

Leoparlar ve Kaplan Oyunu

“Leoparlar ve kaplan oyunu”, Tayland’da ve Güney Asya’da çok sevilir. Elbette bunda leoparların ve kaplanların, bölgenin en sevilen ve saygı duyulan hayvanlarından olmalarının da payı var. Oyunun adı Tayland dilinde “hat diviyan keltya”.

1 Oyun, iki kişiliktir. Bir oyun tahtası ve taşlarla oynanır.

2 Oyunda, altı leopar ve bir kaplanı simgeleyen yedi taş kullanılır. Birinci oyuncu kaplanı, ikincisiyse leoparları oynar.

3 Taşlar, tahtadaki 10 nokta (T, A, K, B, C, M, D, E, N, F) üzerinde ilerler.

4 Oyun, taşların oyun tahtasına yerleştirilmesiyle başlar. Kaplan, T noktasına taşını koyar. Kaplandan sonra leopar birinci taşını oyun tahtasına yerleştirir. Bundan sonra sıra tekrar kaplana gelir. Kaplan, birinci leoparın konumuna göre istediği bir noktaya ilerler. Ardından sıra ikinci leoparın yerleştirilmesine gelir. Leopar, ikinci taşını da kaplanın konumuna dikkat ederek bir noktaya yerleştirir. Bu şekilde altı leopar ve bir kaplan oyun tahtasına yerleşmiş olur. (Bütün kuralları okumadan oyuna başlamayın.)

5 Kaplan, üzerinde leoparların bulunmadığı her noktaya (T, A, K, B, C, M, D, E, N, F) gidebilir. Kaplanın hareketini, tıpkı satrançtaki kalenin hareketine benzetebiliriz. Örneğin, kaplan isterse N noktasından T noktasına gidebilir.

6 Kaplan, leoparları “yiyebilir”!

Bunu, leoparın üzerinden atlayarak gerçekleştirir ve sonra istediği noktaya gider. Aynı anda iki leopar da yiyebilir. Nasıl mı? Arkası boş olan art arda iki noktada bulunan iki leoparı yiyebilir. Örneğin, kaplan T noktasında bulunuyorsa, K ve M noktalarında da birer leopar varsa ve N noktası da boşsa, kaplan leoparların üstünden atlayarak onları yer ve N noktasına geçebilir.

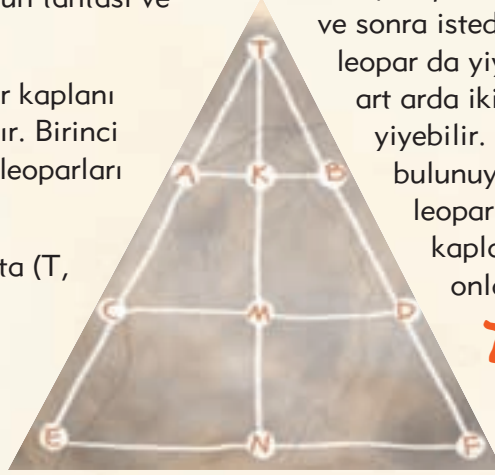
7 Leoparlar, kaplandan farklı olarak yalnızca bir noktadan diğerine hareket edebilirler. Örneğin, M noktasındaki bir leopar, K, D, C ve N

noktalarına gidebilir, ancak örneğin T gibi bir noktaya gidemez. Ayrıca leopar, kaplanın üzerinden atlayamaz.

8 Oyun, sırayla oynanır. Yani kaplan bir hamle yaptıktan sonra sıra leopara geçer. Sonra sıra tekrar kaplana gelir.

9 Kaplan hiçbir yere hareket edemez duruma geldiğinde oyunu leoparlar kazanır. Kaplanın B, leoparlarınsa T, A, K, D ve F noktalarında olduğunu düşünelim. Sıra kaplanda ama harekete edebilecek hiçbir yeri yok. Bu durumda kaplan oyunu kaybeder.

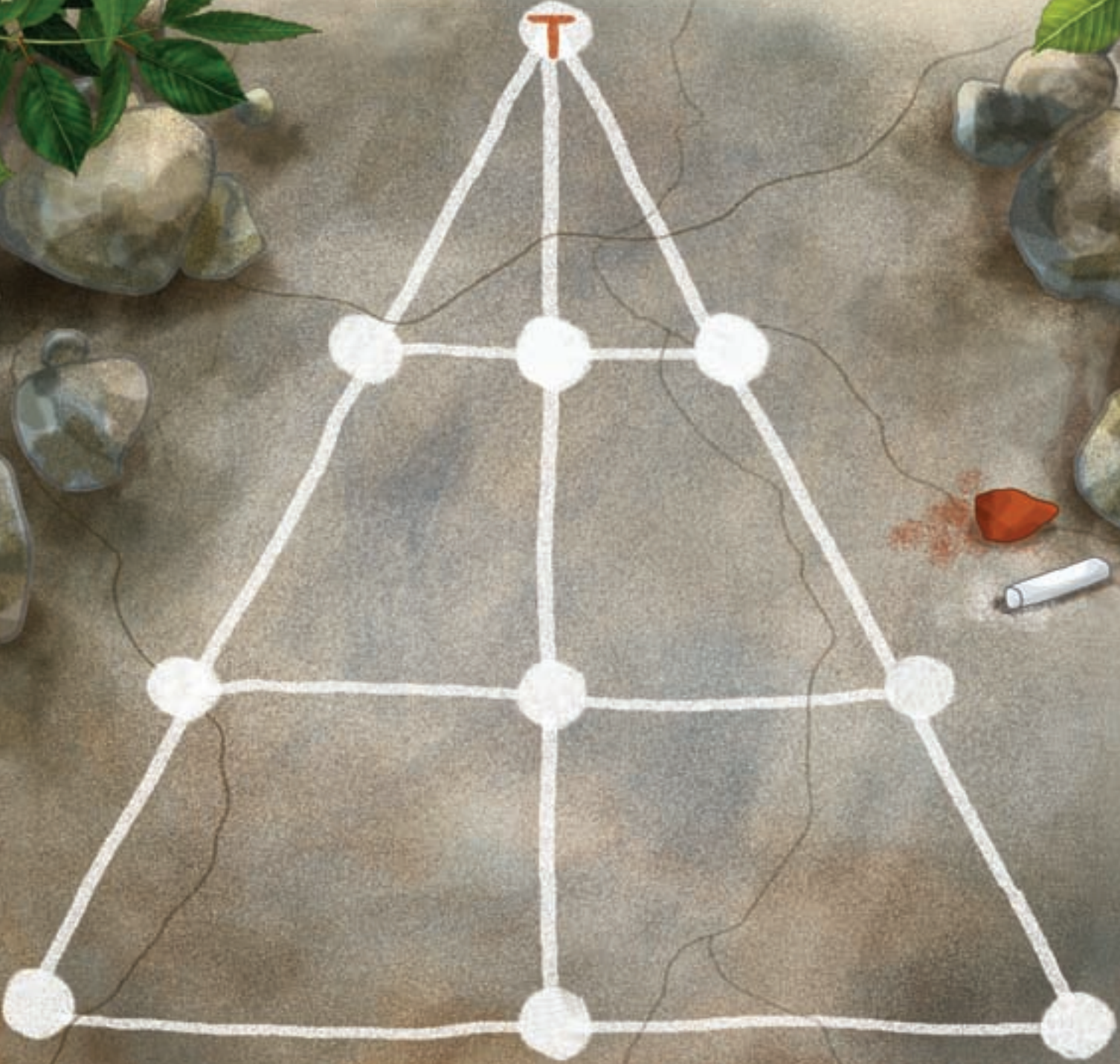
10 Kaplan da hiç leopar kalmadığında oyunu kazanır.



Meltem Ceylan Alibeyoğlu
mceylan@darussafaka.k12.tr
Çizimler: Tülay Sözbir Seidel

Kaynak
<http://www.ethnomath.org/resources/zaslavsky2003.pdf>

Oyun tahtasını bir kartona yapıştırarak kullanabilirsiniz. Ancak bunu yapmadan önce oyunda kullanılan taşları sayfanın alt kısmından keserek çıkarın. Dilerseniz, taşları da bir kartona yapıştırarak kullanabilirsiniz.



Leopar



Leopar



Leopar



Kaplan



Leopar



Leopar



Leopar