

# Düşünme Kulesi

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

## Ayın Oyunu

# Hitori

**H**itori Japon kökenli bir zekâ oyunudur ve “yalnız”, “tek başına” anlamına gelir. Bu oyunun en sevdiğim özelliği, çözerken çok farklı yöntemler keşfetmeyi gerektirmesi. Bunlardan en temel iki tanesini burada paylaşacağım.

Öncelikle belirteyim, boş yani karalanmayacak kareleri daire içine alarak göstermek soruyu çözebilmek için zorunlu olmasa da çok gereklidir. Gelelim yöntemlere, aynı satır veya sütunda bir rakamdan bitişik üç tane olması durumunda, bu rakamlardan ortada olanı muhakkak boş kalmalıdır, dolayısıyla diğer ikisi de karalanmalıdır. Nedeni ise diğer iki rakamdan biri boş olduğunda bitişik iki kareyi karalamak zorunda kalacağız ve bu kurallarımıza aykırı.

Buna çok benzer bir durum da iki aynı rakamın arasında tek bir kare olması. Bu sıkışmış rakam her zaman boş olmak zorundadır. Bu iki yöntem çözmeye başlamanız için yeterli, kalan yöntemleri keşfetmek de sizin eğlenceniz olsun. Önemli olduğu için tekrar hatırlatayım, boş kareleri daireye almayı unutmayın.

İyi oyunlar!

## Hitori Oyununun Kuralları

Hitori oyununda üç kural vardır.

Satırlarda ve sütunlarda aynı sayıdan iki tane olmamalıdır.

Karalanan kareler kenardan komşu olmamalıdır.

Karalanmayan karelerin tamamı birbirlerine kenardan bağlı olmalıdır.

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

## Örnek Çözüm

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

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

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

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

## Ödüllü Soru

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

Ok olan satırların içeriğini yazın. Örnek çözümde ilk satır X243X6 şeklinde yazılmalıdır.



Hitori sorusunu çözüp ok olan satırların içeriğini karalı hücreler için X olarak yazıp ad, soyad ve adres bilgileri ile birlikte [dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr](mailto:dusunme.kulesi@tubitak.gov.tr) adresine gönderenler arasından çekilişle belirlenecek 10 kişiye TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları Yayınları'ndan *Bilim ve Türkiye* adlı kitap hediye edilecektir. Çekiliş sonuçları dergimizin sosyal medya hesaplarından (facebook ve twitter) ay sonunda duyurulacaktır. Geçen ayın ödüllü Balıkçılar sorusunu doğru yanıtlayan ve kitap ödülü kazanan okurlarımızın listesi sosyal medya hesaplarımızda duyurulmuştur.

[www.bilimteknik.tubitak.gov.tr](http://www.bilimteknik.tubitak.gov.tr)

## Üçlüler

Boş karelere 1, 2 veya 3 rakamlarını yerleştirin. Her bölgedeki rakamların hepsi aynı veya hepsi farklıdır. Farklı bölgelerin kenardan komşu hücrelerinde aynı rakam olmamalıdır.

	1			2	3
	2		3		
		1		1	3
	3		3		
2				2	
		1		1	

Örnek Çözüm

2	1	3	2	2	1
1	3	2	1	2	3
2	2	3	1	1	2
3	2	1	2	3	3
3	1	2	1	2	3
3	1	1	3	2	2

		1		2		1	
			2				
	3				2	1	
		3		3			
1	2			1			
		3				3	2

## Mağara

Diyagramdaki bazı hücreleri işaretleyerek bir mağara oluşturun. Verilen sayıların hepsi mağaranın içinde yer almalıdır. Bu sayılar buldukları hücreden mağaranın diğer hücrelerinden kaçının görüldüğünü göstermektedir. Mağaranın içinde mağaraya dahil olmayan adalar oluşmamalıdır.

		3			
6				7	8
	3				
	3		3		
					2

Örnek Çözüm

		5			5
3					
					3
	4	6	4	6	
					2

		7		4	
	2			2	
6					
			5	6	6

Çözüm:  
Balıkçılar

7	12				
					7
					3
					7

6					7
9					8
					6

Ödüllü Soru Çözüm:  
Balıkçılar

8	7				
					8
8					
7					

Çözüm:  
Tekrar 25

1	2	17	16	15
3	21	20	18	14
22	4	5	19	13
23	25	6	9	12
24	7	8	10	11

1	25	12	11	10
2	13	24	22	9
14	3	23	21	8
15	18	4	20	7
17	16	19	5	6

17	6				
10					

11					
14					
					5

Çözüm:  
Miknatıs

+	-	+	-	+	-	2	2	
-	+	-	+	-	+	4	3	
-	-	-	-	-	-	1	3	
+	-	+	-	+	-	3	2	
+	-	+	-	+	-	4	2	
-	-	-	-	-	-	0	3	
+	-	+	-	+	-	3	2	
+	-	+	-	+	-	2	2	
3	2	2	3	2	3	1	3	+
2	3	3	2	3	2	2	2	-

-	+	-	+	-	+	3	3
-	+	-	+	-	+	2	4
-	-	-	-	-	-	2	1
+	-	+	-	+	-	1	4
+	-	+	-	+	-	2	1
-	-	-	-	-	-	2	3
+	-	+	-	+	-	3	2
3	2	1	2	2	3	+	
4	3	2	1	4	1	-	