Küre: İtme Stratejisi

Ad: _____ Tarih: _____

Özgün küçük tahta sınıf uyarlaması: aynı doğru üzerinde bitişik 1-3 kendi taşını seç, altı yönden birinde bir hücre ilerlet. Yalnız aynı doğrultuda ve sayıca üstünken rakibi itebilirsin. İlk 3 çıkarma kazanır; 150 hamle veya aynı tahta ve sıranın üçüncü tekrarı beraberliktir.

1. B2, B3, B4 taşları sol alt yönünde bir hücre ilerletiliyor. Yeni hücreleri yaz. Rakip itiliyor mu?



2. B1, C2 grubu sağ alt yönünde hareket edebilir mi? Kendi ve rakip taş sayılarını karşılaştır; yeni hücreleri yaz.



Küre: İtme Stratejisi

Ad: _____ Tarih: _____

Özgün küçük tahta sınıf uyarlaması: aynı doğru üzerinde bitişik 1-3 kendi taşını seç, altı yönden birinde bir hücre ilerlet. Yalnız aynı doğrultuda ve sayıca üstünken rakibi itebilirsin. İlk 3 çıkarma kazanır; 150 hamle veya aynı tahta ve sıranın üçüncü tekrarı beraberliktir.

3. D4, E3, F2 grubu sağ üst yönünde ilerliyor. Kaç rakip itilir? Tahtadan çıkan var mı?



4. C4, D4, E3 grubu sağ üst yönünde ilerliyor. Çıkarma puanı ve sonraki oyuncu ne olur?



Küre: İtme Stratejisi

Ad: _____ Tarih: _____

Özgün küçük tahta sınıf uyarlaması: aynı doğru üzerinde bitişik 1-3 kendi taşını seç, altı yönden birinde bir hücre ilerlet. Yalnız aynı doğrultuda ve sayıca üstünken rakibi itebilirsin. İlk 3 çıkarma kazanır; 150 hamle veya aynı tahta ve sıranın üçüncü tekrarı beraberliktir.

5. C3, D4, E4 grubu sağ alt yönünde ilerliyor. İtilen ve dışarı çıkan taş sayılarını ayrı yaz; toplam puanı hesapla.



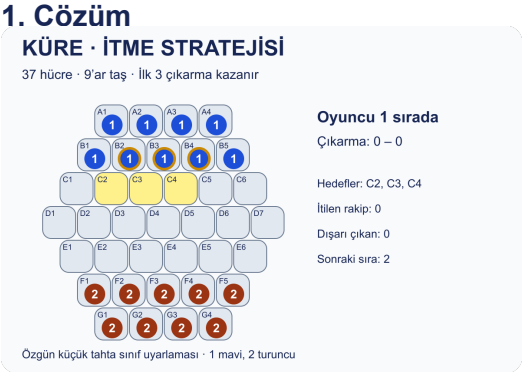
6. E4, E5 grubu sağ yönünde ilerliyor. Bu hamle karşılaşmayı bitirir mi? Gerekçeni ve puanı yaz.



Küre: İtme Stratejisi

Cevap anahtarı - Öğretmen nüshası

1. Çözüm



Hamle yasaldır. 3 kendi taşı, 0 rakip taşını itmeden hareket eder. Kendi taşlarının hedefleri: C2, C3, C4. Dışarı çıkan: 0. Çıkarma toplamı 0-0. Sıra Oyuncu 2 olur; maç sürer.

2. Çözüm



Hamle yasaldır. 2 kendi taşı, 1 rakip taşını sayıca üstün olarak iter. Kendi taşlarının hedefleri: C2, D3. Dışarı çıkan: 0. Çıkarma toplamı 0-0. Sıra Oyuncu 2 olur; maç sürer.

3. Çözüm



Hamle yasaldır. 3 kendi taşı, 2 rakip taşını sayıca üstün olarak iter. Kendi taşlarının hedefleri: C4, D4, E3. Dışarı çıkan: 0. Çıkarma toplamı 0-0. Sıra Oyuncu 1 olur; maç sürer.

4. Çözüm



Hamle yasaldır. 3 kendi taşı, 2 rakip taşını sayıca üstün olarak iter. Kendi taşlarının hedefleri: B4, C4, D4. Dışarı çıkan: 1. Çıkarma toplamı 0-1. Sıra Oyuncu 1 olur; maç sürer.

5. Çözüm



Hamle yasaldır. 3 kendi taşı, 2 rakip taşını sayıca üstün olarak iter. Kendi taşlarının hedefleri: D4, E4, F4. Dışarı çıkan: 1. Çıkarma toplamı 1-2. Sıra Oyuncu 2 olur; maç sürer.

6. Çözüm



Hamle yasaldır. 2 kendi taşı, 1 rakip taşını sayıca üstün olarak iter. Kendi taşlarının hedefleri: E5, E6. Dışarı çıkan: 1. Çıkarma toplamı 2-3. Oyuncu 2 üç çıkarmayla kazanır.