

Michel & Robert Lyons

CLIKO™

Brain Builder Series™

İÇİNDEKİLER

- Aşağıdaki geometrik şekillerde 18 yapı bloğu:
1X 1X 2X 2X 4X 4X 4X
- Kuralları içeren 1 kitapçık, kurulacak 3-boyutlu yapıların 52 adet 2-boyutlu resmi



OYUNUN AMACI

Kitaptaki her figür, bir yapının resmedilmiş bir fotoğrafıdır. Her sayfanın sonunda yapının kurulumunda kullanılan blokların tip ve sayısı gösterilmektedir.

Oyuncuların, kendilerine verilen blokları dikkatli ve mantıklı bir şekilde yerleştirerek orijinal yapıyı tekrar inşa etmeleri gerekmektedir. Kurulum tamamlandıktan sonra doğru açıdan bakıldığında bloklar aynen resmedilen fotoğraftaki gibi görünmelidir.

Oyuncular oyunda ilerleme kaydettikçe oyunun zorluk düzeyi de kolaydan-sarı bölümden çok zora- kırmızı bölüme ilerlemektedir. Mor bölümde oyunculara aynı yapının iki resmedilmiş fotoğrafı sunulur. İlki yapının önden görünümü diğeri de sağdan görünümüdür.

Sağ bölümde, her yapı için önden ve sağdan görünümünün yanı sıra ayrıca yukarıdan çekilen görünüm de verilmektedir.

Oyuncu tarafından kurulumu tamamlandığında, yapının her açıdan resimle birebir örtüşmesi gerekir.

Oyuncular oyunda ilerledikçe, karşılaşılan zorluklar oldukça çok yönlü görsel ve mekânsal mantığın kullanımını gerektirir ve çoğu yetişkine aşılamaz bir engel gibi görünür. Sabır ve azim bu oyunda başarının anahtarlarıdır.

RESİMLER

Bir resimde görünen her bir çizginin yalnızca aşağıdaki üç olasılıktan birini ifade ettiğini unutmamak önemlidir:

- a)Sınır çizgisi: bir parçanın fiziksel sınırını gösteren çizgi
- b)Kesişme çizgisi: bir arçanın önündeki bir başka parça tarafından "kesilmesiyle" oluşan çizgi
- c)Kırılma çizgisi: bir parçanın görünümündeki açı değişimini gösteren çizgi

TÜRKÇE - KURALLAR

TAVSİYELER

1. Azim. Cliko, oyuncular ilerleme kaydettikçe oldukça çok yönlü mantıksal analiz ve mekânsal algı gerektiren ve bunları geliştiren bir oyundur. Oyuncular, azmettikleri takdirde hem problemlerin çözümü için gereken becerileri kazanacak ve geliştirecekler hem de bir hayli çaba gerektiren zorlu engelleri aşmanın zevkini tadacaklar.

2. Çözümlere bakmadan önce, oyuncuların tek gözlerini kapatarak yapıyı fotoğrafın çekildiği açıdan incelemelerini tavsiye ederiz. Böylelikle, daha önce sıklıkla fark edilmeyen hatalar açığa çıkar. Oyuncular tek gözlerini kapatarak ve sadece tek gözle yapıya bakarak yapıyı yalnızca iki boyutlu görürler.

ÇÖZÜMLER

Önerilen çözümler kitabın sonundasimgesiyle belirtilen bir bölümde sunulmaktadır. Kimi zaman bir yapının birden fazla çözümü olabilir. Gerekli görülenden fazla veya eksik parça kullanılmaksızın modellerle tıpatıp aynı olacak şekilde kurulan bir yapının doğru bir çözüm olduğu düşünülmektedir.

Çözümlerin anlaşılmasını kolaylaştırmak için, her bir yapı tipine aşağıda gösterildiği gibi bir renk kodu verilmiştir.

BLOK ANALİZİ

Bloklar iki boyutlu resmedilmektedir. Bir bloğun resimdeki görünümü, bloğun hangi yönden resmedildiğine bağlıdır. Bu nedenle, oyuncuların her bir bloğun çeşitli iki boyutlu görüntülerini tanıması çok önemlidir (aşağı bakınız)

Perspektif görünüm, Önden Görünüm ,Arkadan Görünüm

Sağdan Görünüm, Soldan Görünüm, Aşağıdan görünüm, Yukarıdan Görünüm

ÖRNEK

1) Resim A: Yapıya doğrudan önden bakıldığında elde edilecek görünüm.

2) Kullanılacak bloklar: Yapının kurulumunda sadece bu blokların hepsi kullanılmalı.

3) Yapının fiilen kurulu hâli: (perspektif görünüm) Oyuncu parçaları öyle bir yerleştirmeli ki önden bakıldığında yapı resimle birebir aynı olsun.

4) Teyit: Oyuncu önden bakıldığında kurulu yapının resimle aynı olduğunu teyit eder. Tek göz kapalıyken teyit etmek daha kolaydır.

NOT

Kitapçıklarda yer alan resimler, hiçbir hata içermediklerinden emin olmak amacıyla doğrulanmış ve geniş çaplı test edilmiştir. Buna karşın, kitapçık basıldıktan sonra oyunda herhangi bir hata veya eksiklik saptamamız halinde, söz konusu hata/eksiklik www.FoxMind.com sitemizde doğrulanarak düzeltilecektir. Bu yüzden, herhangi bir tereddütte düştüğünüzde ilk önce siteye bakın.

