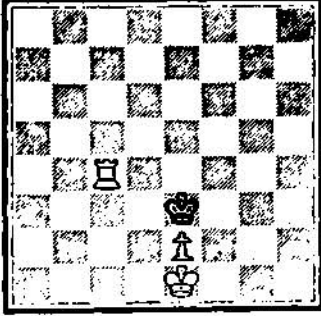


satranç

Hazırlayan: Cezmi AKSOY

CLASS



DÖRT HAMLEDE MAT

Taşlar:
Beyaz: Şe1, Kc4, e2
Siyah: Şe3

ÇÖZÜM:
Beyaz ile Siyah sanki bir vals kıvraklığınca, yavaş yavaş dönerek yer değiştirirler.

1-Şf1, Şd2;
2-Şf2, Şd1;
3-Şe3, Şe1;
4-Kc1 mat.

KUFİJEL



BEYAZ OYNAR KAZANIR

Taşlar:
Beyaz: Şb3, Ac8, Fg1, a4, a6, b5
Siyah: Şa5, Ke8, Fb8, Ae5, c7, d7

ÇÖZÜM:
1-Fb6-ı,cx Fb6;
2- a7, Fxa7;
3- Ad6 (Korkutma, 4- Ab7 mat)
3-.... Kb8;
4- Şa3!, Siyah zugzwanga gelmiştir (Zugzwang'ı, zorunlu hamle ya da şanssız ve zor hamle olarak tanımlayabiliriz). Beyaz bundan sonraki hamlede mat eder.

matemantik

Hazırlayan: Berkman ŞAHİNER

Geçen Sayıdaki Soruların Çözümleri:

Çözüm 1

$$C+A+A+C-2- \left[\frac{1}{2} \pi \left(\frac{r}{2} \right)^2 \right] = \pi \frac{r^2}{4}$$

$$C+A+A+C = \frac{1}{4} \pi r^2$$

olduğundan A.= B'dir.

Çözüm 2

İlk parayı masanın tam ortasına (Simetri merkezine) koyarız: Daha sonra, rakip nereye para koyarsa onun, merkeze göre tam simetriğine para koyarak oyunu sürdürürüz. Onun para koyacağı yerin simetriği her

zaman boş olacağından, oyunu kaybetmemiz olanaksızdır.

Çözüm 3

Tersten düşünelim:

1) Ortada 6 çöp varken, sıra rakipteyse kaybeder

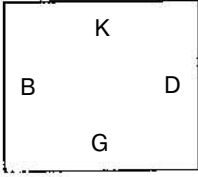
2) Ortada 12 çöp varken, sıra rakipteyse yine kaybeder çünkü o ne alırsa alsın onun aldığı altına tamamlayarak bu durumu 1 No'lu duruma çevirebiliriz.

3) Ortada 18 çöp varken sıra rakipteyse, bu durum 2 No'lu duruma çevrilebildiğinden rakip kaybeder.

Düşünceyi sürdürerek, ortada 6'nın katı kadar çöp varken sıra rakipteyse kazanacağımızı anlarız

O halde, ilk biz oynar ve 4 çöp alırız.

* Pik 104
 ♥ Kör A 9853
 * Karo V73
 • Trefl 875



* Pik D 98632
 ♥ Kör V7642
 • Karo 5
 * Trefl R

Güney	Kuzey	Doğu?	Güney
		Pas	2 Karo
Pas	3 Karo	3 Pik	6 Karo
	Hepsi Pas		

Siz doğudasınız. Ortağınız pik ruasını çıktı ve güney as ile aldı. Kör Asını çektikten sonra, güney Karo Asını çeker ve karo 8'lisi ile yerin valesine doğru gider, bu sırada batı 4'lü ve 2'li vererek eko yapar. İkinci karo dönüşüne ne başlarsınız? (Doğu olarak)

G*ç»n Sayının Çözümü

Oyunda güney haklı olarak ilk eli başışladı. Amaç tabii doğunun ileride trefl ruasıyla el tutup pik dönmesini önlemektir. Deklaran ikinci trefli aldıktan sonra kozları bilirdi ve karo ruasına empas yaparak karo damıyla yerde **kaldı**.

Deklaran şimdi karo asını çekecek olsa batı ruasını debloke eder ve böylece üçüncü karoyu valeyê alan doğu pik döner. (Konuşmalara ve çıkış kağıdına göre, pik asiyle karo ruası büyük bir olasılıkla batıdadır) Onun için çözüm ikinci karoyu elde oynamaktır. Ancak güney kozla ele geçince batı karo ruasını attı ve deklaranın korktuğu başına geldi: Doğu üçüncü karoyu alıp pik döndü ve oyun bir battı.

Doğru oyun hiç koz çekmeden karo empasını yapmaktır. Deklaran o zama/ı kozla ele geçip ikinci bir karo oynar. Batı küçük verirse deklaran asla alır ve bir karo daha oynayarak eli batıya verir. Batı ruayı koyarsa güney başışlar. Böylece deklaran kozları bitirip yerin sağ karosuna elinden bir pik kaçar.

Batının eli şöyleydi: Pik A10
 Kör 72
 Karo R 98
 Trefl D V 9852