

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

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 Topluluklar 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 Topluluklar 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.

Tavla oyunumuzda pullar için Hindistan cevizi düğmelerini tercih ettik. Bu seçim, doğanın sunduğu kaynaklara duyduğumuz saygıyı ifade ederken, oyun taşlarına yenilikçi ve yaratıcı bir perspektif kazandırıyor.

Oyununun geleneksel ruhuna modern bir dokunuş katıyor. Hindistan cevizi düğmelerinin bir tarafı açık bir tarafı koyu renklidir. Hangi renkle oynamak isterseniz o tarafı seçebilirsiniz.

TAVLA

Tavla, kökenleri çok eskiye dayanan bir masa oyunudur ve dünya genelinde pek çok kültürdeizleri bulunur. Oyun tarih boyunca farklı adlar ve biçimlerde oynanmış, bugünkü haliyle Orta Doğu, Akdeniz ve Batı dünyasında popüler hale gelmiştir.

Nasıl Oynanır? Oyunun Kuralları

Tavla, iki kişi arasında oynanan, hem şansa hem de stratejiye dayalı bir oyundur. Oyunun amacı, zarlara kullanarak taşları belirli bir sıralama ile hareket ettirerek önce kendi bölgenize toplamak ve ardından tüm taşları oyun alanından çıkarmaktır.

Tavla Tahtası

24 üçgen bölgeden (puandan) oluşur. Bu puanlar iki oyuncu arasında eşit şekilde paylaşılmıştır ve her oyuncunun kendi iç ve dış sahası bulunur.

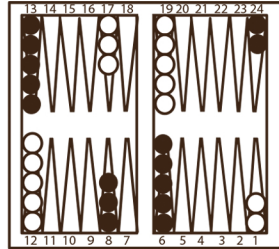
Taşlar: Her oyuncunun 15 taşı vardır. Genellikle siyah ve beyaz renklidir. Pul olarak da isimlendirilirler.

Zarlar: Her oyuncu iki adet altı yüzlü zar kullanır. Zarlardan biri ya da ikisi de atılırken tahta alanı dışına çıkarsa zarlar tekrar atılır.

Zar atma alanı: Zarlar genellikle oyun alanının üzerindeki boş bir alanda atılır.

Oyunun Başlangıcı

Oyuncular birer zar atar. Daha yüksek zar atan oyuna başlama hakkını kazanır. İlk oyuncu, iki zarın toplamı kadar hamle yapar.



Taşların Dizilimi

- Her oyuncu 2 taşı rakip iç saha 24. noktada, 5 taşı kendi iç saha 6. noktada; 3 taşı kendi dış saha 8. noktada ve 5 taşı rakip dış saha 13. noktada yerleştirir.

Zarların Hareketi

- Zar atıldıktan sonra, her zarın gösterdiği sayı kadar bir taş hareket ettirilir.
- İki zar aynı taşlarla oynanabilir ya da tek bir taş iki zar toplamı kadar ilerletilebilir.

Taş Yerleştirme Kuralları

- Taşlar yalnızca açık olan puanlara (kapılara) hareket ettirilebilir.

Açık puan: Üzerinde ya hiç taş olmayan veya sadece rakibin 1 taşı bulunan puanlardır.

Kapalı puan: Üzerinde rakibin 2 veya daha fazla taşı bulunan puanlardır.

Rakip Taşı Kırma

Bir taş, rakibin tek taşı bulunan bir puana geldiğinde o taş "kırılır". Kırılan taş, rakibin sahasına dışarı alınır ve oyuna geri dönebilmesi için rakibin kendi iç sahasına yeniden girmesi gerekir.

Kırık Taşı Oyuna Geri Sokma

Kırık taş, zarın gösterdiği sayıya denk gelen açık bir puana yerleştirilir. Eğer oyuncunun tüm hamleleri kapalıysa, sıra rakibe geçer.

Taşları Toplama ve Oyunu Kazanma

- Oyuncu, taşlarını tahtanın kendi iç sahasına topladıktan sonra zar atarak taşlarını tahtadan çıkarmaya başlar.
- Zarın gösterdiği sayıya denk gelen puandan taş çıkarılır. Örneğin, zar 5 gelirse, 5. puandan bir taş çıkarılabilir.
- Tahtadan taş çıkarabilmek için, oyuncunun tüm taşları kendi iç sahasında olmalıdır.

Oyunun Bitişi:

- Tüm taşlarını önce toplayıp çıkaran oyuncu oyunu kazanır.
- Tek ya da seri oyun şeklinde oynanabilir. Oyuncular, her oyun sonunda puan olarak ilerlerler. Oynanan eller sonucu 5 puana ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.

Özel Kurallar ve Stratejiler

Çift Zar:

İki zar aynı sayıyı gösterdiğinde (örneğin 3-3), oyuncu bu zarların toplamının iki katı kadar hareket eder (örneğin 3-3 geldi ise, 4 kez 3 oynar).

Kapı Yapma:

Aynı puanda iki veya daha fazla taş bulundurarak "kapı" yapılır. Kapı yapmak, rakibin bu puana gelmesini engeller ve savunmayı güçlendirir.

Blokaj:

Rakibin ilerleyişini yavaşlatmak için ardışık kapılar oluşturmak etkili bir stratejidir.

Gerî Oyun:

Kırık taşları oyuna sokmayı beklerken veya stratejik hamleler için rakibin taşlarını kırarak onun ilerlemesini geciktirmek "gerî oyun" taktiğidir.

Tavla Terimleri

- Mars:** Rakip taşlarını hiç çıkarmadan kendi taşlarını tamamen çıkarmak. Mars yapan oyuncu ekstra puan kazanır.
- Düşüş:** Aynı zarların gelmesi (örneğin 6-6).
- Kapı:** Aynı puanda iki veya daha fazla taşın bulunması.
- Blok:** Rakibin hareketini kısıtlayan kapılar serisi.

Antik Kökenler: Ludus Duodecim Scriptorum

İlk Tavla Benzerleri 1. Mezopotamya (Ur Şehri, M.Ö. 3000) Tavlının ilk prototipi, Mezopotamya'da bulunmuştur. Arkeolog Leonard Woolley, 1920'lerde Krallar Mezarlığı kazılarında bir masa oyunu keşfetmiştir. "Ur'un Kraliyet Oyunu" olarak bilinen bu oyun, tavlaya benzeyen ilk örneklerden biridir. Taşlar ve zarlar kullanılarak oynanan bu oyun, tanrıların lütfunu kazanmak için sembolik bir mücadele olarak görüldü.

Antik Mısır

Mısır'da "Senet" adlı bir oyun, tavla benzeri olarak kabul edilmektedir. Mezarlarda bulunan oyun tahtaları ve taşlar, M.Ö. 3000'lere kadar uzanan bir tarihe sahiptir. Ancak bu oyun, daha çok dini bir ritüel temsil etmekteydi.

Roma İmparatorluğu

Tavlaya benzer bir oyun olan "Tabula", Roma İmparatorluğu döneminde popülerdi. Bu oyunda da taşlar ve zarlar kullanılıyordu. Roma İmparatoru Claudius'un sık sık Tabula oynadığı ve bunun için özel bir masa yaptırdığı bilinmektedir. Oyunun kuralları günümüzdeki tavlaya oldukça benzerdi.

Orta Çağ: İslam Dünyasında Tavlının Gelişimi

Pers İmparatorluğu (Sattranc-ı Nard) Tavlının bugünkü biçimine en çok benzediği oyun, İran'da geliştirilmiştir. Bu oyun, "Nard" veya "Nard-ı Sir" adıyla bilinirdi. Efsaneye göre, Nard oyunu 6. yüzyılda Pers Kralı II. Hüsvrev (Hüsvrev-i Perviz) döneminde icat edilmiştir.

Oyun tahtası, evrenin döngüsünü ve kaderin belirsizliğini sembolize ediyordu: 24 hane, günün 24 saatini; 30 taş, ayın 30 gününü; 12 dilim de yılın 12 ayını temsil eder.

Tavla, bu dönemde İran'dan Arap dünyasına ve Anadolu'ya yayılmıştır.

Osmanlı Dönemi

Osmanlı döneminde tavla, saraylarda ve halk arasında çok popüler bir oyun haline geldi. Özellikle kahvehane kültürünün bir parçası olarak oynanan tavla, Osmanlı sosyal hayatında önemli bir yer tuttu. Osmanlılar döneminde tavlının ahşap ve sedef kâkmalı özel tasarımları yapılmış, bu da oyunun estetik yönünü vurgulamıştır.

Modern Dönem

Tavla, 19. ve 20. yüzyıllarda Avrupa'da ve Amerika'da da popülerlik kazandı. İngilizce'de "backgammon" adıyla bilinen oyun, ilk defa 1743'te İngiliz oyun ustası Edmond Hoyle tarafından resmi kurallarıyla kayda geçirildi.

Günümüzde tavla, hem geleneksel bir aile oyunu olarak hem de turnuvalarda ciddi bir rekabet unsuru olarak oynanmaktadır. Tavlının farklı türleri (örneğin, çekme tavla, mars tavla) çeşitli bölgelerde farklı kurallarla oynanır. Tavla, sadece bir oyun değil, aynı zamanda şans ve strateji arasındaki dengeyi temsil eder.

Birçok kültürde tavla, sabır, azim ve kaderin kabulünü öğretir. Örneğin: Zarın atılması, kaderi kabul etmeyi simgelerken, taşların doğru şekilde hareket ettirilmesi stratejik düşünmeyi gerektirir. Bu derin tarih, tavlayı hem bir eğlence aracı hem de kültürel bir miras haline getirmiştir.



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 keselerde kullanılan taşlar gıda değildir. Oyun taşı olarak kullanılmaktadır.