

Abluka: Adım ve Engel

Ad: _____ Tarih: _____

Küçük tahta uyarlaması: önce piyonunu yatay, dikey veya çapraz komşu boş kareye bir adım taşı; sonra boş bir kareyi kalıcı engelle kapat. Sırası geldiğinde adım atamayan kaybeder.

1. Oyuncu 1 sırada. Bir adımda gidebileceği bütün kareleri yaz.

ABLUKA · ADIM VE ENGEL
Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1			2		
2					
3					
4					
5			1		

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz
2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

2. Oyuncu 1 adımını attı. Az önce ayrıldığı C5 karesine engel koyabilir mi? Neden?

ABLUKA · ADIM VE ENGEL
Oyuncu 1: Engel koy

	A	B	C	D	E
1			2		
2					
3					
4		1			
5					

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz
2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Abluka: Adım ve Engel

Ad: _____ Tarih: _____

Küçük tahta uyarlaması: önce piyonunu yatay, dikey veya çapraz komşu boş kareye bir adım taşı; sonra boş bir kareyi kalıcı engelle kapat. Sırası geldiğinde adım atamayan kaybeder.

3. Oyuncu 1 için kaç yasal komşu adım var? Karelerin adlarını yaz.

ABLUKA · ADIM VE ENGEL
Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1	2	X			
2	X				
3			1		
4					
5				X	X

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz
2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

4. Oyuncu 1, C3 karesinden A1 karesine tek adımda gidebilir mi? İki nedeni söyle.

ABLUKA · ADIM VE ENGEL
Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1	2	X			
2	X				
3			1		
4					
5				X	X

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz
2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Abluka: Adım ve Engel

Ad: _____ Tarih: _____

Küçük tahta uyarlaması: önce piyonunu yatay, dikey veya çapraz komşu boş kareye bir adım taşı; sonra boş bir kareyi kalıcı engelle kapat. Sırası geldiğinde adım atamayan kaybeder.

5. Oyuncu 1 engel aşamasında. C2 karesine engel koyabilir mi? Yalnız C2 ve B2 karelerini karşılaştır.

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Engel koy

	A	B	C	D	E
1	2	×			
2	×		1		
3					
4					
5				×	×

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

6. Bu tamamlanmış oyunda kim kazandı? Oyuncu 2 için A1 çevresindeki üç kareyi incele.

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Kazanan: Oyuncu 1

	A	B	C	D	E
1	2	×			
2	×	×	1		
3					
4					
5				×	×

1. Bir adım at
Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy
Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel
Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Abluka: Adım ve Engel

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1			2		
2					
3					
4		+	+	+	
5		+	1	+	

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

B4, C4, D4, B5, D5

2. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Engel koy

	A	B	C	D	E
1	+	+	2	+	+
2	+	+	+	+	+
3	+	+	+	+	+
4	+	1	+	+	+
5	+	+	+	+	+

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Evet. C5 artık boş; ayrıldığıın kareye engel koymak serbesttir.

3. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1	2	×			
2	×	+	+	+	
3		+	1	+	
4		+	+	+	
5				×	×

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

8 adım: B2, C2, D2, B3, D3, B4, C4, D4.

4. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Adım at

	A	B	C	D	E
1	2	×			
2	×	+	+	+	
3		+	1	+	
4		+	+	+	
5				×	×

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Hayır. A1 komşu değildir ve Oyuncu 2 tarafından doludur.

5. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Oyuncu 1: Engel koy

	A	B	C	D	E
1	2	×	+	+	+
2	×	+	1	+	+
3	+	+	+	+	+
4	+	+	+	+	+
5	+	+	+	×	×

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

C2: konamaz; kendi piyonu orada. B2: konabilir; boş kare.

6. Cözüm

ABLUKA · ADIM VE ENGEL

Kazanan: Oyuncu 1

	A	B	C	D	E
1	2	×			
2	×	×	1		
3					
4					
5				×	×

1. Bir adım at

Yatay, dikey, çapraz

2. Bir engel koy

Boş kareyi kapat

× Kalıcı engel

Piyonu sıkışan kaybeder

Küçük tahta uyarlaması · İki oyuncu · Sekiz komşu yön

Oyuncu 1 kazandı. Oyuncu 2 için 0 yasal adım var: B1, A2 ve B2 engeldir.