

Fethet: Bilgi Adası

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu bir bölge seç ve soruyu yanıtla. Doğru cevap bölgeyi alır; yanlış cevapta sahibi değişmez. İki merkez korunur. On dört tur sonunda daha çok puan bölgesi olan kazanır.

1. İlk sırada Oyuncu 1 var. Seçebileceği iki bölgenin numarasını yazın. Merkezler neden puan değildir?

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14

Oyuncu 1: 0

Oyuncu 2: 0

Sıra: Oyuncu 1

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

2. Oyuncu 1 ilk hamlede 6. bölgeyi seçmek istiyor. Bu seçim geçerli mi? Komşuluk kuralını ve geçerli ilk hedefleri yazın.

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14

Oyuncu 1: 0

Oyuncu 2: 0

Sıra: Oyuncu 1

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Fethet: Bilgi Adası

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu bir bölge seç ve soruyu yanıtla. Doğru cevap bölgeyi alır; yanlış cevapta sahibi değişmez. İki merkez korunur. On dört tur sonunda daha çok puan bölgesi olan kazanır.

3. Oyuncu 1, 2. bölgenin sorusunu doğru yanıtladı. Bölgenin sahibi ve puanlar ne olur? Bir sonraki oyuncu ne zaman seçime başlar?

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14

Oyuncu 1: 0

Oyuncu 2: 0

Sıra: Oyuncu 1

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

4. Oyuncu 1, 5. bölgenin sorusunu yanlış yanıtladı. Bölge el değiştirir mi? Puanlar ve tamamlanan tur sayısı kaç olur?

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14

Oyuncu 1: 0

Oyuncu 2: 0

Sıra: Oyuncu 1

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Fethet: Bilgi Adası

Ad: _____ Tarih: _____

Komşu bir bölge seç ve soruyu yanıtla. Doğru cevap bölgeyi alır; yanlış cevapta sahibi değişmez. İki merkez korunur. On dört tur sonunda daha çok puan bölgesi olan kazanır.

5. Puanlar 2 / 2 iken Oyuncu 1, rakibin 4. bölgesini doğru cevapla alıyor. Yeni puanları yazın. Sadece alan oyuncunun puanı mı değişir?

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Oyuncu 1	3 Koy Oyuncu 1	4 Çınar Oyuncu 2
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Oyuncu 2
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 5/14

Oyuncu 1: 2

Oyuncu 2: 2

Sıra: Oyuncu 1

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

6. Bu gerçek maçta on dört tur tamamlandı. Merkezler dışında bölgeleri sayın. Kim kazanır, neden? Bir bölgeyi geri almak ek bir kalıcı puan yaratır mı?

Fethet · Bilgi Adası
HAYALÎ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Oyuncu 1	3 Koy Oyuncu 1	4 Çınar Oyuncu 2
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Oyuncu 2
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 14/14

Oyuncu 1: 2

Oyuncu 2: 2

Maç bitti

Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez

Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Fethet: Bilgi Adası

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14
Oyuncu 1: 0
Oyuncu 2: 0
Sıra: Oyuncu 1
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

2 ve 5. bölgeler seçilebilir; Merkez 1 ile yatay/dikey komşudurlar. İki merkez korunur ve puana katılmaz. Başlangıç puanları 0 / 0.

2. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 1/14
Oyuncu 1: 0
Oyuncu 2: 0
Sıra: Oyuncu 1
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Geçersiz. 6. bölge merkeze yalnız çaprazdan temas eder. Oyuncu 1 başlangıçta 2 veya 5. bölgeyi seçebilir; çapraz temas yetmez.

3. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Oyuncu 1	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 2/14
Oyuncu 1: 1
Oyuncu 2: 0
Sıra: Oyuncu 1
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Bölge Oyuncu 1 olur. Puanlar 1 / 0. Önce yanıt açıklaması görülür; Sırayı devret seçilince Oyuncu 2 yeni hedefini seçer. Merkezler sayılmaz.

4. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Boş	3 Koy Boş	4 Çınar Boş
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Boş
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 2/14
Oyuncu 1: 0
Oyuncu 2: 0
Sıra: Oyuncu 1
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Sahiplik değişmez, bölge boş kalır. Puanlar 0 / 0. Yanlış cevap bir tur tüketir; tamamlanan tur 1. Sırayı devret ile Oyuncu 2 başlar.

5. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Oyuncu 1	3 Koy Oyuncu 1	4 Çınar Oyuncu 1
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Oyuncu 2
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 6/14
Oyuncu 1: 3
Oyuncu 2: 1
Sıra: Oyuncu 1
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Puanlar 3 / 1 olur. Bir puan Oyuncu 2'den Oyuncu 1'e geçer. Diğer bölgeler korunur; toplam sahipli puan bölgesi sayısı değişmez.

6. Çözüm

Fethet · Bilgi Adası
HAYALİ HARİTA · Kuzey ↑ · Yatay/dikey komşuluk

1 Merkez 1 Merkez 1	2 Fener Oyuncu 1	3 Koy Oyuncu 1	4 Çınar Oyuncu 2
5 Tepe Boş	6 Çayır Boş	7 Vadi Boş	8 Liman Oyuncu 2
9 Göl Boş	10 Orman Boş	11 Kumsal Boş	12 Merkez 2 Merkez 2

Tur 14/14
Oyuncu 1: 2
Oyuncu 2: 2
Maç bitti
Merkezler puansız.

Doğru cevap: bölge senin · Yanlış: sahiplik değişmez
Rakip bölgenin puanı el değiştirir · İki merkez korunur

Puanlar 2 / 2; maç berabere. Son elde tutulan bölgeler sayılır. Aynı bölge tekrar alınsa da ayrı kalıcı puan birikmez; yalnız sahibi değişir.