

OYUN KURALLARI, AÇIKLAMALAR

“**TOP SENDE**” Türk ve Dünya Futbolundan sorular içeren futbol bilgi oyunudur. Oyun 2–6 kişi ile oynanabileceği gibi isteğe bağlı olarak oyuncular katılımcı sınırlaması olmaksızın gruplar halinde kendi takımlarını oluşturabilirler.

SORU KARTLARI

Her soru kartında 4 kategoriden oluşan futbol ile ilgili sorular vardır. Sorular;

- 1) Turnuvalar & Kupalar
 - 2) Futbol Adına Herşey
 - 3) Futbolcular & Teknik Direktörler
 - 4) Stadyumlar & Kulüpler
- şeklinde kategorize edilmiştir.

OYUN MALZEMELERİ

- 1 adet TOP SENDE oyun kartonu
- 1 adet standart zar
- 36 adet “TOP BENDE” Kartı
- 7 adet piyon
- 1 adet soru & cevap kartı kutucuğu
- 350 adet TOP SENDE soru & cevap kartı.
- 1 adet oyun kuralları ve açıklamalar sayfası.

AMAÇ

Oyunun amacı 3.Lig etabındaki santra kutucuğundan başlayan soru maratonunda soruları bilerek 1.Lig etabındaki final sorusu kutucuğuna ulaşmak ve final sorusunu doğru yanıtlayıp şampiyon olmak.

OYUNA BAŞLARKEN

Oyuncular(takımlar) oyuna başlamadan önce oyuncular(takımlar)arasından bir “**Hakem**” seçer. “**Hakem**” oyun boyunca soru kartlarını sırayla çeken ve soruları sesli bir şekilde soran, “Top Bende” kartlarını dağıtan ve soru cevaplama sürelerini takip eden kişi olacaktır. “**Hakem**” aynı zamanda oyuna aktif olarak oyuncu veya bir takım üyesi olarak dahil olabilir.

“**Hakem**” 1 set soru kartını soru kutucuğuna koyar, soru kartlarını sırayla çeker, kullanılan soru kartını soru kutucuğunda en arkaya koyar. Her oyuncu (takım) bir piyon seçer. Tüm

oyuncular (takımlar) seçtikleri piyonları 3.Lig etabındaki santraya koyarlar. En yüksek zarı atan oyuna ilk başlar. Birden fazla oyuncu(takım)aynı zarı atarsa eşitlik bozuluncaya kadar kendi aralarında zar atmaya devam ederler. Oyun başlamadan önce “**Hakem**” her oyuncuya(takıma) birer adet “TOP BENDE” kartı verir. Dağıtılmayan “TOP BENDE” kartları yuvasında durur. Oyun saat yönünde ilerler.

OYUNUN OYNANIŞI

Oyunun oynanışı için iki farklı alternatif vardır:

1. Standart Oyun: Şans faktörünü en aza indiren, azami futbol bilgisini öne çıkaran ve sürece daha uzun olması muhtemel olan oyun şeklidir.

2. Express Oyun: Futbol bilgisi kadar şans faktörünün de etkili olduğu ve sürece daha kısa olması muhtemel alternatif oyun şeklidir.

STANDART OYUNUN OYNANIŞI

Oyuncu(takım) attığı zar kadar ilerler. Soru kategorisine ait bir kutucuğa gelince hakem sıradaki soru kartını çeker. Oyuncu(takım) hangi kutucuğun üzerinde ise o kutucuktaki soru kategorisine ait soruyu yanıtlar. Oyuncu(takım) doğru cevap vermesi halinde zar atmaya devam eder ve attığı zar kadar ilerler. Soruya yanlış cevap vermesi halinde ise üzerinde bulunduğu kutucukta kalır, zar atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer.

Oyuncunun(takımın) zar atarak ilerleyebilmesi için zar atma sırası yeniden kendisine geldiğinde zar atmadan önce en son bulunduğu

kutucuktaki ilgili kategoriye doğru cevap vermesi gerekmektedir. Aksi takdirde zar atma hakkını kaybeder.

PENALTI

Penaltı kutucuğunun üzerine gelen oyuncu(takım) sıradaki soru kartını çeker. Soru kartında yazılı olan 4 kategoriye de cevap verme hakkı vardır. Doğru cevap verdiği soru adedi kadar ileriye hamle yapar. **Örnek:** 4 sorudan üçünü doğru yanıtlarsa 3 kutucuk ileri gider, ilerlediği kutucuktaki soru kategorisine ait soruyu bilirse zar atmaya devam eder. 4 sorudan hiçbirine doğru

cevap veremez ise zar atma hakkını kaybeder.

Penaltı kutucuğunda beklemeye devam eder. Oyun sırası aynı oyuncuya (takıma) geldiği zaman Penaltı kutucuğunda bekleyen oyuncu yeni soru kartında yazılı olan 4 kategoriye de cevap verme hakkını yeniden elde eder. Sorulara doğru veya yanlış cevap vermesi durumlarında yukarıdaki kural uygulanmaya devam eder.

Penaltı kutucuğuna gelen oyuncu (takım) doğru bildiği soru adedi kadar hamleyi **tek tek yapmaz**, tüm sorulara cevap verme hakkını kullandıktan sonra doğru bildiği soru adedi kadar hamleyi **toptan yapar**, ilerlediği kutucuktaki soru kategorisine ait kartı çekerek cevap verme hakkı kazanır.

Penaltı kutucuğunda soru yanıtlarken "Top Bende" kartı kullanılamaz.

FRİKİK

Frikik kutucuğunun üzerine gelen oyuncu(takım)sıradaki soru kartını çeker. Yanıtlamak istediği kategoriye kendisi belirler. Doğru cevap vermesi halinde zar atmaya devam eder. Yanlış cevap vermesi halinde oyuncu(takım) Frikik kutucuğunda beklemeye devam eder, zar atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer.

Oyun sırası aynı oyuncuya (takıma) yeniden geldiği zaman Frikik kutucuğunda bekleyen oyuncu yeni soru kartını çeker ve yanıtlamak istediği kategoriye yine kendisi belirler. Soruya doğru veya yanlış cevap vermesi durumlarında yukarıdaki kural uygulanmaya devam eder.

"TOP BENDE" KARTI

"Top Bende" kartı oyun boyunca Joker görevi görecek olan karttır.

"TOP BENDE" Kartı Alma Şartları:

A)Her oyuncuya(takıma) oyuna başlarken birer adet,

B)"TOP BENDE" kartı kutucuğunun üzerine gelen oyuncuya(takıma) bir adet,

C)Her etap bitiminde yani bir üst lig'e geçen oyuncuya(takıma) 1 adet "TOP BENDE" kartı verilir.(3.Lig'den 2.Lige, 2.Lig'den 1.Lig'e geçerken)

"TOP BENDE" Kartı almak için Yeni Bir Lig'e yükseliş kutucuğuna tam zar atıp gelme zorunluluğu yoktur, atacağınız zar o kutucuğu geçmenize yetiyorsa "TOP BENDE" Kartınızı alabilirsiniz.

"TOP BENDE" KARTI KULLANIMI

Oyuncu(takım), çekilen soru kartındaki soruyu bilemezse "TOP BENDE" kartını kullanıp sıradaki soru kartını çekebilir veya ilk çektiği soru kartındaki kategoriyi değiştirebilir. Oyuncu (Takım) bu seçeneklerden sadece birini kullanabilir. Oyuncu(takım) kendisinde bulunan tüm "Top Bende" kartlarını arzu ettiği takdirde aynı soru kutucuğu üzerinde kullanabilir.

"Top Bende" kutucuğuna gelen oyuncu "Top Bende" kartını alıp zar atmaya devam eder.

Kullanılan "TOP BENDE" kartı "**Hakem**" e geri verilir.

Final sorusunda "TOP BENDE" Kartı kullanılamaz

OFSAYT

Ofsayt kutucuğunun üzerine gelen oyuncu soru yanıtlama hakkını kaybeder, zar atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer. Oyuncu(takım) ofsayt kutucuğunda iken sıra yeniden kendisine gelince zar atmaya devam eder.

SARI KART

Sarı kart kutucuğunun üzerine gelen oyuncu (takım) 1 kutucuk geri gider, geri giderek geldiği kutucuktaki ilgili kategorideki soruya cevap verme hakkını elde eder. Soruya doğru veya yanlış cevap vermesi halinde **Standart Oyun'un Oynanışı** başlığı altındaki kurallar uygulanır.

KIRMIZI KART

Kırmızı kart kutucuğunun üzerine gelen oyuncu (takım) attığı zar kadar geri gider, geri giderek geldiği kutucuktaki ilgili kategorideki soruya cevap verme hakkını elde eder. Soruya doğru veya yanlış

cevap vermesi halinde **Standart Oyun'un Oynanışı** başlığı altındaki kurallar uygulanır.

YENİ LİGE HOŞGELDİNİZ KUTUCUĞU

Bu kutucuğa gelen oyuncu (takım) Top Bende Kartı alır, zar atmaya devam eder.

OYUNU KAZANAN NASIL BELİRLENİR?

Tüm etapları(ligleri) bitiren ilk oyuncu(takım) **Final Sorusu**'nu yanıtlamaya hak kazanır. Oyuncunun(takımın) son etabı bitirip final sorusunu yanıtlayabilmesi için 1.Lig etabındaki son kutucuğun(final sorusu kutucuğunun) üzerine gelmesi veya son kutucuğu (final sorusu kutucuğunu) geçmesini sağlayacak bir zar atması yeterli olacaktır. 1.Lig etabındaki son kutucuğa (final sorusu kutucuğuna) gelen veya son kutucuğu (final sorusu kutucuğunu) geçen oyuncu (takım) için soru kutucuğundan sıradaki soru kartı çekilir. Oyuncu(takım) final sorusuna doğru yanıt verirse oyunu kazanmış olur. Yanlış cevap vermesi halinde sıranın yeniden kendisine gelmesini beklemek zorundadır.

Final Sorusu: Final sorusunun soruluş şekline oyuncular(takımlar) **oyuna başlamadan önce** karar vermek zorundadırlar.

Final sorusunda sorulacak kategoriyi ya soruyu yanıtlayacak olan oyuncu(takım) belirler, ya da diğer oyuncular(takımlar) ortak bir karar alıp kategoriyi belirlerler.

EKSPRESS OYUNUN OYNANIŞI

Oyuncu(takım) attığı zar kadar ilerler. Soru kategorisine ait bir kutucuğa gelince hakem sıradaki soru kartını çeker. Oyuncu(takım) hangi kutucuğun üzerinde ise o kutucuktaki soru kategorisine ait soruyu yanıtlar. Oyuncu(takım) doğru cevap vermesi halinde zar atmaya devam eder ve attığı zar kadar ilerler. Soruya yanlış cevap vermesi halinde ise üzerinde bulunduğu kutucukta kalır, zar

atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer. Zar atma sırası yeniden aynı oyuncuya (takıma) geldiğinde oyuncu(takım) en son bulunduğu kutucuktaki ilgili soruya yanıt vermeden zar atmaya devam eder.

PENALTI

Penaltı kutucuğunun üzerine gelen oyuncu(takım) sıradaki soru kartını çeker. Soru kartında yazılı olan 4 kategoriye de cevap verme hakkı vardır. Doğru cevap verdiği soru adedi kadar ileriye hamle yapar.(örnek: 4 sorudan üçünü doğru yanıtlarsa 3 kutucuk ileri gider. **4 sorudan hiçbirine doğru cevap veremese bile zar atma hakkı hala oyunculudur**

Penaltı kutucuğuna gelen oyuncu (takım) doğru bildiği soru adedi kadar hamleyi tek tek yapmaz, tüm sorulara cevap verme hakkını kullandıktan sonra doğru bildiği soru adedi kadar hamleyi toptan yapar, ilerlediği kutucuktaki soru kategorisine ait kartı çekmez, zar atmaya devam eder.

Penaltı kutucuğunda soru yanıtlarken "Top Bende" kartı kullanılamaz.

FRİKİK

Frikik kutucuğunun üzerine gelen oyuncu(takım)sıradaki soru kartını çeker. Yanıtlamak istediği kategoriye kendisi belirler. Doğru cevap vermesi halinde zar atmaya devam eder. Yanlış cevap vermesi halinde zar atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer.

"TOP BENDE" KARTI

Top Bende Kartı alma ve kullanım şartları Standart Oyun ile tamamen aynıdır.

OFSAYT

Oyuncu(takım) ofsayt kutucuğuna gelince Standart Oyun'daki aksiyonlar uygulanır.

SARI KART

Sarı kart kutucuğunun üzerine gelen oyuncu (takım) 1 kutucuk geri gider. Soru

yanıtlama hakkını kaybeder. Zar atma sırası sıradaki oyuncuya(takıma) geçer. Zar atma sırası yeniden aynı oyuncuya(takıma) geldiğinde oyuncu(takım) en son bulunduğu kutucuktaki ilgili soruyu yanıtlamaksızın zar atmaya devam eder.

KIRMIZI KART

Kırmızı kart kutucuğunun üzerine gelen oyuncu (takım) attığı zar kadar geri gider. Soru yanıtlama hakkını kaybeder.

Zar atma sırası sıradaki oyuncuya (takıma) geçer. Zar atma sırası yeniden aynı oyuncuya(takıma) geldiğinde oyuncu(takım) en son bulunduğu kutucuktaki ilgili soruyu yanıtlamaksızın zar atmaya devam eder.

OYUNU KAZANAN NASIL BELİRLENİR?

Oyunu kazanma koşulları Standart Oyun'da belirtildiği gibidir.

TERCİHLER

Tercihler hem **Standart** hem de **Express** oyun oynanışı için geçerlidir.

Oyuncular(Takımlar) oyun başlamadan önce her soruya kaç saniye/dakikada cevap verileceğine karar verebilirler. Tavsiye edilen süre 45 saniyedir.

Oyuncular(Takımlar) oyun başlamadan önce isteğe bağlı olarak oyun süresine karar verebilirler. Oyun süresi tamamlandığında hangi oyuncunun piyonu en öndeysen oyunu o kazanır. Tavsiye edilen oyun süresi 90 dakikadır.(Eğer 90 dakikadan önce herhangi bir oyuncu (takım) final sorusunu bilip şampiyon olursa oyun biter)

Oyuncular(Takımlar) oyuna başlamadan önce cevapların esnekliği konusunda hemfikir olabilirler
Cevaplarda futbolcunun adı-soyadı yerine sadece adı, cevabı rakam veya

tarih içeren sorularda rakamın veya tarihin 1 eksiği 1 fazlası, stat sorularında stadın tam ismi yerine stadın bulunduğu şehrin kabulü vs... gibi konulara oyuncular (takımlar)oyuna başlamadan önce karar verebilirler.

SORULAR

Tüm sorular 27 Mayıs 2007 tarihine kadar gerçekleşen olayları, sonuçları, rekorları kapsamaktadır.

Yanlış veya hatalı olduğunu düşündüğünüz soru/cevaplar ve bize iletmek istediğiniz yeni soru/cevaplarınız için lütfen **info@topsende.net** adresini kullanınız.

www.topsende.net adresindeki ilave soru/cevap kartı talep formunu doldurarak ilave soru/cevap kartları temin edebilirsiniz.

YENİ OYUN SİPARİŞİ

www.topsende.net adresinden satış noktalarını öğrenebilirsiniz.