KIZMA BİRADER NASIL OYNANIR?

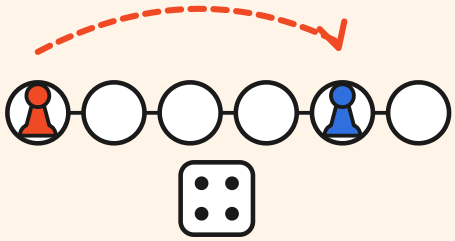
Bir zar, dört piyon, bol bol "kızma!" Gerisi bu sayfalarda.

2–4 oyuncu | 6+ yaş | 20–40 dk

KURALLAR

1. Herkes bir **renk** seçer, 4 piyonunu köşedeki kendi **evine** koyar. En büyük sayıyı atan başlar, sıra saat yönünde döner.
2. Bir piyonu evden çıkarmak için **6** atmak gerekir. 6 gelince piyon kendi renginin **BAŞLA** karesine çıkar.
3. Piyonlar okun yönünde zar kadar ilerler. **6 atan bir kez daha atar.** Kendi piyonunun üstüne gelemezsin; hamle yoksa sıra geçer.
4. Tam bir rakip piyonun üstüne gelirsen onu **yersin**: rakip piyon evine döner. İşte o an: **"Kızma birader!"**
5. Tahtayı bir tur dolaşan piyon kendi renkli **bitiş yoluna** girer. Oraya tam sayıyla girilir, bitiş yolunda piyonların üstünden atlanmaz.
6. Dört piyonunu da bitiş yoluna ilk yerleştiren **oyunu kazanır.**

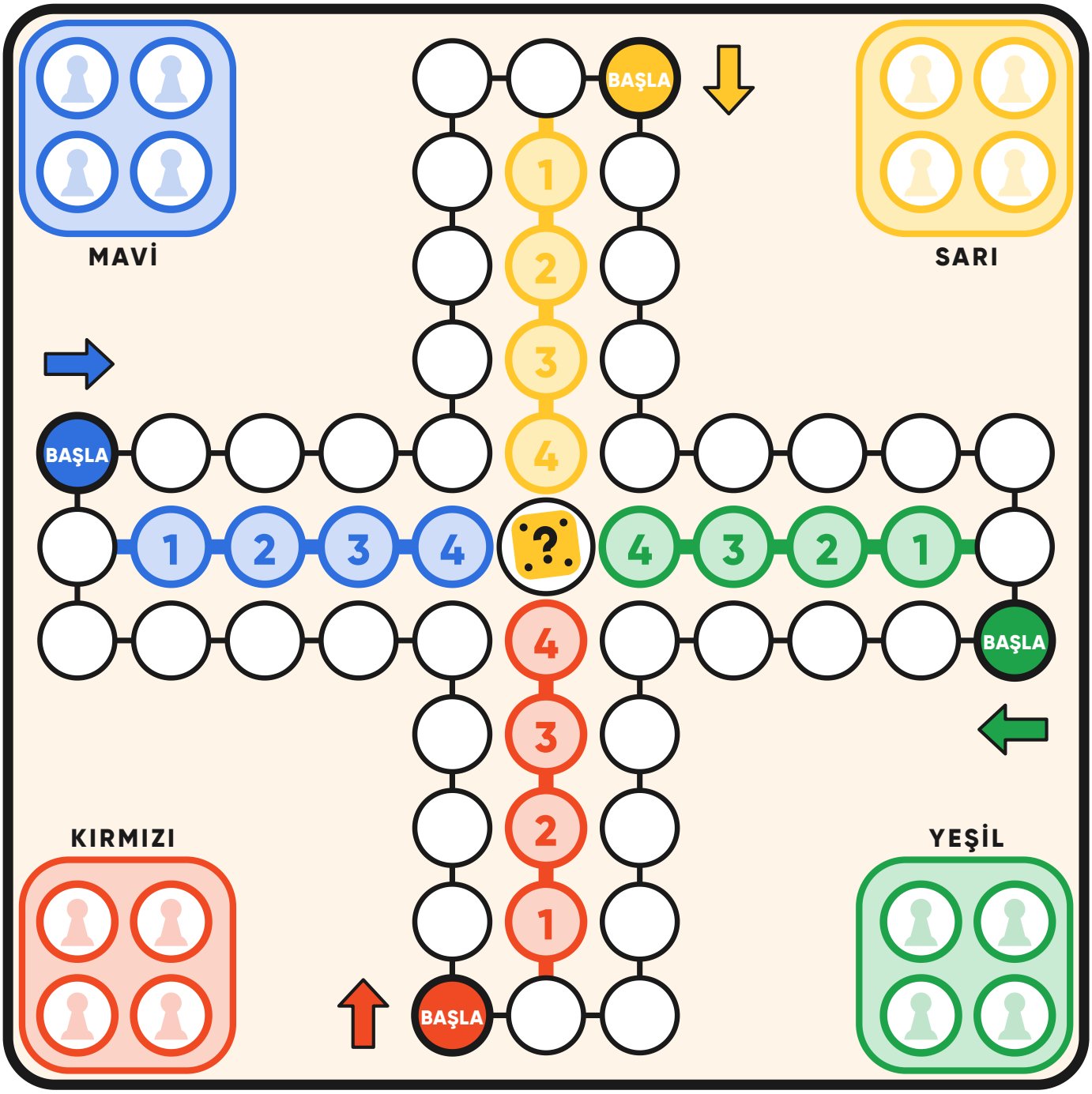
ÖRNEK



Kırmızı oyuncu zarda **4** attı ve tam **mavi piyonun** üstüne geldi. Mavi piyon evine döner; mavi oyuncu onu çıkarmak için yine 6 beklemek zorunda!

TAKTİKLER

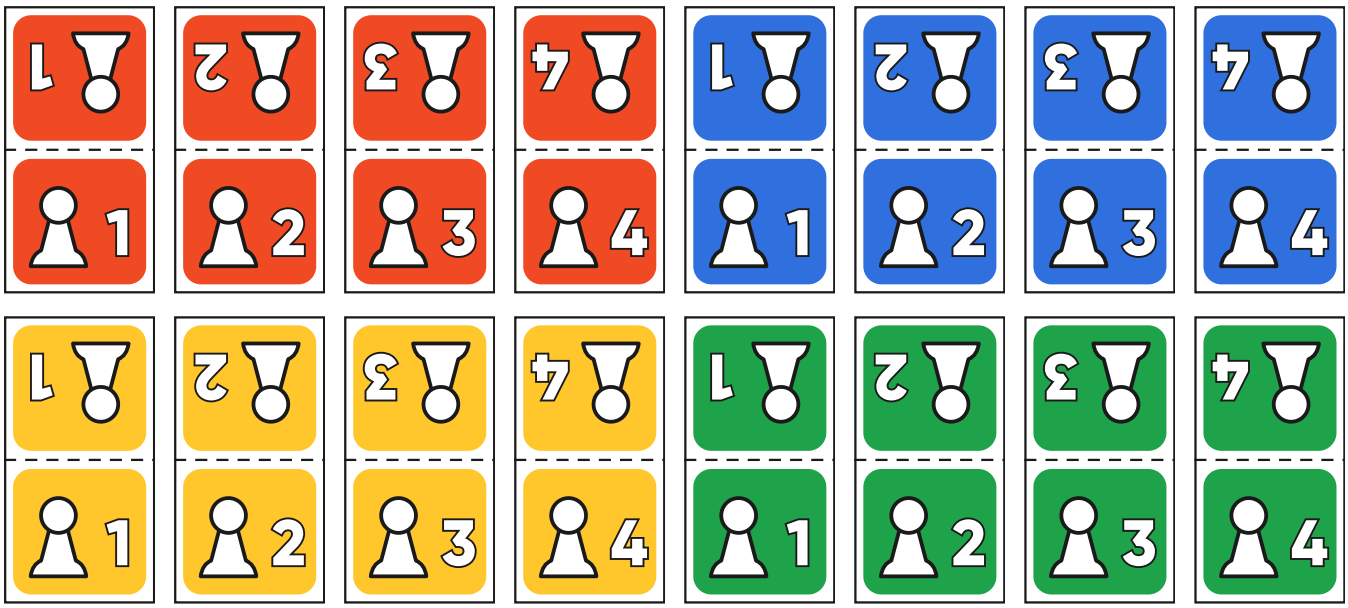
- 6 gelince yeni piyon çıkar: tahtada ne kadar çok piyonun olursa o kadar seçeneğin olur.
- Rakibin BAŞLA karesinde oyalanma: 6 atan ilk iş seni yer.
- Rakibin 1–6 kare önünde durmak tehlikeli. Mümkünse arkasında kal.
- Bitişe yaklaşan piyonunu kolla, yenmesi en acısıdır!



- Köşeler: evler
- BAŞLA: 6 ile çıkılan kare
- 1–4: bitiş yolu

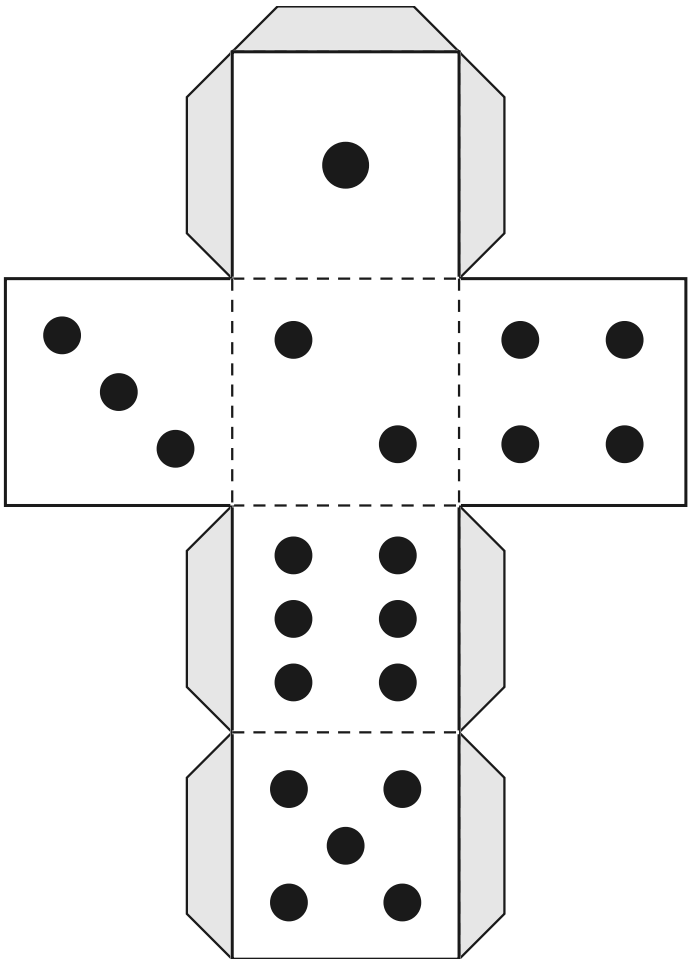
PİYONLAR

Kes, ortadan katla, çadır gibi ayağa kaldır



KAĞIT ZAR

Evde zar yoksa bunu kullan





1. Zarı düz çizgiden kes.

2. Kesikli çizgilerden katla.

3. Gri kulakçıklara yapıştırıcı sürüp küp yap.

Piyon yerine düğme, şişe kapağı ya da renkli şeker de kullanabilirsin.

Kes —— Katla ------- Kalın kâğıda %100 ölçekte yazdırman önerilir