

# Düşünme Kulesi

Ferhat Çalapkulu [ [dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr](mailto:dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr) ]

## Ayın Oyunu - Apartmanlar

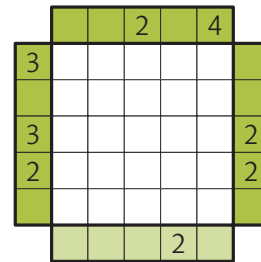
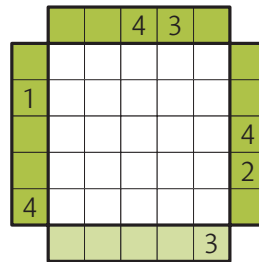
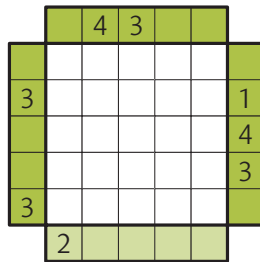
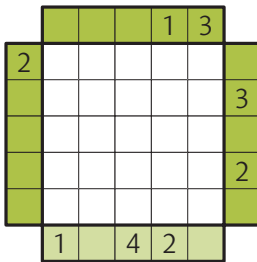
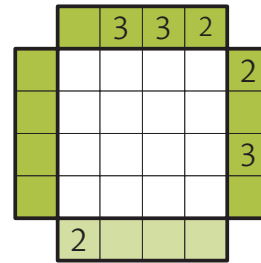
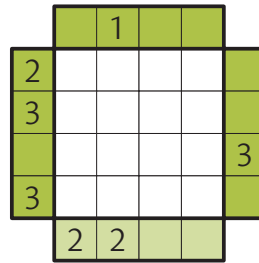
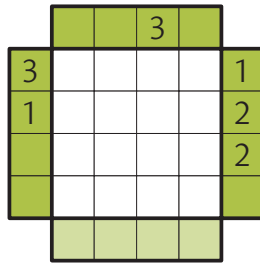
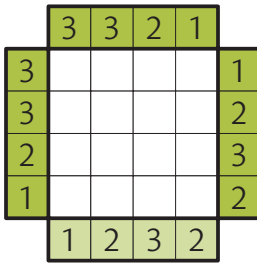
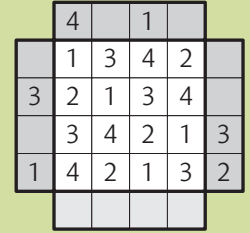
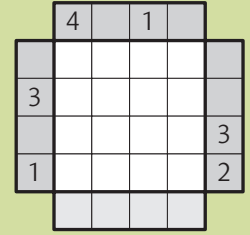
Zekâ oyunları dünyasında latin karelerini (satır ve sütunlarda rakam tekrarı olmadan 1'den  $n$ 'e rakamlarla dolu kareler) çözme mantığında birçok farklı oyun yer alır. Bunlardan en popüler olanı sudokuyu bilmeyen kalmadı herhalde. Apartmanlar oyunu, latin karesi kökenli oyunların en ilginçlerinden. İlk kez Japon oyun dergilerinde yayımlandı. 1992'de New York'ta düzenlenen ilk Dünya Zekâ Oyunları Şampiyonası'nda yer aldıktan sonra da daha geniş kitlelere ulaştı. Sudoku kadar popüler olmasa da seveni çok. Bu yüzden ufak kural değişiklikleriyle apartmanlar oyununun birçok türevi ortaya çıkmış. Apartmanlar oyununda sorular çözülürken genelde önce yüksek apartmanların yeri tespit edilir. Karelerin içine olasılıkları not etmek, birçok soru türünde olduğu gibi apartmanlar oyununda da işinizi kolaylaştıracaktır. Apartmanlar oyununu internette ve yabancı kaynaklarda "skyscrapers" adıyla bulabilirsiniz.

## Apartmanlar Oyununun Kuralları

▼ 1'den itibaren rakamları (her satırda ve her sütunda kaç kare varsa o kadar rakam olacaktır) diyagramdaki kutulara sadece bir kez olacak şekilde yazın. Her rakam, yüksekliği o rakam kadar olan bir apartmanı temsil eder.

Aşağıdaki çözümlü örneği incelersek 4 yazan sütunda 1, 2, 3, 4 katlı apartmanların tamamı görülebilirken, 2 yazan satırda 3'ün arkasındaki 1 ve 2 katlı apartmanlar görülmüyor.

▼ Dışarıda verilen sayılar o yönden bakıldığında görülebilen apartman sayısını verir. Yüksek apartmanlar, arkalarında kalan apartmanların görünmesini engeller.



## Ödüllü Soru

Aşağıda yer alan apartmanlar sorusunu çözüp ok olan satırlardaki rakamları düşünce.kulesi@tubitak.gov.tr adresine gönderenler arasından çekilişle belirlenecek 10 kişiye Tübitak Popüler Bilim Kitapları Yayınları'ndan *Kareli ve Küplü "Şey"lerin Serüveni* adlı kitap hediye edilecektir.

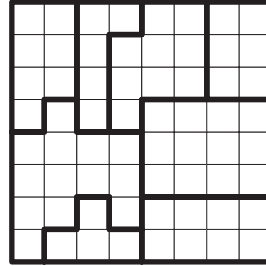
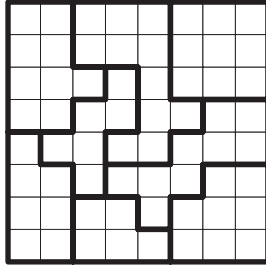
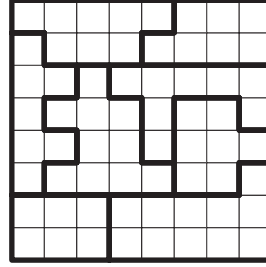
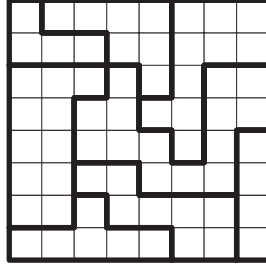
			2						
4									
3									3
4									
2									4
									2
			3	2					

## Yıldız Savaşları

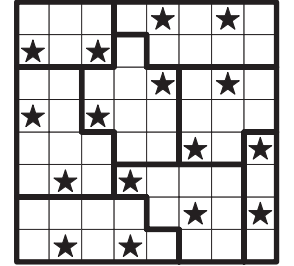
Diyagramdaki her satıra, sütuna ve kapalı alana iki yıldız yerleştirin. Yıldızlar çaprazdan da olsa komşu karelerde olmamalıdır.

Bazı zekâ oyunlarında diyagramın tamamını değil, sadece bazı karelerini doldurmamız istenir.

Ancak unutmayın ki, çözüme ulaşırken sadece dolu kareleri değil, boş kareleri de tespit etmemiz ve işaretlememiz gerekir. Yıldız Savaşları sorusu da bu tarz soruların en iyi örneklerinden biri, bu yüzden yıldızlardan önce boş kareleri bulmaya çalışın.



Örnek



## Yüz

Tablodaki bazı karelere 0'dan 9'a öyle rakamlar ekleyin ki her satırın ve sütunun toplamı tam 100 olsun.

Örnek

2	4	6
5	6	6
3	6	2

29	4	67
58	36	6
13	60	27

2	2	6
4	6	9
4	9	4

4	7	3
5	2	4
6	1	9

8	6	9
1	1	6
2	3	4

4	9	3
4	8	9
1	2	1