

Oyun Köşesi

Aslı Nesin* / gabruma@hotmail.com

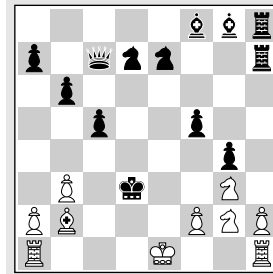
MD-2004-IV.1. Bir satranç oyununda beyazlar altıncı hamlede g7'deki piyonla siyahların f8'deki bir askerini alıyor, piyon ata dönüşüyor ve böylece şah çekip mat ediyor. Oyun nasıl oynanmıştır?

Not 1. Tek bir çözüm var.

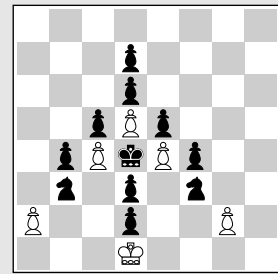
Not 2. Bu problem 1994'te Peter Rossler tarafından bulunmuştur.

MD-2004-IV.2. Belli bir sayıdan başlayarak iki kişi sırayla 1 ya da 2 çıkarıyor. İlk 0 diyen kazanıyor. Bu oyunu kim ve nasıl oynayarak kazanır?

MD-2004-IV.3. Belli bir sayıdan başlayarak iki kişi sırayla 1 ya da 2 çıkarıyor. Negatif sayılar yasak. İlk 0 diyen kaybediyor. Bu oyunu kim ve nasıl oynayarak kazanır?



MD-2004-IV.4. Bir hamlede mat. Kimin mat ettiğini söylemeyeceğiz!



MD-2004-IV.5. Siyah oynar ve iki hamlede mat eder. Nasıl?

MD-2004-IV.4. 0'dan başlayarak iki kişi sırayla bir öncekinin sayısına 0'la 10 arası bir sayı ekliyor. 100 diyen ya da 100'ü aşan kaybeder. Bu oyunu kim ve nasıl oynayarak kazanır? ♣

ZARSIZ TAVLA



Naim Çağman*

Tavlayı şans oyunu sınıfına sokan zarlardır. **Zarsız tavla**, klasik tavlının kurallarıyla ancak zarsız oynanan, aynen satrançtaki gibi sonraki hamlelerin düşünülmesi gereken bir zekâ oyunudur. Klasik tavlada zarlarla elde edilen sayı ikililerini yandaki sayı şeridini kullanarak oyunculara seçtireceğiz.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | ♥ | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | | | | ♠ | |

1. Kural. Yazı-tura veya herhangi bir yolla hangi oyuncunun önce başlayacağı belirlenir.

2. Kural. İlk başlayan oyuncu sayı şeridi üzerindeki altı sayıdan birini seçer ve bu seçtiği sayıyı göstermek için bir cisim (♥) kullanır. Rakip de kalan beş sayıdan birini farklı bir cisim (♠) kullanarak seçer. Böylece ilk oyuncunun oynayacağı zarlar belirlenir.

3. Kural. Bundan sonra, her oyuncu sırası geldiğinde kendisinin ve rakibinin en son seçtiği sayılar

dışında kalan dört sayıdan birini seçerek, bu seçtiği sayı ve rakibin en son seçtiği sayıyla oyununu oynar. Oyun bitene kadar aynı kurala göre oyuncular oynayacakları kendi sayı ikililerini oluştururlar.

Ek Kural. Bu yöntemle hiç çift sayı ikilisi elde edilemeyeceğinden, oyuncular oyun boyunca hiç çift oynayamayacaklardır. Bunun için her bir oyuncuya oyun boyunca istediği aşamada kullanmak üzere sadece iki defa rakibin en son seçtiği sayıyı seçme hakkı veriyoruz.

Dikkat edilirse, her oyuncu, oynayacağı sayı ikilisinden birini kendi, diğerini rakibi seçmektedir. Oyuncunun seçtiği sayı kendi oynayacağı sayı ikilisinden biri olacaktır, ancak bu sayının rakibin oynayacağı ikiliden biri olacağına ve kendisinin bir sonraki oynayacağı ikilisinin biri olamayacağına dikkat etmelidir. Her oyuncunun sayı seçimi, hem rakibinin hem kendisinin sonraki seçimlerini etkileyecektir. Bunun için oyunun başında başlangıç sayı ikilisini iyi oluşturmak oyunun gidişatı için çok önemlidir. ♣

* Gaziosmanpaşa Üniversitesi öğretim üyesi.