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.



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



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.



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



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.



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



Abluka: Adım ve Engel

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm



B4, C4, D4, B5, D5

2. Çözüm



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

3. Çözüm



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

4. Çözüm



Hayır. A1 komşu değildir ve Oyuncu 2 tarafından doludur.

5. Çözüm



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

6. Çözüm



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