

TR

## OYUNUN KURALLARI

Quadrillion

- 1 4 manyetik izgarayı bir arada tutun:
- Yan yana izgaralarla gösterilen tüm biçimlere (soldaki gösterime bakınız) izin verilmektedir.
  - Izgaralar herhangi bir düzende, yönde, her iki taraftan birisiyle yerleşebilir.

- 2 Hazırlanmış olduğunuz oyun tablasına 12 parçayı yerleştirin:
- Bulmaca parçaları siyah veya beyaz noktalara (kaplı alanlara) yerleşemez.
  - Izgaranın üzerindeki diğer tüm açık alanlar, oyun çözüldükçe bulmaca parçalarıyla doldurulmalıdır.
  - Çoklu izgaralarda boş alanlar parçalarla kapatılmalıdır.

- 3 Her bulmacanın en az bir tane doğru çözümü vardır. Bazı oyunların hemen hemen 100,000 çözümü olabiliyorken, kimininki de çok daha azdır. Bu basit bir oyunun kolay olmayacağı anlamına geliyor.

Oyuna başlarken, bu kılavuz kolaydan zora doğru oyunları sıralar. Bu oyunlar özel bir oyun tablasının ve özel olarak konumlanmış bulmaca parçalarının hazırlanmasını gerektirmektedir. Bu belirgin oyunların yalnızca 1 doğru çözümü vardır ve bu da kılavuz sonunda yer almaktadır.

### NOTLAR

- *Beyaz ve siyah noktaların kenarlara yakın olduğu oyun tablaları hazırlamak, ortaya doğru konumlanmış oyunlardan daha kolay bir seviye sunar.*
- *Oyuna daha büyük ve karşı parçaları yerleştirerek başlayın. Küçük parçaları sona saklayın.*
- *Bulmacanın parçalarını en zor izgaralara yerleştirerek oyuna başlayın, oyun tablası üzerinde büyük parçaların sığamayacağı dar alanlar oluşturmayın.*
- *Oyun tablası üzerinde 3,4 veya 5 toplu kombinasyonların yerleşemeyeceği ayrı alanlar oluşturmaktan kaçının. Örnek; 1,2,6, 11 ve 12 boş alanı oyun tablasında ayrı bırakırsanız, katrilyon kadar farklı açınız olsa da tüm bu alanları tamamen dolduramazsınız!*



© 2013 - 2015 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Camelot Jr  
SMART - Belgium Neerveld 14,  
B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be  
www.SmartGames.eu

dd: 20160519B Çin'de üretilmiştir.

