

Oyun Atlası; Antik ve geleneksel oyunları yeniden tasarlayarak kültürel ürünlere dönüştüren bir sosyal girişimdir. Oyun vasıtasıyla insana, kültüre, doğaya dokunulur.

İstanbul Mini Koleksiyonu'nun merkezinde, şehrin kozmopolit yapısına uygun olarak çeşitlilik ve denge yer alıyor. Tasarımlarda modern geometrik formlar ve geleneksel motifler birlikte kullanılmıştır. Vitray ve mozaik desenleri, İstanbul'un kültürel zenginliklerini oyun yüzeyine taşır.

Kullanılan renk paletinde İstanbul'un farklı bölgelerini ve dokusunu simgeleyen tonlar tercih edilmiştir. Bu renkler, şehrin sularla çevrili oluşunu, doğal güzelliklerini, tarihi bahçelerini ve kozmik - manevi tarafını temsil ederek tasarıma derinlik katar.

Farklı medeniyetlere ev sahipliği yapmış İstanbul, döngüsel motifler ile bu çeşitliliği anlatır. Tasarımdaki simetrik detaylar ise İstanbul'un hem Asya hem Avrupa yakasının dengeli ve uyumlu bir yansımasıdır. Her iki yakayı birleştiren boğaz gibi, oyun alanındaki desenler de farklı unsurları bir araya getirir.

İstanbul'un benzersiz atmosferini hissettiren bu tasarımlar oyun severlere sanatsal bir deneyim sunuyor.

Ürünlerimizden elde edilen gelirlerin bir kısmı gençlere ücretsiz müze kart sağlanması ve oyunlaştırılmış kültürel rotalarımıza dahil edilmeleri için kaynak olarak ayrılacaktır.

Oyun Atlası; Sürdürülebilir Kalkınma için Küresel Amaçlar'da 4. Hedef Nitelikli Eğitim ve 11. Hedef: Sürdürülebilir Şehirler ve Toplumlar maddeleri için çalışır. Bu sayede:

Nitelikli Eğitim kapsamında, gençlerin kültürel mirasa erişimini kolaylaştırıyor, kültürel ve tarihi bilgiye dayalı bir öğrenme sürecine katılmalarını sağlıyoruz. Bu, yaşam boyu öğrenmeyi teşvik ederken kültürel farkındalık ve değerler konusunda bilinçlenmelerine katkı sunuyoruz.

Sürdürülebilir Şehirler ve Toplumlar doğrultusunda, kültürel mirasın korunmasına yönelik bir farkındalık oluşturarak gençlerin bu mirasın değerini anlamalarını ve aktif katılımcılar olmalarını teşvik ediyoruz.

Oyunlaştırılmış rotalar sayesinde, kültürel mekânlara olan ilgiyi artırıyor ve bu alanların daha sürdürülebilir bir şekilde korunmasına destek oluyoruz.

Bu çalışmalarla, kültürel mirası koruma ve gençlerin aktif katılımını artırma hedeflerimizi sürdürülebilir kalkınma amaçlarıyla uyumlu hale getiriyoruz.

Peçic Oyunu, Hindistan'dan Anadolu'ya İpek Yolu aracılığıyla taşınmış ve yüzyıllardır Gaziantep, Kahramanmaraş ve Kilis yörelerinde oynanarak geleneksel yapısını korumuştur. Bu bölgelerde deniz kabuklarıyla oynanan Peçic, geçmişten günümüze uzanan kültürel bir miras olarak yaşamaya devam ediyor.

Biz de bu geleneği yaşatmak ve geleceğe taşımak için Peçic oyununun hem orijinini hem de İstanbul'a özel İslam Sertisini ürettik. İstanbul'u koruluğuna inanan İslamlardan ilham alarak dikilitaşların üzerindeki koruma sembollerini oyunun bir parçası haline getirdik. Dileğimiz, bu İslamların oyun kültürünü de koruması ve bu değerli mirasın geçmiş ile bugün arasında bir köprü kurmaya devam etmesidir.

Peçic piyonlarını ham halleri ile size ulaştırdık. Her oyuncunun 4 piyonu vardır. Piyonlarınızı istediğiniz gibi tasarlayıp kişelleştirebilirsiniz.

www.oyunatlası.co
Culture, Heritage, Game

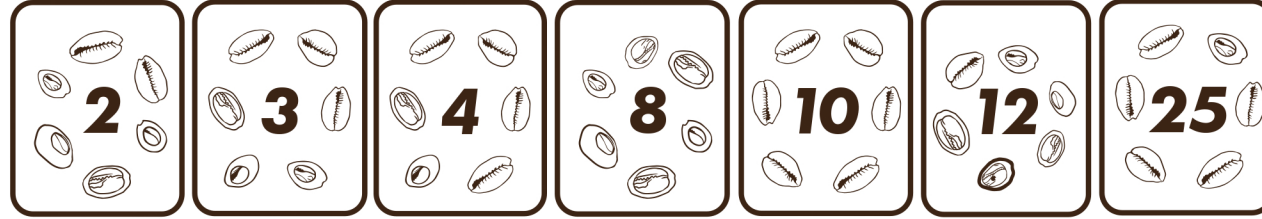
PEÇİÇ

Peçic, Osmanlı İmparatorluğu döneminde Balkanlar'dan Anadolu'ya kadar geniş bir coğrafyada oynanan ve kökenleri çok eskiye dayanan bir masa oyunudur. Tavla ve dama gibi oyunlarla benzerlik gösteren Peçic, hem strateji hem de şansa dayalı bir oyun olmasıyla dikkat çeker. Bugün, unutulmaya yüz tutmuş olsa da, geçmişte özellikle Osmanlı kahvehanelerinde popülerdi. İşte Peçic oyununun detaylı tarihi:

Nasıl Oynanır?

Boncuklar avuç içine alınarak tek hamlede yere savrulur. Kabukların üstte kalan açık ve kapalı yüzlerine göre sayılar belirlenir. 7 farklı senaryo vardır:

• Boncukların tamamı açık gelmişse 8, birisi kapalı ise 12, ikisi kapalı ise 2, üçü kapalı ise 3, dördü kapalı ise 4, beşi kapalı ise 25, tamamı kapalı ise 10 demektir.



• Peçic 2 kişi veya 2 takımla oynanır. Peçic oyunu serilir. Rakipler karşılıklı otururlar. Takım oyunu fert oyunuyla aynıdır. Sadece katılım artmış olur. İlk hamleyi yapacak oyuncuyu belirlemek için boncuklar savrulur. Büyük sayıyı alan oyuna başlar. Her oyuncu sırayla boncukları savurur. Attığı sayıyla hamlesini yapar, rakibinin hamlesini bekler. Takıma sıra geldiğinde eşlerden sadece birisi boncuk savurur, birlikte hamleye karar verirler.

• Oyunda amaç, kendi tarafınızdan oyuna dahil ettiğiniz 4 taşın tamamını, boncukları savurarak elde ettiğiniz sayılarla, rakibinizden önce, saat yönünün tersi istikamette, bezin dış kenarındaki karelerden dolaştırarak, kendi tarafınızdaki kolun orta sütunundan eve taşımaktır.

• Her bir taş 12 veya 25 sayıları ile oyuna dahil olur. Her oyuncu 12 ile kendi tarafındaki sağ kareye (1. oyuncu başlangıç noktası), 25 ile de sağdaki kolun köşesindeki kareye (2. oyuncu başlangıç noktası) taş diker.

• Oyuncu dikilen taşlardan dilediğini bezin dış çeperindeki karelerden attığı sayı kadar saat yönünün tersinde ilerletir. Eğer dikilmemiş taş varsa 12 ve 25'leri taş dikmek için kullanmak zorunludur.

• 12, 25, 8 ve 10 atan oyuncu bir kez daha atma hakkına sahiptir. Eğer bu sayılardan herhangi biri ard arda 3 kez gelirse zırt olur yani 3 atış da geçersiz sayılır. O nedenle bu dört sayıyı atan oyuncu hemen hamle yapmayı, atış serisini tamamlar önce. Örneğin ard arda 12, 12, 12, 8, 2 atan oyuncunun ilk 3 atışı iptal olur. Sadece 8 ve 2 sayılarını kullanabilir.

• Her atışta kazanılan sayılar tek bir taş üzerinden oynanabilir. Bir önceki örnekte verilen 8 sayısı ikiye ayrılarak 2 taş üzerinde oynanamaz. Bir taş 8 kare ilerletilmek zorundadır. 2 ise yine aynı taş ile ya da farklı bir taş ile oynanabilir.

• Peçicte taş kırma vardır. Bunun için oynanan bir hamle sonunda taşın, rakip taşının bulunduğu kareye denk gelmesi gerekmektedir. Kırılan taş tekrar 12 veya 25 ile oyuna başlayana kadar bekleme alanına alınır.

• Aynı kare üzerine gelen aynı oyuncu taşları yanyana veya mümkünse üst üste dizilebilir. Bir oyuncunun birden fazla taşının bulunduğu kareye rakip taş denk gelirse bütün taşları kırar. X karelerinde taşlar güvendedir, kırılmaz. Rakip taşlar sadece X olan aynı karede yer alabilir.

• 12 ve 25'in taş dikmekten farklı bir özelliği daha vardır. Bütün taşların dikili olduğu durumda, taş ilerletmek için kullanılan 12 ve 25 sayıları, oyuncuya penk denilen isteğe bağlı bir adım daha atma hakkı verir. Bu hak 25'in kullanıldığı taş ile oynanmak zorunda da değildir. İstenilen taş penk hakkı ile 1 kare ilerletilebilir. İşe yaramıyorsa hiç kullanılmayabilir.

• Taş kırılmadan savunma ve rakip taşları kırarak saldırı stratejileri ile bezin etrafını dolanan taşlar tam sayıyla eve (ortadaki kare alan) girmek zorundadırlar. Örneğin eve 3 birim uzaklıkta olan taş 4 ile eve giremezsiniz, 3 (penk ve 2 de olabilir) atmak zorundasınız. Evin hemen gerisindeki kare kubur ya da gubuk denilen son karedir. Bu durumda penk eve girmek için son şansınızdır.

• Kubura düşen oyuncu nispeten gelme ihtimali düşük olan 25 veya 12 bekler bu da oyunda rakibin ilerleme süresini artırır ki kimse kubura düşmek istemez. Bütün taşları rakibinden önce eve alan oyuncu eli kazanır.



UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ

- Küçük parçalar içermektedir. 3 yaş ve altı küçük çocuklar için uygun değildir.
- 4-6 yaş grubunun yetişkin kontrolünde oynaması uygundur.



DİKKAT!

- Ürünler doğal boyalarla renklendirilmiştir, hafif renk solması doğaldır. Lütfen talimatlara uygun yıkayınız.
- Paket içinden çıkan keselerle kullanılan taşlar gıda değildir. Oyun taşı olarak kullanılmaktadır.

Peçic'in Kökenleri

Peçic'in kesin kökeni tam olarak bilinmese de, bu oyunun farklı kültürlerde benzerlerine rastlanmaktadır. Genel olarak, oyun tarihinin Hindistan ve Orta Asya kökenli olduğu, buradan İslam dünyasına ve Osmanlı topraklarına yayıldığı düşünülmektedir.

Orta Asya ve Hindistan Kökenleri

Peçic'in kuralları, Hint kökenli Pachisi oyunuyla benzerlikler taşır. Pachisi, Hindistan'da M.O. 6. yüzyıla kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Bu oyun, bir tür yarış oyunudur ve oyuncular taşlarını zar veya zar yerine kullanan başka bir araçla ilerletir. Peçic'in temellerinin bu oyunla bağlantılı olabileceği düşünülmüştür.

İslam Dünyası ve Osmanlı'ya Geçiş

Peçic, İslam dünyasına Pachisi'nin uyarlanmış bir versiyonu olarak ulaşmış olabilir. İslam dünyasında, satranç ve tavla gibi oyunlarla birlikte, Peçic benzeri oyunlar da entelektüel eğlencenin bir parçası haline gelmiştir. Osmanlılar, bu oyunları kültürlerine adapte ederek halk arasında yaygınlaştırmışlardır.

Osmanlı Dönemi: Peçic'in Altın Çağı

Peçic, Osmanlı İmparatorluğu'nda en çok 16. ve 19. yüzyıllar arasında popülerlik kazanmıştır. Özellikle Balkanlar, Anadolu ve Arap coğrafyasında, kahvehanelerde oynanan bir oyun olarak kültürel bir yer edinmiştir. Osmanlı kahvehaneleri, insanların bir araya gelerek sosyalleştiği yerlerdi. Bu mekânlarda tavla, dama ve satrançla birlikte Peçic de oldukça popülerdi. Oyunun şansa dayalı yönü, kahvehane sohbetlerine keyif katarlı.

Saray ve Halk Arasında Peçic

Osmanlı sarayında strateji oyunlarına büyük önem verilirdi. Satranç ve tavla gibi oyunlarla birlikte, Peçic de saray erkânı ve halk arasında oynanırdı. Peçic, tavla gibi taş ve zar kullanılan bir oyun olduğu için kolay taşınabilir ve sosyal bir etkinlik olarak oynanabilir.

Kurallar ve Oyun Yapısı

Peçic, genellikle kare bir tahta üzerinde oynanır ve zar kullanılarak taşların hareket ettirildiği bir sistem üzerine kuruludur. Ancak oyunun farklı bölgelerde oynanan çeşitli versiyonları bulunur.

Peçic'in ana amacı, rakibin taşlarını tahtadan çıkarmak ya da belli bir hedefe önce ulaşmaktır. Bu nedenle oyun, hem strateji hem de zar gibi rastgele faktörleri birleştirir.

Peçic'in Kültürel ve Tarihi Önemi

Peçic, zamanla modern oyunlar karşısında popülerliğini yitirmiştir. Özellikle 19. yüzyıldan itibaren Avrupa'dan gelen modern masa oyunları ve kart oyunları, Osmanlı topraklarında Peçic gibi geleneksel oyunların yerini almaya başlamıştır. Buna rağmen, Peçic'in izleri halen Balkanlar ve Anadolu'daki halk oyunlarında görülebilir. Hindistan kökenli Pachisi'nin Batı'daki uyarlamaları olan Ludo ve Parcheesi, Peçic'in bazı özelliklerini barındırır ve bu oyunların Peçic'le benzerliği dikkat çekicidir. Peçic, Osmanlı toplumsal hayatında oyunların sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda sosyalleşme, rekabet ve stratejik düşünme becerilerini geliştirme yolu olduğunu gösterir.

Zarın getirdiği şans unsuru, insanların kaderle olan ilişkisini sembolize ederken, taşların doğru hamlelerle hareket ettirilmesi stratejik zekâyı öne çıkarır.

Peçic, bugün pek tanınmasa da, Osmanlı kültürel mirasının bir parçası olarak oyun tarihindeki yerini korumaktadır. Peçic'in tarihi, Osmanlı sosyal hayatının dinamiklerini, halkın eğlence alışkanlıklarını ve kültürleri arasındaki ilişkiyi anlamak için önemli bir penceredir.

Bu oyun, zar zamanlar hem saraylarda hem de sokaklarda oynanan, zar ve stratejinin buluştuğu bir eğlence aracıydı. Unutulmaya yüz tutmuş bu oyunun yeniden canlandırılması, kültürel mirasımızın korunması açısından büyük bir anlam taşır.