

Düşünme Kulesi

Ferhat Çalapkulu [dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr]

Ayın Oyunu

ARDIŞIKLAR

Ardışıklar oyunu, Latin karelerinden ilham alarak hazırladığım bir soru türü. Bu mantıkla hazırlanmış o kadar çok tür var ki artık zekâ oyunları dünyasında bu soruları Latin karesi temelli oyunlar başlığı altında topluyoruz. Latin karesi temelli oyunların kuralları genellikle basit olsa da çözüme giden yol pek kolay olmaz. Hücrelere olasılıkları not almak ve bu ipuçlarını değerlendirmek temel bir çözüm yöntemidir. Bunun dışında her soru türü için kurallara, boyuta, kullanılan sayılara bağlı çeşitli çözüm yöntemleri bulursunuz. Bu oyunları keyifli, eğlenceli kılan da belirli bir formüle dayanarak çözümleri değil, her aşamasında düşünerek yaptığınız bu keşiflerdir. Bu keşiflere örnek olması için Ardışıklar oyununda da kullanabileceğiniz bir yöntem anlatayım. Rakam gruplarının -hücre sayılarına bağlı olarak- hangi rakamları muhakkak içereceğini bulabilirsiniz. Örneğin dört hücrelik bir grup için olası rakamlar 1234, 2345, 3456 veya 4567 olacaktır. Bunların hepsinde muhakkak bir tane 4 olduğunu fark etmişsinizdir. Yani hiç rakam içerme- se bile her dörtlü grupta muhakkak bir tane 4 olacağını artık biliyorsunuz. İyi oyunlar!

Ardışıklar Oyununun Kuralları

Boş kareleri satır ve sütunlarda 1'den 7'ye kadar rakamları en fazla birer kez kullanarak doldurun.

Siyah karelerle ayrılmış gruplardaki rakamlar ardışık olmalıdır ancak rakamların sırası karışık olabilir (örneğin 2, 1, 3, 4).

7	6		1	4	3	2
	5	4	2	3		1
2	4	3		5	6	
5		1	3	2		4
1	3	2	4		5	6
3	2		6	7	4	5
4		7	5	6		3

Örnek Çözüm

			6			
		4				
			1			
3		2				
					7	
				5		

2					5	
				4		6
		7				
			5			
		4				
7						2

						3
	4					
3						
			5			
	3		5			

	6				1	
3		2		7		
						5
4		6				

Ödüllü soru

4						
					3	
						3
		7				

Ok olan satırların içeriğini yazın. Örnek için ilk satır 76, 1432 şeklinde yazılmalıdır.

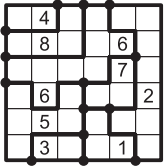
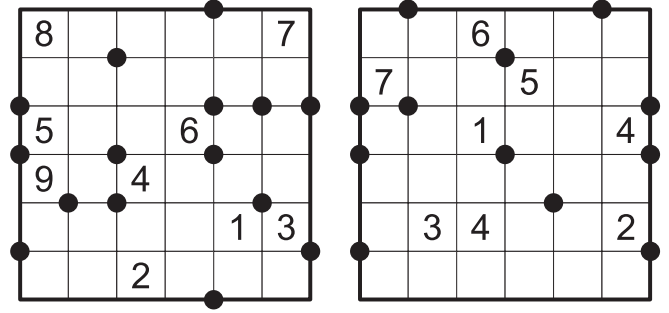


Ardışıklar sorusunu çözüp ok olan satırların içeriğini yazıp ad, soyad ve adres bilgileri ile birlikte dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr adresine gönderenler arasından çekilişle belirlenecek 10 kişiye TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları Yayınları'ndan *Tipta Çığır Açan Buluşların Küçük Kitabı* adlı kitap hediye edilecektir. Çekiliş sonuçları dergimizin sosyal medya hesaplarından ay sonunda duyurulacaktır. Geçen ayın ödüllü DOMİNİON sorusunu doğru yanıtlayan ve kitap ödülü kazanan okurlarımızın listesi sosyal medya hesaplarımız üzerinden duyurulmuştur.

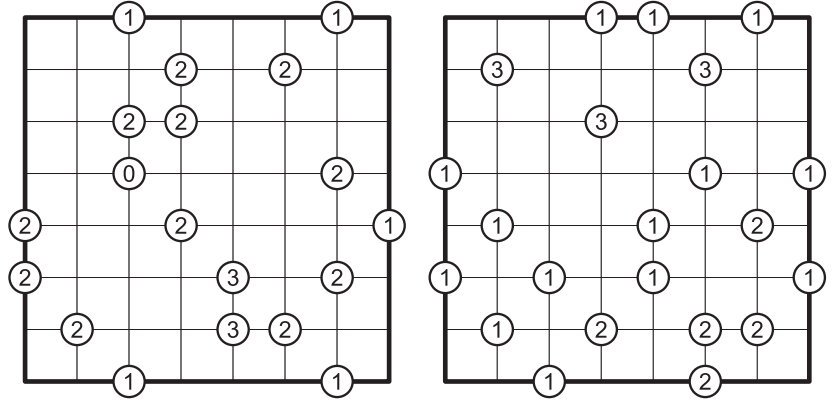
www.bilimteknik.tubitak.gov.tr

Sınır Blokları

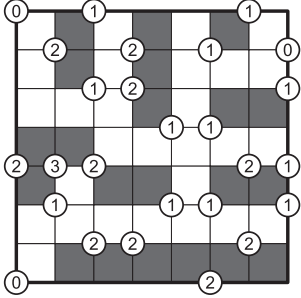
Tabloyu yatay ve dikey çizgilerle bölgelere ayırın. Aynı rakamlar aynı bölgede yer almalıdır. Verilen rakamlar dışında başka bölge oluşmamalıdır. 3 veya 4 sınır çizgisinin kesiştiği tüm bloklar noktalarla belirtilmiştir.



Örnek Çözüm



Örnek Çözüm

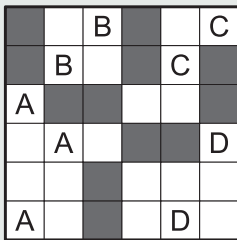
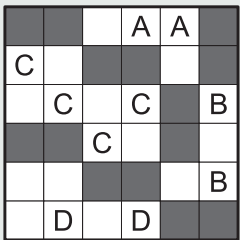


Nehir

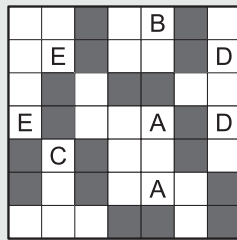
Yukarıdaki tabloda bazı hücreleri karaladığınızda, boş kalan hücreler tamamı birbiriyle bağlantılı bir nehir oluşturacaktır.

Çember içinde verilen rakamlar, çevrelerindeki karelerden kaçınır karalanması gerektiğini göstermektedir.

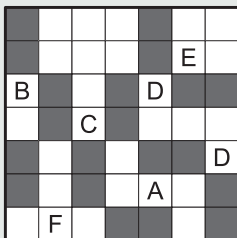
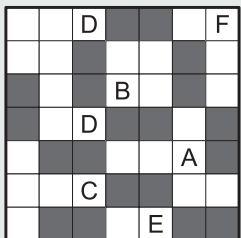
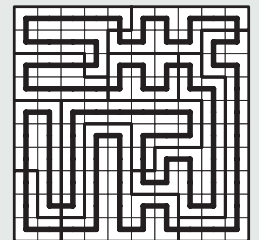
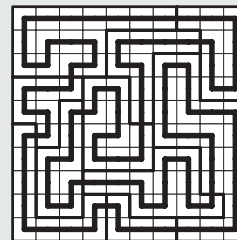
Çözüm: Dominion



Çözüm: Ödüllü Soru Dominion



Çözüm: Giriş Çıkış



Çözüm: Toplama Tablosu

7	0	3	8	5	6	1	9	2	4
6	9	4	2	3	8	5	0	7	1
7	1	6	9	0	2	3	8	5	4
0	8	7	2	4	5	6	1	3	9
6	4	9	8	3	7	0	2	5	1
26	22	29	29	15	28	15	20	22	19

8	6	0	5	4	2	1	7	9	3
5	4	2	7	9	8	0	3	6	1
7	0	1	5	3	2	6	4	8	9
4	3	7	9	8	1	5	2	0	6
2	8	1	0	4	6	7	9	5	3
26	21	11	26	28	19	19	25	28	22