

Düşünme Kulesi

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

Ayın Oyunu: İşlemsiz Kendoku

İşlemsiz Kendoku Oyununun Kuralları

Her bir satırda ve sütunda 1'den 5'e kadar tüm rakamlar tam olarak birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

Bir bölge içerisinde rakam tekrarı olabilir.

Kalın çizgiyle belirtilmiş her bir bölgenin köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların dört işleminden (toplama, çıkarma, çarpma, bölme) birisi uygulanarak hesaplanmış sonucunu vermektedir.

	2			
2		2	2	
2			2	
		2		2
		2		

		6		
6		6	6	
		6		
6			6	

8				
8				
	8			
				8
8				

10				
10				
	10			10
10				

İşlemsiz Kendoku- Örnek Çözüm

⁸ 3	5	² 2	1	¹² 4
⁴ 4	1	¹ 3	¹⁰ 2	5
1	⁴⁰ 2	4	5	3
5	4	1	⁶ 3	2
³⁰ 2	3	5	⁴ 4	1

Ödüllü soru

▼ İşlemsiz Kendoku sorusunu çözüp ok doğrultusundaki içeriği yazarak ad, soyad ve adres bilgileri ile birlikte dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr adresine gönderenler arasından çekilişle belirlenecek 10 kişiye TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları tarafından yayımlanmış *Türkiye'nin Deniz Canlıları - Karadeniz* başlıklı kitap hediye edilecek. Çekiliş sonuçları dergimizin facebook ve twitter hesaplarından önümüzdeki ayın ilk haftasında duyurulacak. Geçen ayın ödüllü Toplamlı Apartmanlar sorusunu doğru yanıtlayan ve kitap ödüllü kazanan okurlarımızın listesi facebook ve twitter hesaplarımız üzerinden duyuruldu.

www.bilimteknik.tubitak.gov.tr

11				10
10			11	
	10			
10				
	11			

Ok doğrultusunda içeriği yazın. Örnek çözümün ilk satırı 35214 şeklinde yazılmalıdır.

Adalar: Bazı hücreleri siyaha boyayarak öyle bir deniz oluşturun ki oluşan her adanın içinde bir sayı olsun ve bu sayı adanın alanını gösterebilir. Denizi oluşturan bütün siyah hücreler birbirine bağlantılı olmalı ve hiçbir yerde 2x2'lik deniz parçası oluşmamalıdır.

		4		5	
	1				
				1	
6			2		
	4				3

	4				
	2				
		2		3	3
	2			3	
				8	

Adalar
Örnek Çözüm

2		2	2
		2	
			2
4			
			2

Giriş-Çıkış: Tüm karelerden yatay veya dikey ilerleyerek geçen ve kendisini kesmeyen kapalı tek bir yol çizin. Kalın çizgilerle belirtilmiş bir bölgeye girdiğinizde, çıkmadan önce o bölgedeki tüm karelerden geçmelisiniz.

Giriş-Çıkış
Örnek Çözüm

Geçen Sayının Çözümleri

1-5	9	12	7	5	13	
9	4	3	2	5	1	6
10	1	4	5	2	3	8
7	2	5	3	1	4	9
12	3	2	1	4	5	5
5	5	1	4	3	2	14
	5	8	9	12	7	

1-5			10	9	10	
8	3	5	2	4	1	
	5	3	1	2	4	9
11	2	4	3	1	5	
	4	1	5	3	2	10
12	1	2	4	5	3	8
		11	9	5		

1-6	18	13					
	3	5	2	4	1	6	6
	4	2	5	1	6	3	
	2	3	6	5	4	1	16
7	1	6	4	3	5	2	
	5	1	3	6	2	4	
	6	4	1	2	3	5	
	10		14				

		B			
C				D	
					B
	A	F			
			E	C	
D					A

1-12	12	40	77	96	3	45
42	6		7			
72			8		9	
120		10		12		
11			11		1	
20		4				5
6	2				3	

1-5	12			6		
12	3	4	2	5	1	
	4	2	1	3	5	
5	5	3	4	1	2	11
	1	5	3	2	4	
2	1	5	4	3	12	
	6			12		

1-5						
	5	4	1	2	3	
	4	3	5	1	2	7
	3	5	2	4	1	10
11	2	1	4	3	5	
11	1	2	3	5	4	
	7					

Ödüllü Soru:
Toplamlı Apartmanlar

		B	H		
		E			
		F			
	A		C	D	
			D	C	
A					
	E				
A					
G					
		F	B		

1-12	96	50		54	44	21
18			2	9		
40		10			4	
84	12					7
24	8					3
55		5			11	
6			1	6		

Toplamlı Apartmanlar

ABC Bağlamaca

Çarpmaca