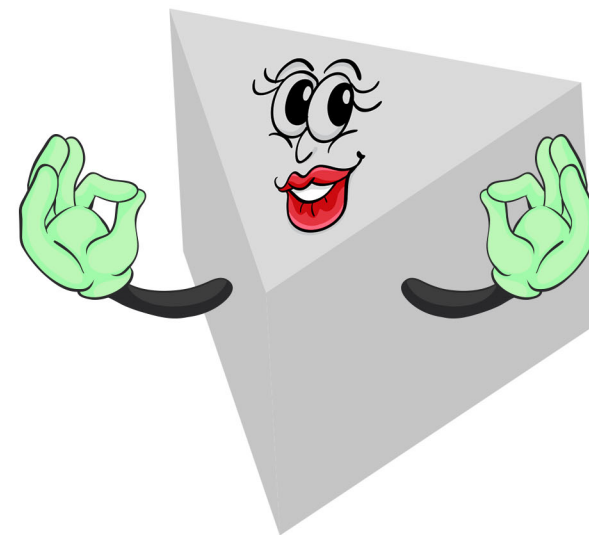
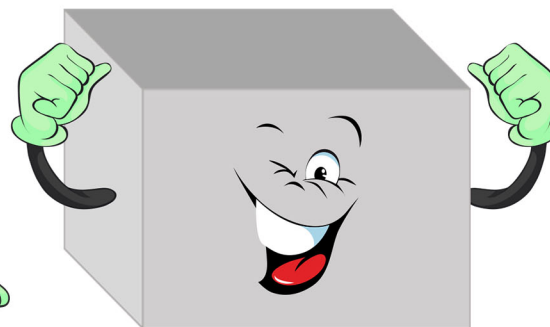
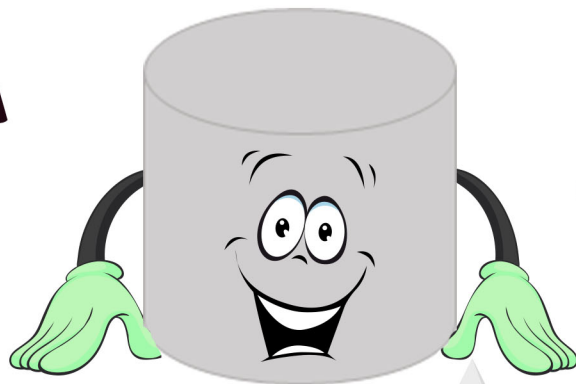
4 : 8 köşeli ya da 12 ayrıtlıdır.

5 : 1, 2 ya da 3 yüzlüdü.

6 : Hamle sırası rakibe geçti.

PRIZMA

PANO



İşaretler

