

T.C.
BAYRAKLI KAYMAKAMLIĞI
İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
İLKOKULLAR VE ORTAOKULLAR ARASI AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI

PROJENİN ADI:

1.,2. ,3. , 4.,5.,6.,7. ve 8. Sınıflar Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası

PROJENİN KONUSU:

Akıl ve Zekâ Oyunları

PROJENİN AMACI:

Projemizle amacımız; çocuklarımızın eğlenirken zekasını ve zihinsel becerilerini geliştirmek, odaklanma ve konsantrasyon gelişimini sağlamak, üst düzey düşünce becerisi kazandırmak, potansiyeli olan öğrencileri fark etmek ve fark ettirmek, arkadaşları ile oynayabilecekleri bir zeka oyununu öğrenmelerini sağlamak, oyun yoluyla aralarındaki diyalog sürecini güçlendirmek, internet bağımlılığından uzaklaşmalarını sağlamak ve yeni arkadaşlıklar kurmalarına olanak tanımaktır.

KAPSAM

- Proje İzmir ilinde Resmi ve Özel İlkokullar ve Ortaokullar 1.- 2.-3.-4.- 5.- 6.-7. - 8. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Müsabakalar Mangala, Q-bitz, Koridor, Reversi, Abalone, Pentago kategorilerinde gerçekleştirilecektir. Her kategoride ilk 64 öğrencinin başvurusu kabul edilecektir.

DAYANAK :

- 1739 Sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu
- Türkiye Cumhuriyeti Millî Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

GENEL ŞARTLAR:

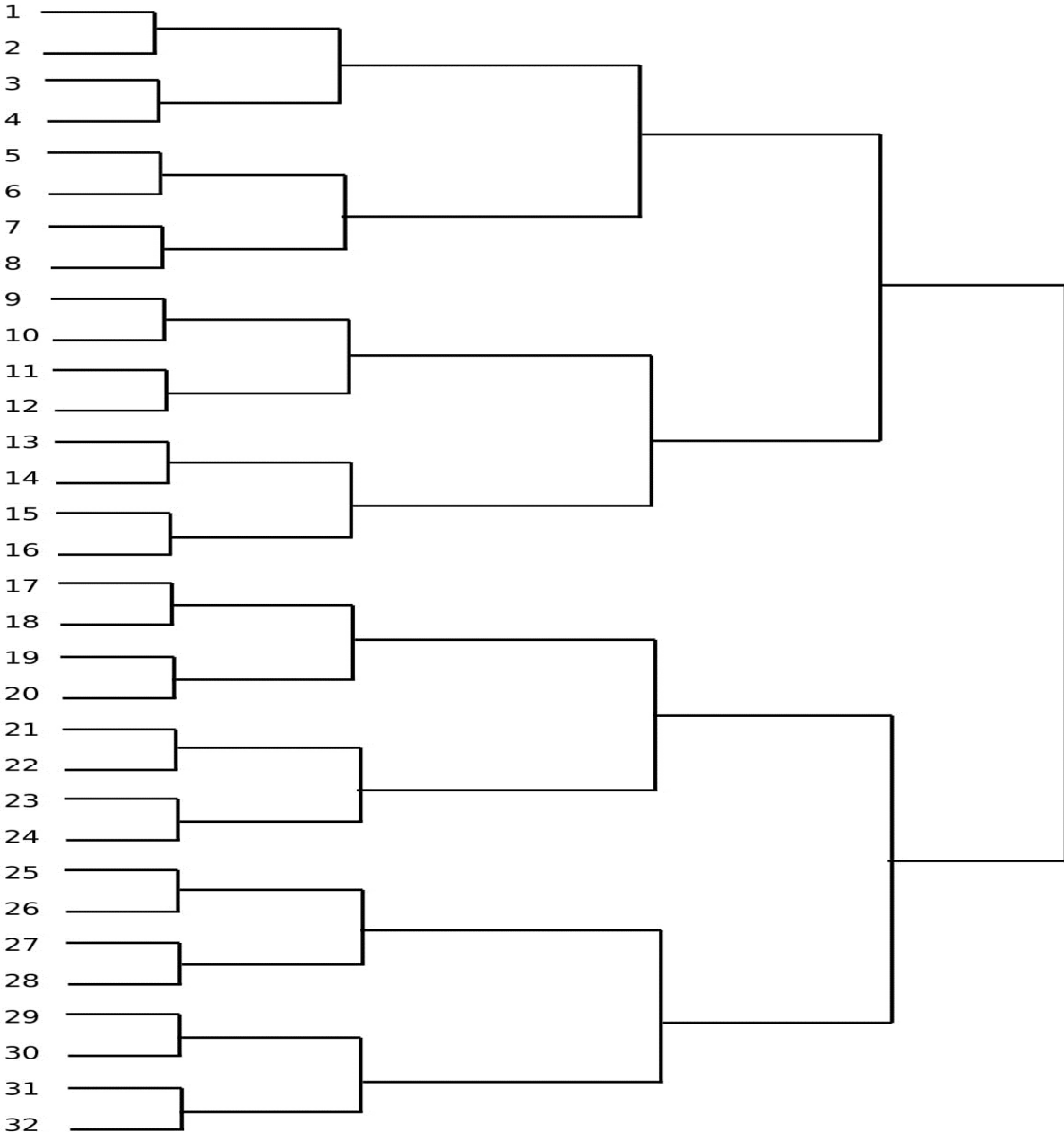
1. Yarışmaya Resmi ve özel ilkokulların 1. 2. 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile resmi ve özel ortaokulların 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri katılabilecektir.
2. Okullar her oyun kategorisinden en fazla 2 öğrenciyle başvuru yapabileceklerdir. Başvurular internet üzerinden gerçekleştirilecektir. Yarışmaya başvurular kurumsal olarak yapılacak olup başvuru formunda istenen öğrencilerin ve danışman öğretmenin bilgileri eksiksiz doldurulacaktır. Başvuru formu öğrenci ve danışman öğretmenin isimleri başvuru tarihler arasında düzeltilebilir.
3. Her kategoride başvuru süreleri içinde başvuru yapan ilk 64 öğrenci yarışmaya dahil edilecektir.
4. Her yarışma ilan edilen tarih ve saatte ilgili okulda gerçekleştirilecektir.
5. Yarışmaya katılım ve öğrenci ihtiyaçları okulların kendi imkanlarıyla sağlanacaktır.
6. Her sınıf düzeyi kendisi için belirlenen oyuna müracaat edebilecektir.
7. Müsabakalar eleme usulü olacaktır.
8. Eşleştirmeler turnuvadan önce alfabetik sıraya göre yapılacaktır.(Okul Adlarına Göre)
10. Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında öğrenci belgesi ve nüfus cüzdanı bulundurmaları zorundadır.

11.Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Komisyon,1 ilçe özel büro yetkilisi, 1 hakem başkanı ve 2 hakemden oluşan yarışma komisyonu ilgili ilçe yürütme kurulu tarafından oluşturulur. Komisyonun vereceği kararlar kesindir. Komisyon kararlarına itiraz edilemez.

12.Yarışma yapılacak kategoriler ve sınıfları şu şekildedir:

Q-bitz	: 1.VE 2.SINIFLAR
Mangala	: 1. VE 2. SINIFLAR
Koridor	: 3.VE 4.SINIFLAR
Abalone	:3. VE 4. SINIFLAR
Mangala	: 5. VE 6. SINIFLAR
Pentago	: 5. VE 6. SINIFLAR
Abalone	:7. VE 8. SINIFLAR
Reversi	: 7. VE 8. SINIFLAR

13.Yarışmalarda 64 öğrenci katılacak şekilde planlanmış olup, eleme usulüne göre karşılaşacaklardır. Bu usul (tek eleme) şu şekildedir:



3. ve 4. olan yarışmacılar kendi aralarında yarışacaklardır.

Not: Şayet katılan öğrenci sayısı 64'den az olursa, bu fikstüre göre uyarlanıp turnuva düzenlenecektir.

YARIŞMA ÖDÜLLERİ:

15. Her kategoriden yarışmada dereceye giren ilk 4 öğrenciye;

1.LİK ÖDÜLÜ : 350 TL

2.LİK ÖDÜLÜ: 250 TL

3.LÜK ÖDÜLÜ: 150 TL

4.LÜK ÖDÜLÜ: ZEKA OYUNLARI SETİ

Turnuvaya katılan tüm öğrencilere madalya verilecek olup ayrıca dereceye giren ilk üç öğrencinin okuluna kupa verilecektir.

OYUNLARIN OYNANACAĞI OKULLAR

1. ve 2. sınıflar :ŞEHİT POLİS FETHİ SEKİN İLKOKLU

3. ve 4. sınıflar :ÖZKANLAR İLKOKULU

5. ve 6. sınıflar :ŞEHİT POLİS FETHİ SEKİN İLKOKULU

7. ve 8. sınıflar :ÖZKANLAR İLKOKULU

ZEKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI YÜRÜTME KOMİSYONU

Başkan:Şuayip ÜNER İlçe Milli Eğitim Müdürü

Üye :Nilgün YETİŞİR Özel BüroTel: 0232 3487905

Üye :Dilek AYDOĞDU SOFUÖzel BüroTel: 0232 3487905

Üye :Oğuz KAYALIOĞLUTel: 0 530 516 4166

ÖNEMLİ TARİHLER

Başvuru Tarihleri :02.01.2020 – 28.02.2020

Müsabaka Tarihi : İlkokullar için: 07.03.2020 Cumartesi saat: 09.00

KAYIT saat: 09.00 TURNUVA SAATİ: 10.00

:Ortaokullar için 8.03.2020 Pazar saat :09.00

KAYIT saat: 09.00 TURNUVA SAATİ: 10.00

Ödül Töreni : Müsabakaların Yapıldığı Okullarda Aynı Gün

Ayrıntılı bilgi için:www.bayraklimemetkinlikleri.com

Yazışma adresi:bayraklimem35@gmail.com

Başvuru Formu:www.bayraklimemetkinlikleri.com

Yukarıdaki şartname Bayraklı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünce düzenlenecek olan “BAYRAKLI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ İZMİR İLİ İLKOKULLAR ARASIZKA VE AKIL OYUNLARI YARIŞMASI” nın şartlarını, başvuru şeklini, ödülleri, yarışma programına ilişkin usul ve esasları kapsar.

OYUNLAR VE KISACA KURALLARI

Mangala oyunu: 3 set üzerinden oynanacaktır. Oyuncular galibiyet durumunda 1, mağlubiyet durumunda 0, beraberlik durumunda 0,5 puan alacaktır. Mangala oyununda 3 set sonunda beraberlik durumu olursa 1 uzatma maçı yapılacaktır. Uzatma maçının berabere bitmesi durumunda ise 4 setteki (3 set normal, 1 set uzatma) toplam taş sayılarından en fazla taşı olan oyuncu belirlenecektir.

Abalone: Tek set oynanacaktır. Kurallar çerçevesinde rakibin 6 topunu oyun alanı dışına ilk çıkaran kazanacaktır.

Oyuna her zaman siyah taşlar başlar. Siyah taşın sahibinin belirlenmesi için kura çekimi yapılır. Taşların dizilimi, 5 taş arkada 6 taş ortada 3 taş ise önde olacak şekildedir. Oyunda taşlar üç şekilde hareket ettirilebilir: Bir taşı en yakınındaki bir deliğe iki veya üç taşı çizgisel bir yöne iki veya üç taşı kendilerinin yan taraflarına (taşlar aynı yönde hareket ettirilmelidir.) Hamle yapılırken taşlar bir delikten fazla hareket ettirilemezler. Hamle sırasında her oyuncunun sadece bir adet (rakip oyuncunun taşını oyun alanının dışına itse dahi) hamle hakkı vardır. Rakibinin 6 taşını oyun dışına atan kazanır. Rakip Oyuncunun Taşlarını İttirme (Sumito) eğer aynı çizgi üzerinde bir oyuncunun taşları diğer oyuncunun taşları ile bitişirse ve rakip oyuncunun taşından bir veya iki fazla taşı var ise bu durumda taşı fazla olan oyuncu rakibinin taşlarını bir deliği geçmeyecek şekilde itebilir; bu hamleyle Sumito denir. 3 adet Sumito vardır: 2-1 Sumito: Kendi iki taşınızla rakibin bir taşını itersiniz 3-1 Sumito: Kendi üç taşınızla rakibin bir taşını itersiniz 3-2 Sumito: Kendi üç taşınızla rakibin iki taşını itersiniz. Abalone 'de aynı anda en fazla üç taş hareket ettirilebilir.

Koridor: Koridor oyunu 3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır. Oyun platformu üzerindeki en son çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve 1 puan alır.

Reversi: Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş konur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümlerle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele

Geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamazsınız" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırasını "boş" bir hamle yaparak rakibine geçer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer. Üstteki kural, rakip için de geçerlidir. Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale geldiğinde oyun biter. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır.

Oyun tek set oynanacaktır.

Pentago: Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5' li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır.

Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5'li bilye oluşturamadıysa oyun berabere biter. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır.

Qbitz: Bir turda 10 asil 1 yedek şekil kartı uygulanır. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

Oyun bir tur olarak oynanır 5 kartı kazanan üst tura çıkar kaybeden elenir.

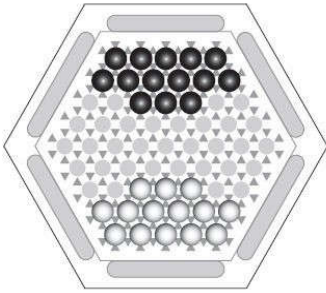
ABALONE OYUN ÖZELLİKLERİ

OYUNUN AMACI: Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkararak ilk oyuncu olmak.

İÇİNDEKİLER: Altıgen oyun alanı, 14 adet siyah top, 14 adet beyaz top ve oyunun

kuralları. **HAZIRLIK**

Topları aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi başlangıç pozisyonlarına yerleştirin (Şekil-1). Her iki oyuncu bir renk seçer. Siyah her zaman oyuna ilk başlar. Oyuncular hamleleri sırasıyla yapar.



Şekil-1

OYUN: Sırası gelen oyuncu yalnızca bir kez hamle yapabilir. Bu hamle:

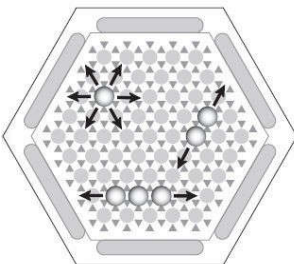
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

HAREKET ETME

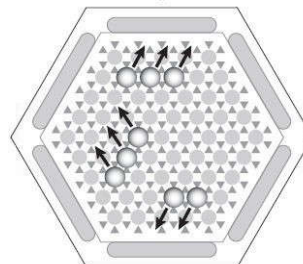
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

- 1 top bitişiğinde bulunan ve top olmayan bir boşluğun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yanyana sıralanmış top grup olarak hareket ettirilebilir. Hepsini birlikte ve aynı yönde hareket ettirilmelidir.

İki tip hareket vardır:



Şekil-2



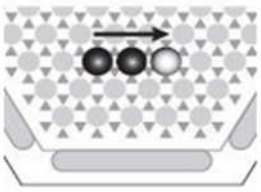
Şekil-3

Bir çizgi halinde hareket: Toplar bitişikteki boş bir alana doğru hareket ettirilir.

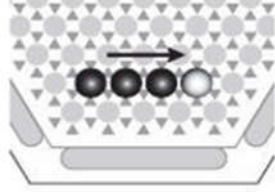
Ok gibi hareket: Toplar sıraları bozulmadan yana doğru bir boşluk hareket ettirilir.

SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

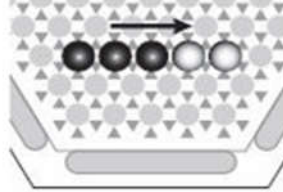
Sayısal üstünlüğünüzün olduğu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eğer her ikinizde aynı



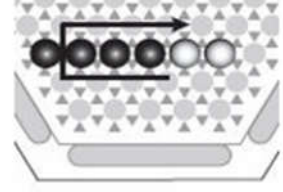
Şekil-4
2 topa karşı 1 top



Şekil-5
3 topa karşı 1 top



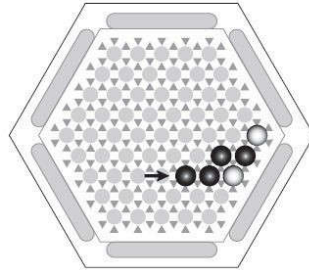
Şekil-6
3 topa karşı 2 top



Şekil-6 tekrar
4 topa karşı 2 top

TOPLARI ÇIKARMAK

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar (Şekil-7).



Şekil-7

Siyah toplar beyaz topu çıkarabilir.

OYUNUN SONU

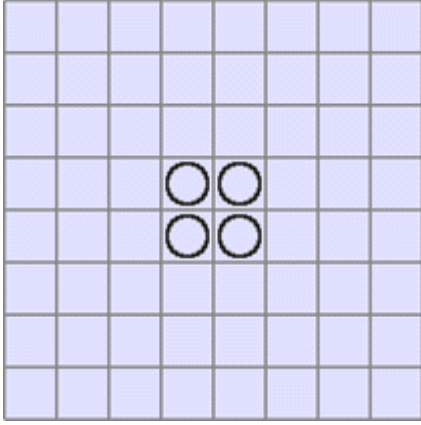
Rakibinin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu oyunu kazanır.

OYUNDA ZAMAN KISITLAMASI

Her bir oyuncuya sınırlı bir zaman dilimi (10 veya 15 er dakika gibi) vermek mümkündür. Turnuvalar ve yarışmalar her zaman sınırlandırılmış zaman dilimleri kullanılarak oynanır.

REVERSİ OYUN ÖZELLİKLERİ

Başlama Pozisyonu ve Oyun Hedefi
Temel versiyonu 8x8 lik kare tahtada oynanır, Oyun boş alanda başlar.



Bu oyunun hedefi tahtada rakibinizden daha fazla taş bulundurmaktır. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale gelindiğinde oyun biter.

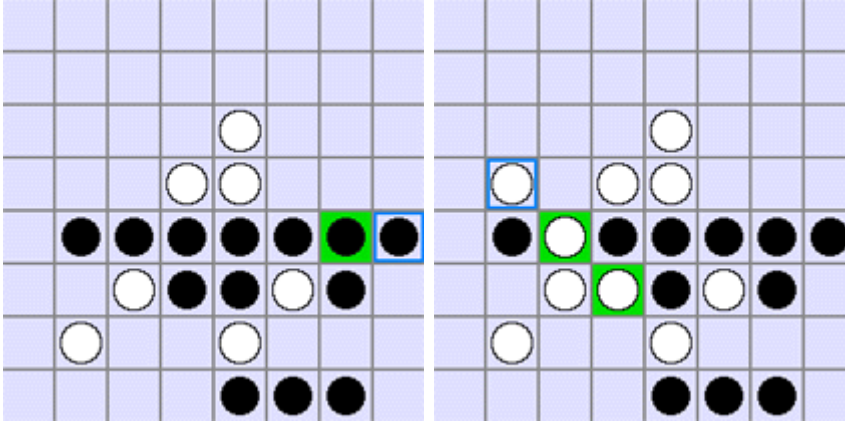
Hamleler

Reversi özel taşlarla oynanır, bir taraf siyah, diğer taraf beyazdır. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamleyi rakibe geçirmelidir. Hamlesini yapan oyuncu koyduğu taşın yatayı dikeyi ve çaprazında arada kalan dönecek taşlar varsa onu baz alarak çevirir.

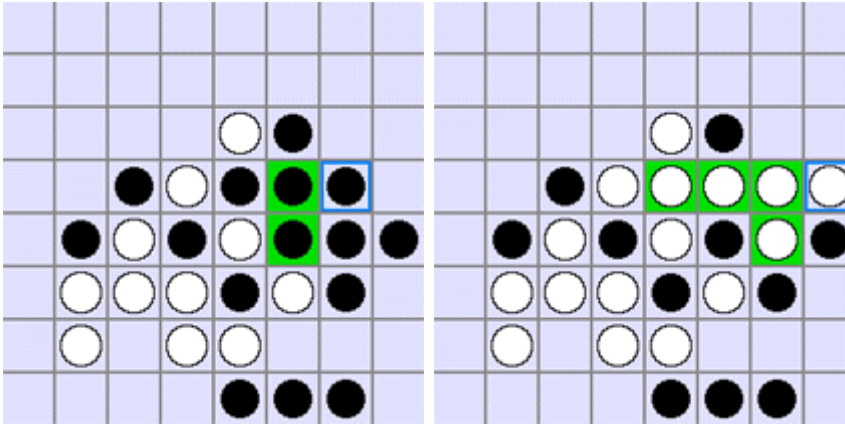
Tek istisnası hiç kimsenin taşının ele geçirilemeyeceği ilk iki hamlelerdir ve her iki oyuncu da taşlarını en ortadaki dört yuvarlağa yerleştirmelidirler. Dört yuvarlak dolduktan sonra, aşağıda rakibin taşları nasıl ele geçirilir bölümündeki kurallar geçerlidir.

Rakibin Taşları Nasıl Ele Geçirilir

Oyuncu yatay dikey veya çapraz olarak taşlarını rakibin taşları ile kendi taşları etrafına dizmelidir. Aşağıdaki resim beyazın siyah taşları ele geçişini gösterir (beyazın hamlesinden önce ve sonra).



Sıradaki resim taşları bir kerede birçok yöne doğru ele geçirebileceğinizi gösterir (Beyazın hamlesinden önce ve sonra).



Diğer Önemli Kurallar

- Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamazsınız" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırasını "boş" bir hamle yaparak rakibine geçirir- devam et butonlarından birine basar. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer.
- Üstteki kural, rakip için de geçerlidir. Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter.

KORİDOR OYUN ÖZELLİKLERİ

Koridor oyunu çocukların mantık yürütme ve stratejik düşünmesini sağlayan ilginç bir oyundur. Uluslararası birçok ödül sahibi olan bu oyunda amaç rakibin hareket eden piyonunu engellemeye çalışırken kendi piyonunuzu rakipten önce karşı tarafa geçirmektir. Oyunun orijinal ismi Quoridor olan bu oyunu Türkçe olarak koridor oyunu olarak tercüme edebiliriz.



KORİDOR OYUNU NASIL OYNANIR ?

Oyunda 81 kareye bölünmüş bir oyun tahtası ve 2 adet oyun taşına ihtiyaç vardır. Oyunun amacı her iki oyuncu da tahta üzerindeki oyun taşı olan piyonunu karşı tarafa önce olarak geçirmektir. Her iki tarafta sahip olduğu engel tahtalarını ilerleyen piyonun önüne değişik şekillerde koyarak engellemeler yapabilir, piyonun yolunu farklı yönler doğru değiştirebilir. Oyunun ismi de bu engel tahtalarının oluşturduğu koridorlardan gelmektedir. Oyuncunun piyonu oluşan bu koridorlar içinde yol almak zorundadır.

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engel tahtası oyun platformunun en arka sırasına dizilir. Her oyuncu sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Engeller yatay ve iki kare arasını kapsayacak şekilde konur, dikey konmaz. Oyuncunun sahip olduğu engeller bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar. Engel koymadaki amaç, oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak, ya da rakibinin yolunu uzatmaktır. Oyun içinde her zaman rakibe en az bir geçiş karesi bırakacak şekilde engel tahtalarını oyun platformu üzerine yerleştirmek gerekir. Rakip oyuncunun taşını tamamen hareketini kısıtlayacak şekilde engelleme yapılamaz. Oyuncuların taşları engellerin üzerinden atlayamazlar, engellerin çevresinden dolaşmak zorundadırlar. Oyun platformu üzerindeki en son çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.

MANGALA OYUNU ÖZELLİKLERİ

Mangala Oyunu Nasıl Oynanır?

Mangala Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine kuyusu bulunmaktadır.

Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taşı her bir küçük kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtır. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yanyana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde (kendi büyük kuyusunda) en fazla taş biriktirmeye çalışır. Oyun sonunda en çok taş toplayan oyuncu o seti kazanmış olur.

Mangala Oyununun Kuralları

Oyunun 4 ana temel kuralı vardır.

- 1. Temel Kural:** Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır.

Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sıra geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

2. Temel Kural: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

3. Temel Kural: Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

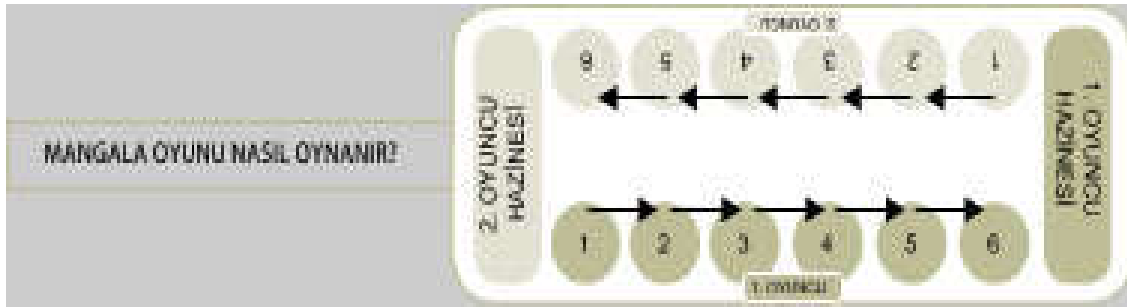
4. Temel Kural: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır.

Kuyusunda biriken taşları dağıtan oyuncu rakibinin hazinesine taş koymadan dağıtmaya devam eder.

Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

Oyun sonunda taşlar da sayılacak. Not edilecek.



PENTAGO OYUN ÖZELLİKLERİ

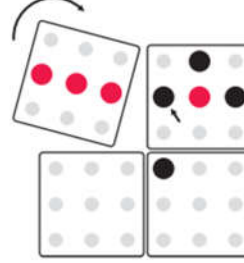
İki kişi ile oynanan üst düzey bir zeka ve strateji oyunudur. Pentago oyunu özel bir oyun tahtası üzerinde oynanmaktadır.



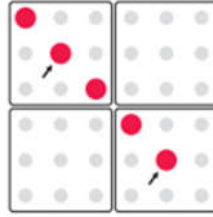
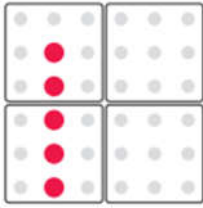
18 beyaz ve 18 siyah taş ile oynanır.

Oyun tahtası 360 derece döndürülebilen 4 bölmeden oluşmaktadır.

Oyuncu oyun tahtasına bir taşını koyup ardından bölmelerden birisini 90 derece çevirmek zorundadır.



Pentago strateji ve zeka oyununda amaç 5 adet aynı renk misketi yatay, dikey ve çapraz olarak bir sıraya koymaktır.



Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra dolu tablalardan birini bir kere de saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5'li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır. Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5'li bilye oluşturamadıysa oyun berabere biter. Bilye konduktan sonra 5 li oluşsada dolu tablalardan birini çevirmesi gerekmektedir. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

3 set üzerinden oynanır. Her oyun 1 puandır. 2 puan alan oyuncu oyunu kazanır.

Q-BİTZ OYUNU ÖZELLİKLERİ

Q-bitz zekâ oyununda amaç; oyunda karışık olarak verilen küpleri oyun kutusundaki Q-bitz kartları üzerinde yer alan şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu olmaktır.

Her bir oyuncu birer tabla ve 16 tane aynı renkli küplerden birer set alır.



Oyun sahasının merkezine Q-bitz kartı ters şekilde yerleştirilir. Her bir turda bütün küpler oyun tepsinin dışında iken oyuna başlanır.

Oyun 2 oyuncu ile oynanacaktır.



Şekli yukarı bakacak şekilde bitiren ilk oyuncu, "Bitirdim" diye hakeme haber verir.



Kontroller yapıldıktan sonra istenen şekil doğru yapılmış ise hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder. 5 kart kazanan oyuncu maçı kazanır.

Bir turda 10 asil 1 yedek şekil kartı uygulanır. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

Oyun bir tur olarak oynanır 5 kartı kazanan üst tura çıkar kaybeden elenir.