



Bogos Shuffle

İçindekiler

1. Genel Tanım
2. Oyun Yapısı
3. Sıra Belirleme
4. Tur Akışı
5. Bardak Türleri ve Etkileri
 - 5.1. Silah Bardağı
 - 5.2. Zar Bardağı
 - 5.3. Uçuş Butonu Bardağı
 - 5.4. Boş Bardak
6. Durum ve Cezalar
7. Oyun Hedefi
8. Risk – Ödül Dengesi
9. Oyun Sonu
10. Başlangıç Durumu
11. Geri Bildirim ve Atmosfer
12. Oyun Döngüsü (Özet)

1. Genel Tanım

Bogos Shuffle, dört oyuncu arasında geçen, refleks, hafıza ve risk yönetimi temelli bir masa gerilim oyunudur. Oyunun merkezinde dört bardak bulunur; her biri farklı bir eylemi veya sonucu temsil eder. Bardaklar her tur oyun tarafından karıştırılır ve oyuncular tahmin yoluyla seçim hakkını alır. Amaç, hayatta kalan son oyuncu olmaktır.



"Bardaklar karışıyor, geri sayım başlıyor. Tek hamlede ya yaşarsın ya da ölürsün."

2. Oyun Yapısı

- Oyuncu Sayısı: 4
- Oyun Alanı: Masa
- Bardak Sayısı: 4 (Silah, Zar, Uçuş Butonu, Boş)

- Kazanan: Hayatta kalan son oyuncu

3. Sıra Belirleme

Her turun başında oyun, **1 ile 20 arasında rastgele bir sayı** belirler.

Tüm oyuncular "10 - 15 saniye" içinde önlerinde bulunan panolara sayı tahminini yazar.



Oyuncu tahminini panoya yazdığında değişiklik yapamaz.

Oyunun belirlediği sayıya en yakın tahmini yapan oyuncu, o turun **bardak seçme hakkını** kazanır.



Oyuncular tahmin ettiği sayıyı gösterir. Oyun, geri sayıma başlar.

Bu oyuncu, dilediği bardağı seçer ve turun akışı bu seçim üzerinden devam eder.



Bardağı parmağıyla gösteriyor.

Eğer iki veya daha fazla oyuncu aynı uzaklıkta tahminde bulunmuşsa, **eşitlik durumunda oyun bu oyuncular arasından rastgele birini seçer.**

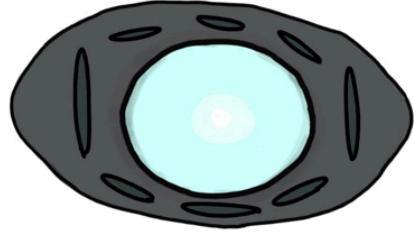


Örnek olarak Zogblorp modunun tur başlangıç çarkı.

4. Tur Akışı

1. Oyun bardakları karıştırır.
2. Karıştırma tamamlandığında sıra belirleme sistemi devreye girer.
Oyuncular tahminlerini yapar ve en yakın tahmini yapan oyuncu seçim hakkını alır.
3. Seçilen oyuncu, dört bardaktan birini seçer.
4. Bardak seçimi sonucunda eylem gerçekleşir.
Diğer oyuncular o tur sadece izleyici konumundadır.
5. Tur sonunda bardaklar yeniden karıştırılır ve yeni tur başlar.

5. Bardak Türleri ve Etkileri

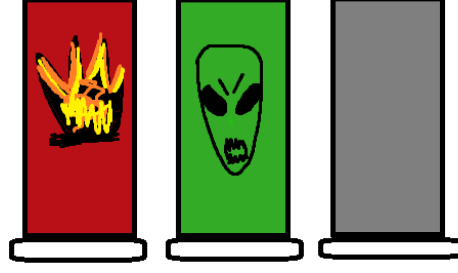


5.1. Silah Bardağı

Seçildiğinde masadaki altıpat silaha o tur sahip olur.

Silahın tamburunda 6 kovan bulunur:

- 3 adet dolu kovan
- 1 adet ölümcül kovan
- 2 adet boş kovan



Bu gibi tasarımlar yapılabilir .d

Oyunculara sadece oyun başında kovan sayısı gösterilir, ancak turlar ilerledikçe bu bilgiyi hafızalarında tutmaları gerekir.

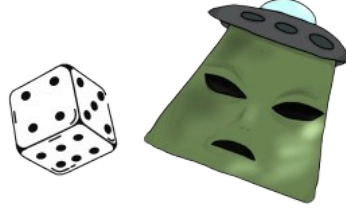
Silahlı seçen oyuncu, tetiği istediği kişiye doğrultabilir:



- Boş Kovan: Hiçbir şey olmaz.
- Dolu Kovan: Hedef vurulur ve elenir.
- Ölümcül Kovan: Silahlı kullanan oyuncu ölür.

Atış tamamlandıktan sonra bardaklar yeniden karıştırılır ve yeni tur başlar.

5.2. Zar Bardađı



Oyuncu zar bardađını seęerse, zarı attıđında řu etkiler uygulanır:

Zar Sonucu	Etki
6 (Silah)	Mevcut silahla bir atıř hakkı kazanır. Aynı silah kullanılır.
5 (Kitleme)	Zarı seętiđi bir bařka oyuncuya verir, o kiři kendi adına zar atar.
4	Hiębir řey olmaz.
3 (Körlük)	Bir sonraki tur kör olur (karıřtırmayı ve tahmin evresini göremez).
2	Bir tur boyunca tahmin hakkını kullanamaz (Pano kilidi).
1 (Uęuř)	Zorunlu olarak Uęuř Butonu'na basar.

Oyun içinde, oyunculara zarların anlamlarını göstermek için bu tarz bir pano kullanılabilir. Yıldız biçimindeki alanlara, zarın temsil ettiđi etkinin sembolleri yerleřtirilerek görsel olarak aęıklayıcı bir anlatım sađlanabilir.

	Mevcut silahla bir atıř yap	
	Zar bir bařka oyuncuya kitle	
	Hiębir řey olmaz	
	Bir sonraki karıřtırma evresinde kör olursun	
	Bir sonraki tur sayı tahmin panosunu kullanamazsın	
	Zorunlu olarak uęuř Butonu'na bas	

5.3. Uçuş Butonu Bardağı

Seçildiğinde oyuncu butona basmak zorundadır.



Bardağın altında bu butona benzer bir buton bulunur.

Buton sonucu rastlantısaldır (6'da 3 oranla uçurur):

- Kurtulursa oyuna devam eder.
- Koltuk ateşlenirse oyuncu elenir.



5.4. Boş Bardak



Etkisizdir.

Ne ceza ne de ödöl verir.

6. Durum ve Cezalar

- **Körlük:** Oyuncu bir sonraki turda bardak karıştırmasını göremez.
 - **Pano Kilidi:** Oyuncu bir tur boyunca tahmin hakkını kullanamaz.
 - Her iki ceza da yalnızca 1 tur sürer.
-

7. Oyun Hedefi

Oyuncuların temel amacı silahı ele geçirip hayatta kalan son kişi olmaktır.



8. Risk – Ödöl Dengesi

Silahı ele geçirmek, oyuncuya anında üstünlük sağlar ancak ölümcül mermiye denk gelme ve hedef haline gelme riskini de beraberinde getirir.

Her tur, gücü ele geçirme isteği ile hayatta kalma içgüdüğü arasında bir denge kurmak üzerine kuruludur.

9. Oyun Sonu

Her tur sonunda bardaklar yeniden karıştırılır.

Karıştırma süresi ve hızı her turda artar.

Oyun, masada yalnızca bir oyuncu kalana kadar devam eder.

10. Bařlangıç Durumu

Her turun bařında oyun, karıřtırma bařlamadan önce bardakların altındaki ierikleri 5 saniyeliđine oyunculara gsterir ve kovan dađılımını aıklar.

Her oyuncu oyuna **ntr bir durumda** bařlar; hibir dezavantajı veya cezası yoktur. Krlk veya pano kilidi gibi durumlar, yalnızca **oyuncular zar bardađını seip zar attıđında** ortaya ıkar. Bu etkiler oyun bařlangıcında aktif deđildir, tamamen **oyuncuların eylemleri sonucunda** devreye girer. Kısacası tm oyuncular aynı bařlangı kořullarında oyuna dahil olur.

11. Geri Bildirim ve Atmosfer

Her blmde atmosfer ve oyuncu hissine dair gelere kısmen deđinilmiř olsa da bu bařlık altında da biraz deđinilmiřtir.

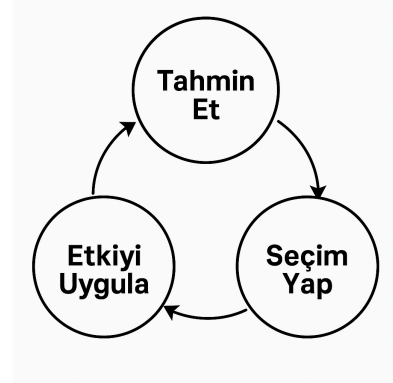
Oyun, masa bařı gerilimini destekleyecek ses ve grsel efektlerle zenginleřtirilir.

Karıřtırma sırasında bardak sesleri, tıklamalar ve tempo artıřı hissi verilir.

Tahmin ařamasında gerilim mziđi girer, seim yapıldıđında kısa bir sessizlik oluřur.

12. Core Game Loop

Tahmin Et → Seim Yap → Etkiyi Uygula →
Yeni Tur



Bu dng, oyunun her turunda tekrar eder ve son oyuncu kalana kadar devam eder.