ANTREPO
Hece Limanı

Gemiler, farklı ülkelere taşınan yükleri limanlara getirir. Bu yüklerin bir süre saklandığı özel depolara antrepo denir. ANTREPO Hece Limanı'nda da heceler, limandan depoya taşınır. Her takım, gemisindeki hecelerle başlayan kelimeler ile cümleler kurarak ortak bir hikâye anlatır. Hikâyede kullanılan heceler Hece Limanı'na taşınır. Liman dolduğunda heceler renklerine göre ANTREPO'ya aktarılır. Tabii, sadece hikâyenizi anlatmak yetmez, sürpriz gelişmeleri de hesaba katmanız gerekir!

Hazırsanız, heceleri ANTREPO'ya taşıma zamanı!

Malzemeler

- 1 ANTREPO Hece Limanı oyun platformu
- 30 Can Simidi Kartı
- 15 Dümen Kartı
- 6 renkli ANTREPO Kartı
- 16 renksiz ANTREPO Kartı
- 1 Sayı Zarı
- 1 Sembol Zarı
- 1 adet 1 dakikalık kum saati
- 120 Hece Pulu
- 1 kese
- 2 adet Puan Tablosu

Oyuna hazırlık

1. Oyun iki kişiyle veya iki takım halinde oynanır. Takımları belirledikten sonra oyun platformunda karşılıklı yerleşin.
2. Tüm Hece Pullarını keseye koyun ve karıştırın.
3.
   - Oyun platformunu düz bir zemine yerleştirin.
   - Can Simidi ve Dümen Kartlarını platform üzerinde belirtilen yerlerine koyun.
   - Sayı Zarını, Sembol Zarını, renksiz ANTREPO Kartlarını ve kum saatini oyun alanında platformun yanına yerleştirin.
   - Üç renkteki ANTREPO Kartlarını her iki takımın önüne gelecek şekilde platformun yanına hizalayın.
4. Yüksek sayıdaki zarı atan takım oyuna başlar.
5. Oyuna başlayan ilk takım Sayı Zarını ve Sembol Zarını aynı anda atar.
   - Sayı Zarı, gemiye kaç Hece Pulu alınacağını belirler.
   - Sembol Zarı, turun nasıl ilerleyeceğini belirler.

Oyunun Amacı

Gemiye yerleşen hecelerle başlayan kelimeler kullanarak bir yolculuk hikâyesi anlatın ve heceleri ANTREPO'ya güvenle taşıyın.

Oyun sonunda en yüksek puanı toplayan takım kazanır.

Yaş
8+

Oyun süresi
Ortalama 40-60 dakika

Beceriler
- Hikâye anlatımı
- Sözel ifade
- Yaratıcı düşünme
- Dinleme
- Anlatıyı takip etme
- Stratejik karar verme

Oyuncu sayısı
2+

Oyun alanı
Malzemelerin düzenli bir şekilde yerleştirilebileceği masa başı bir alan yeterlidir.

Oyun akışı

1. Zarları at → 2. Heceleri gemiye al
→ 3. Sembolün etkisini uygula → 4. Kum saatini başlat
→ 5. Hikâyeni anlat → 6. Kullandığın heceleri limana taşı
→ 7. Süre dolunca turu bitir
→ 8.Liman dolunca heceleri ANTREPO'ya taşı

ANTREPO
Hece Limanı

Oyunun kuralları

1. Zarları atın: Sayı Zarını ve Sembol Zarını aynı anda atın.

2. Hece Pullarını gemiye alın: Sayı Zarı'nda gelen sayı kadar Hece Pulu çekin ve gemideki boş yerlere yerleştirin.

   Gemide aynı anda en fazla 4 Hece Pulu bulunabilir. Önceki turdan kalan Hece Pulları varsa yalnızca boş yer sayısı kadar yeni pul alınabilir.

   Örnek: Gemide 2 Hece Pulu varsa ve Sayı Zarı'nda 4 gelirse yalnızca 2 yeni Hece Pulu alınır.

3. Sembolün etkisini uygulayın: Sembol Zarında gelen sembolün etkisini, bir sonraki sayfada yer alan "Semboller ve etkileri" bölümündeki açıklamaya göre uygulayın.

4. Kum saatini başlatın: Sembolün etkisini uyguladıktan sonra, Hece Pullarını gemiye koyar koymaz kum saatini çevirin. Hikâye anlatımı için bir dakikanız var.

5. Hikâyenizi anlatın: Anlatıcı, gemisindeki Hece Pullarından biriyle başlayan bir kelimeyi cümlenin herhangi bir yerinde kullanarak hikâyeyi sürdürür.

   Örnek: Gemide "ba" hecesi var: "Balık limana doğru yüzüyordu."

   Takımların hikâyeleri her turda devam etmelidir. Hece Pulları, Can Simidi ve Dümen Kartları anlatılan hikâyeye dahil edilir.

   Takımlar oyun boyunca hem kendi hikâyelerini hem de rakip takımın hikâyesini takip etmelidir.

6. Kullanılan heceleri Hece Limanı'na taşıyın: Hikâyede kullanılan Hece Pulu gemiden alınır ve Hece Limanı'na yerleştirilir. Hikâye, gemide kalan Hece Pullarıyla kum saati bitine kadar devam eder.

   - Anlatıcılık, takım üyeleri arasında sırayla yapılır.
   - Bir Hece Pulu, Hece Limanı'na yerleştirildiğinde tekrar gemiye dönmez.
   - Süre dolmadan gemideki bütün Hece Pulları kullanılırsa sıra diğer takıma geçer.

7. Süre dolduğunda turu bitirin: Kum saati dolduğunda gemide kalan Hece Pulları gemiden kaldırılmaz. Bu pullar:

   - Takımın bir sonraki turunda kullanılmak üzere gemide kalır veya
   - Sembol Zarında Dürbün gelmesi durumunda rakip tarafından kullanılabilir.

   Ardından sıra diğer takıma geçer.

8. Heceleri ANTREPO'ya taşıyın: Hece Limanı'ndaki tüm yuvalar dolduğunda, limandaki Hece Pulları renklerine göre uygun ANTREPO'lara taşınır ve liman boşaltılır. Bu durumda, hikâyede kullanılmış olsa bile liman dolu olduğu için limana yerleşemeyen Hece Pulları gemide kalır ve sonraki turda kullanılabilir. Heceler ANTREPO'ya alındıktan sonra tur sona erer ve sıra diğer takıma geçer.

Oyun sonu ve kazanma

ANTREPO Kartlarının üç rengine ait kartlarda birinci katlar tamamlandığında oyun sona erer.

Takımların puanları şu şekilde hesaplanır:

- Tamamlanmış ANTREPO Kartlarından kazanılan puanlar toplanır.
- Kullanılmamış Dümen Kartları ve Can Simidi Kartlarından gelen ceza puanları düşülür.

En yüksek puana sahip olan takım oyunu kazanır.

Eşitlik durumunda: Tamamlanmamış Renksiz ANTREPO Kartları üzerinde bulunan Hece Pulları karşılaştırılır. Önce kırmızı renkli, eşitlik bozulmazsa mavi renkli, yine bozulmazsa yeşil renkli Hece Pulları sayılır. Daha fazla Hece Pulu bulunan takım kazanır.

Puanlama

1. Tamamlanmış ANTREPO kartları puanları:
   - Yeşil ANTREPO: 2 puan
   - Mavi ANTREPO: 4 puan
   - Kırmızı ANTREPO: 6 puan

   Tamamlanmamış kartların puan değeri yoktur. Eşitlik durumunda değerlendirmeye alınır.

2. Kullanılmamış kartların cezası:
   - Oyun sonunda kullanılmamış her Dümen Kartı: −1 puan
   - Oyun sonunda kullanılmamış her Can Simidi Kartı: −1 puan

Aşamalı Oynama

Kuralları kolaydan zora doğru öğrenmek için aşamalı oynanabilir:

1. Aşama: Sembol Zarı kullanılmaz. Oyuncular, gemilerindeki Hece Pullarıyla başlayan kelimler kullanarak kum saati süresince hikâye anlatmayı öğrenir.

2. Aşama: Hikâye anlatımı ve Hece Pullarının kullanımı öğrenildikten sonra Sembol Zarı oyuna dahil edilir. Can Simidi, Dümen, Dürbün, Çapa ve Güneş sembollerinin etkileri uygulanır.

ANTREPO
Hece Limanı

Semboller ve etkileri

CAN SİMİDİ
Hikâyeye beklenmedik bir olay ekler.

Can Simidi geldiğinde bir Can Simidi Kartı çekilir ve bir sonraki turda, rakip takımın hikâyesinde kullanılmak üzere bekletilir. Rakip takıma sıra geldiğinde, hikâyesini anlattığı bir anda kart oyuna dahil edilir.

Kartta "..." ile gösterilen bölüme, anlatıcının gemisindeki Hece Pullarından biriyle başlayan bir kelime getirilmelidir. Örnek:
Can Simidi Kartı: "... kaza ile"
Gemideki Hece Pulları: ma, ba, ca
Anlatıcı şöyle bir cümle kurabilir: "Matara kaza ile elimi kesti."

- Kart başarıyla kullanıldığında turun sonunda kart destesinin en altına yerleştirilir.
- Anlatıcı kartı kullanamazsa gemideki en düşük puanlı Hece Pulu doğrudan Can Simidine sahip olan takımın Hece Limanı'na yerleştirilir.
- Can Simidine sahip takım, kartı rakibine tur süresince vermezse kart oyun sonuna kadar bekletilir, oyun sonunda ceza puanına dönüşür.

DÜMEN
Hikâyeye yeni bir yön verir.

Dümen geldiğinde bir Dümen Kartı çekilir. Kart, kullanılana kadar takımın önünde tutulur. Kullanmak için Hece Pulu ile başlayan bir kelime kullanmak gerekmez.
- Aynı tur kullanma zorunluluğu yoktur ancak oyun bitmeden kullanılmalıdır.
- Kullanıldığında kart destesinin en altına yerleştirilir.
- Oyun sonuna kadar kullanılmayan her Dümen Kartı ceza puanına dönüşür.

DÜRBÜN
Rakibin gemisindeki heceler kullanılabilir.

Dürbün geldiğinde, rakibin gemisindeki Hece Pulları kullanılabilir. Seçilen Hece Pulları ile başlayan kelimeler kullanıldıkça, rakibin gemisinden alınır ve kendi takımına ait Hece Limanı'na yerleştirilir.

Seçilen hecenin, takımın kendi gemisindeki hecelerden önce veya sonra kullanılma şartı bulunmaz.

GÜNEŞ
İsteğe bağlı olarak Hece Pulu değiştirilir.

Güneş geldiğinde takım, gemisindeki Hece Pullarından birini keseden rastgele çekilen bir Hece Pulu ile değiştirebilir. Değiştirilen pul keseye geri bırakılır. Yeni pul gemideki boş yere yerleştirilir.

Hece değişimi yapılsa da yapılmasa da tur devam eder. Kum saati çevrilir ve anlatıcı hikâyesini anlatmayı sürdürür.

ÇAPA
Hikâye anlatmadan Hece Pulu limana indirilir.

Sayı Zarı'nda gelen sayı kadar Hece Pulu, gemideki boş yerlere sığdığı kadar keseden alınır. Bu heceler için hikâye anlatılmaz; doğrudan Hece Limanı'na taşınır.

Tur sona erer ve sıra diğer takıma geçer.

Kapasite

Gemi kapasitesi

Gemide aynı anda en fazla 4 Hece Pulu bulunabilir. Bu sınıra hem önceki turdan kalan hem de keseden yeni çekilen pullar dahildir.

Gemide yeterli boş yer yoksa yalnızca boş yer sayısı kadar yeni pul alınabilir.

Hece Limanı kapasitesi

Hece Limanı'nda 9 Hece Pulu yuvası vardır. Yuvalar dolduğunda gemideki Hece Pulları kullanılsa dahi pullar limana yerleşemez. Oynanan tur sonunda heceler ANTREPO'ya taşınır. Hece Pulları bir sonraki tur için gemide bekler.

Örnek: Hece Limanı'nda 3 boş yuva, gemide 4 Hece Pulu varsa en fazla 3 pul limana yerleştirilebilir.

ANTREPO kapasitesi

ANTREPO Kartlarının her biri 6 Hece Pulu kapasitesindedir.

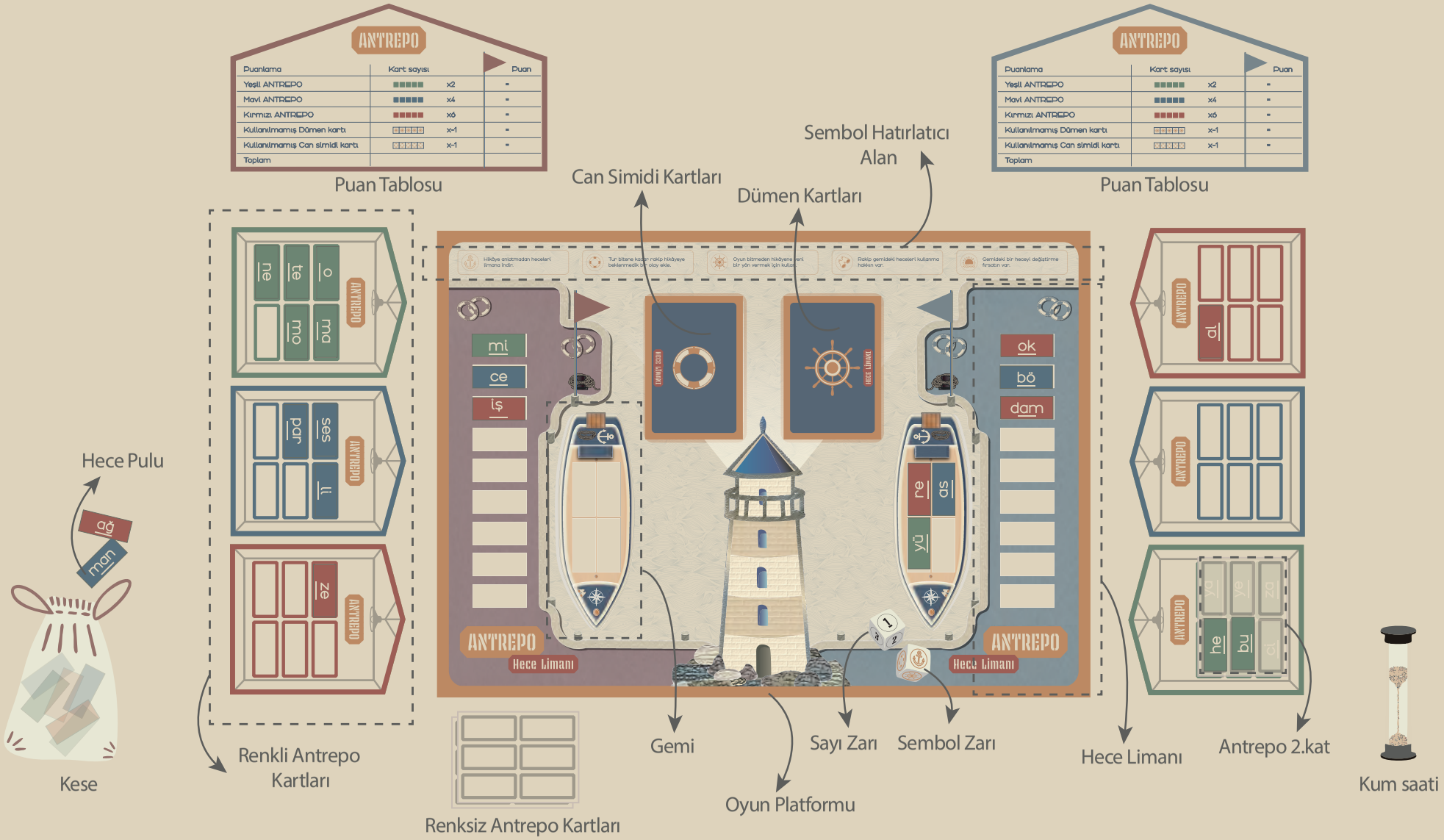
Aynı renge sahip 6 yuva dolduğunda üzerine renksiz ANTREPO Kartı eklenir ve ikinci kat oluşturulur. İkinci kat da 6 Hece Pulu ile dolduğunda üçüncü kat; üçüncü kat dolduğunda dördüncü kat yerleştirilir.

Uyarılar

- Kum saatinin bitmesine az kala (son 15sn) rakibe Can Simidi Kartı verilemez. Ceza puanı için oyun sonuna kadar bekletilir.
- Hikâyesini unutan takımın limanındaki Hece Pullarının tamamı doğrudan keseye geri döner. Gemi ve ANTREPO'daki Hece Pulları yerinde kalır. Sıra diğer takıma geçer. Takımın sırası yeniden geldiğinde yeni bir hikâye kurgulayabilir.
- Hikâye, gemideki heceler kullanılmadan da sürdürülebilir. Her cümlede, gemideki bir heceyle başlayan kelime olması gerekmez. Gemideki hecelerle başlayan cümleler kuruldukça kullanılan Hece Pulları limana taşınır.
- Renksiz ANTREPO kartları kullanımında sınır bulunmaz.
- Daha uzun bir oyun deneyimi için oyun sonu, kesedeki Hece Pulları bitene kadar oynanacak şekilde belirlenebilir.

Oyunun Adı: ANTREPO Hece Limanı
Marka: MOGE
www.moge.tr
Oyun Tasarımı: Buket Öder Uçar
Görsel Tasarım: Buket Öder Uçar

© ANTREPO Hece Limanı – MOGE, 2026. Tüm hakları saklıdır. Bu oyun 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında korunmaktadır. Sahibinin yazılı izni olmadan çoğaltılamaz, yayımlanamaz, dağıtılamaz veya ticari amaçla kullanılamaz.

ANTREPO Oyun Kurulumu

Hece Limanı