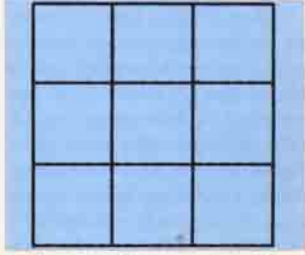


Asal Sihirli Kare

Şekildeki 3×3 'lük kare içine 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17 ve 19 asal sayıları yazılarak sihirli kare oluşturulabilir mi? (Mantıkla çözülecek). (Sihirli karenin



sayıları yatay, dikey ve çapraz (köşegen) olarak toplandığında eşit çıkar).

Leo Moser'in Fareli Poligonu

1) Eşkenar bir üçgenin köşelerinde birer fare var. Verilen bir sinyal üzerine A faresi B faresine, B faresi C faresine ve C faresi A faresine doğru koşmaya başlıyor. Fareler nerede buluşur ve ne kadar yol giderler? (Üçgenin kenarı 1).

2) N kenarlı bir poligonun her köşesinde bir fare var. Verilen bir sinyal üzerine A faresi B faresine, B faresi C faresine ve C faresi D faresine doğru koşmaya başlıyor. Her fare ne kadar yol gittikten sonra merkezde buluşur? (Poligonun kenarı 1).

3) Sonsuz köşeli bir poligonda durum ne olur?

Harikulade Çizimler

1) Cin Ruhi arkadaşları Kafabaş'a şöyle dedi: "Senin kafan içi boş herhangi bir üçgen biçiminde olsa ve sen m yaşında olsan, ben senin kafanı cetvelle m^2 eşit üçgene bölebiliyim. Kafabaş, Cin Ruhi'ye ters ters bakarak, "Terörün lüzümü yok. Kafamı sana paramparça ettirmem" dedi. Fakat Cin Ruhi onun kafasını ölçmeye başlamıştı bile. Cin Ruhi dediğini nasıl yaptı acaba?

2) Cin Ruhi devam etti: "Senin kafan içi boş bir diküçgen olsa, kenarların oranı $1/2$ ise, ben çizimle onu 5 diküçgene bölebiliyim". Kafbaş tabana kuvvet kaçmaya çalışırken Cin Ruhi onu matematikçilere özgü bir kesinlikle

paçasından yakaladı ve ölçüsünü almaya başladı; bir yandan da bağırıyordu: "Ölçünü alıyorum, yerini hazırlat". Cin Ruhi'ye yardım eder misiniz?

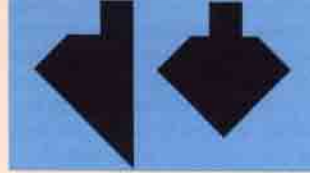
3) Kafabaş'un kafası diküçgen biçiminde olsa, Cin Ruhi'nin onu 10 diküçgene ayırabilmesi için kenarların oranı ne olmalıdır?

4) Kafabaş'un kafası, bir kenarı 2, bir kenarı 3 olan bir diküçgen olsa, Cin Ruhi cetvelle onu 13 diküçgene nasıl ayırır?

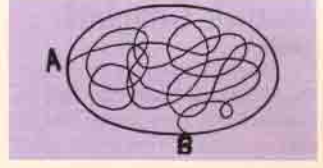
5) Kenarları x ve y tamsayıları olan bir diküçgen cetvelle kaç diküçgene ayrılabilir?

Tangram: Kürek ve Yarım Kürek

Daha önce verilen tangram parçalarını kullanarak, kürek ve yarım kürek oluşturun.



Bir Şekli Parçalara Bölmek



Şekildeki eğri, bu elipsi kaç parçaya bölmüştür? (Bu sayı parçaları, tek tek saymadan bulunabilir).

Banach'ın Kibrit Kutusu Problemi

Bir adam her birinin içinde n tane kibrit bulunan iki kutu kibrit alır ve cebine koyar. Her sigara yakışta iki kutudan herhangi birini rastgele seçerek bir kibrit kullanır. Bir süre sonra kutulardan birinin boşaldığını farkeder; diğer kutuda k kibrit kalması olasılığı nedir? ($0 < k < n$). (Matematik Dünyası, Ocak 1992, s.26)

Tavla

Selçuk Alsan

Tavla Dersleri Oyun Sonu Taktikleri

Karl von Clausewitz şöyle der: "Savaş sanatı özünde bir manevra sanatıdır. Bir savaş biriminin etkinliği, onu oluşturan parçaların eşgüdümüne bağlıdır". Tavlada, özellikle oyun sonu taktiklerinde eşgüdüm önem

kazanır. Bütün usta tavla oyuncularında gereğinde kuralları hiçe sayarak doğaçlama oynama görülür.

Şekil 1'de Kırmızı zaman kazanmak ister. Bu sırada 1-1 atar. 7'deki dört taşını içeri girmesi doğrudur. 7'de taş bırakırsa 6 atıkça taşlarını 1'e sallayacak ve böylece oyun (savaş) dışı bırakacaktır. Gecikme sağlamıyor gibi gözükse de bu mantık doğrudur.

Şekil 2'de Kırmızı 1-1 atmıştır. Kırmızı kaçak bir oyunda rakibinden hayli öndedir, acele ile içeri taş girmeye ihtiyacı yoktur. Kırmızı geciktirme (oyalama) taktikleri uygulamazsa, 7'de eninde sonunda açık verip kırılacaktır. Geciktirme taktiği gereği Kırmızı 6'dan 2'ye oynar.

Şekil 3'de Kırmızı 5-4 atmıştır. Kırmızı 9'dan 5'e ve 6'dan 1'e oynar. Kırmızı 5'den 11'e gelebilir ve oyunu da kazanırdı. Fakat bu özel durumda Kırmızı 13-13 berabere olduğu bir turnuvada mars yaparak 15'e erişmek ve şampiyon olmak istiyordu. Oyunu kaybetme riskini göze alarak 5'de bir geri taş bırakmış ve mars etme çabası içine girmiştir. Beyaz şimdi 3-1 veya 5-3 atarsa açık verecektir; gerçi 5-3'ü 6'dan iki taş sallayarak oynayabilir, fakat bunu yaparsa artık yalnız 6'ları değil, 5'leri de dış alandan oynamak zorunda kalacaktır.

Şekil 4'de Kırmızı 1 oynayacaktır. 9'dan 10'a gelmesi doğru olur. Gerçi rakibe yaklaşmak kırılma şansını artırır, fakat bu özel durumda Kırmızı'nın 9'daki taşı 6-6, 4-4 ve 3-3 ile kırılabilir; oysa 10'daki taş yalnız 6-5 ile kırılır. Bu gibi ayrıntılar sizi sıradan bir oyuncunun üzerine yükseltir. Savaş bazen ani tek bir saldırıyla

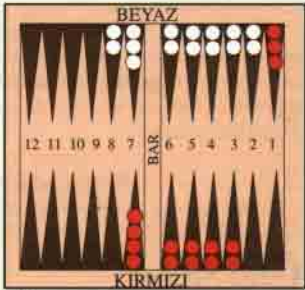
kazanılabilir de (yıldırım savaşı) çoğu kez küçük avantajların biriktirilmesiyle kazanılır; sarrançta da durum böyledir.

Oyun sonunda dikkat edilecek bir diğer nokta, rakibin birçok açığı olsa bile 4 taşından fazlasını kırmamaktır; bu mars için yeter. Örneğin rakibin 8 taşını birden kırsanız, düşman ordusunun yarısı cephe gerinize sarkmış olur ve kırılmanız olasılığı artar. Düşmanın iç alanınızda ne kadar çok taşı varsa, sizi kırmak için o kadar uzun süre bekleyebilir ve sonunda bir açık vermek zorunda kalırsınız. Az tamah çok zarar getirir. Hırslı olmayın. Marsı garantilemeniz size yetmelidir. Ölmüş bir insanı bir de asmak gerekmez.

Tavla Turnuvası Sonuçlandı

Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği İskenderun Şubesi Spor ve Aktivite Komisyonu'na, 28-30 Temmuz 1995 tarihleri arasında düzenlenen tavla turnuvası sonuçlandı.

Serpil Yüncü, Oktay Demirkıran ve Süheyl Boncuk tarafından düzenlenen ve kurallar hakkında Selçuk Alsan'ın danışmanlık yaptığı tavla turnuvasının sonuçları şöyle: Birinci Cemal Kanmaz, İkinci Hasan Ülger, Üçüncü Nejat Sanlı, Dördüncü Hale Yıldırım.



Şekil 1



Şekil 3



Şekil 2



Şekil 4