

## **KORİDOR OYUNU**

- Paket içinde 81 kareye bölünmüş bir oyun tahtası ve 2 adet oyun taşı bulunmaktadır. Ayrıca her oyuncuya ait, 10'ar tane engel tahtası bulunmaktadır. 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 yönlere 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 ve bir engel koymayı seçer. 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.

## **Karşı Karşıya Gelme**

- İki rakip oyuncunun taşı, arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu rakip oyuncunun taşının üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin taşının arkasında engel varsa oyuncu taşını bu taşın sağına veya soluna getirebilir.
- Oyun platformu üzerindeki en son çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.