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?



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



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?



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



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?



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

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm



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

2. Çözüm



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

3. Çözüm



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

4. Çözüm



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

5. Çözüm



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

6. Çözüm



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