

SKIPPITY



Oyun panosundaki karelerden her birine rastgele birer taş koyun. Panonun merkezindeki dört skipper taşını alın. Bunlar oyunda kullanılmayacaktır. En büyük oyuncu ilk önce başlar. Oyun saat yönünde devam eder. Oyunun başında panonun ortasındaki dört kare boş bırakılır.

Sıranız geldiğinde panodaki bir taşı kullanarak zıplayarak başka bir taş kazanmaya çalışın. Taşlar kazanılana kadar herhangi bir oyuncuya ait değildir. Bu yüzden sıranız geldiğinde zıplama parçası için istediğiniz taşı kullanabilirsiniz. Bütün zıplamalar çapraz olmayıp düz çizgi halindedir. Yani başka bir taşı kazanmak için dikey ya da yatay zıplamanız gerekiyor.

Üstünden zıpladığınız taşı alabilirsiniz. Eğer istemiyorsanız birden çok zıplamaya bilirsiniz. Bir skipper taşı kazandığınızda, aldığınızı söyledikten sonra taşı kendi oyun alanınıza koyarsınız. Skippity oyun sonunda en fazla tamamlanmış skipper setine sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Tamamlanmış set her skipper taşından birer renk içerir.

LEGOLİNO



Legolino oyununda bütün 7 parçayı kullanarak figürler oluşturma gibi eski kurallara bağlı kalmanıza gerek yoktur. İlgili motif için gereken küçük parçalar resmin kenarındaki küçük dijital rakamlarla gösterilir. En az 7 adet gerekli olduğu için şekilleri yapmak için parçaları bulmak size bağlıdır. Oyunun amacı seçilen şablondaki boşlukları tangram parçaları ile boşluk kalmadan doldurmayacak şekilde resimleri tamamlamak

DR EUREKA



Plastik tüpleri alın ve önünüze sıralayın. Her bir renkten ikişer tane alıp soldan sağa doğru sırayla tüplerin içine yerleştirin: 2 mor, 2 kırmızı, 2 yeşil. Tüplerini doğru kombinasyonda düzenleyen ilk oyuncu “Eureka!” der. Eğer tüm oyuncular bu oyuncunun doğru yaptığını onaylarsa, oyuncu açık olan 1 puan değerindeki Görev Kartı’nı alır. Oyuncular bir sonraki tura başlamadan önce topları başlangıç pozisyonuna getirmezler, bir önceki turdaki yerlerinde bırakırlar. Ancak, tüm tüplerin ağzı yeni tura başlamadan önce yukarıya çevrilir. Tüm oyuncular hazır olunca, bir sonraki Görev Kartı açılarak yeni bir tur başlatılır. 5 puan alan ilk oyuncu oyunu kazanır.

KATAMİNO



Zorluk seviyesine karar verin ve oyun alanındaki dikdörtgeninizi belirleyin. Kitapçıktan, dikdörtgeni oluşturmak için kullanabileceğiniz tahta şekillere (pentamino) bakın ve arada boşluk kalmayacak şekilde pentayı tamamlayın.