

# Düşünme Kulesi

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

## Ayın Oyunu Komşular

**K**omşular oyununda, soruyu çözmeyi bitirdiğinizde her kareyi 1, 2, 3, 4 veya boş olarak işaretlemiş olursunuz. Ancak soruyu çözme aşamasında, ipuçlarını değerlendirmek için karelerin içine başka işaretler de koymanız gerekir. Bunlardan en önemlisi, bir karede henüz kaç olduğunu bilmeseniz de bir rakam olduğunu bildiğiniz durumdur. Örneğin ikinci soruda verilen 4 rakamı, o karenin dört kenarındaki komşularında bir rakam olacağını belirtiyor. Bu rakamların kaç olduğunu tespit edemesek de bu bilgiyi, örneğin o karelerin içine büyük birer çember çizerek işaretleyebiliriz. Bu işaretleme yöntemi, içinde 4 rakamı olan karenin sol üst tarafındaki, 2 yazılı karenin, içinde rakam olan iki komşusunu görmemizi ve o karenin geri kalan iki komşusunun boş olduğunu tespit etmemizi sağlar. Bir diğer işaretleme yöntemi ise boş olduğunu tespit ettiğimiz kareleri X ile veya karalayarak göstermektir. Karalamayı, içinde rakam olan karelerin birbirleriyle bağlı olması kuralını daha rahat takip edebilmeniz için öneriyoruz.

Küçük bir hatırlatma, bu sayfada yer alan soruları rastgele varsayımlarda bulunmadan, sadece mantık yürüterek adım adım çözebilirsiniz.

İyi oyunlar!

### Komşular Oyununun Kuralları

Tablodaki karelerden bazılarında 1'den 4'e bir rakam yerleştirin. Bu rakam, bulunduğu karenin kenardan komşusu olan karelerden kaç tanesinde rakam olduğunu göstermektedir. Aynı rakamlar kenardan komşu olamaz, ancak çaprazdan değebilirler. Rakam olan karelerin tamamı birbiriyle bağlantılı olmalıdır.

1			1	2	
3	2			3	1
2	4	2	3	2	
	2		2		
	3	2	4	2	1
1	2		1		

### Örnek Çözüm

		1	3		
1	2		2	4	2
	3	2			
		4			
			2		
			1		1

			2		
1					3
			1		2
	2				
		4	3		1

				1	
	3		3		
	2				
2			1		1
			4		
			3		

1					
				1	
2		4			2
		2		2	
				1	

### Ödüllü soru

▶				2	
		2			
▶					1
	2				3
				3	

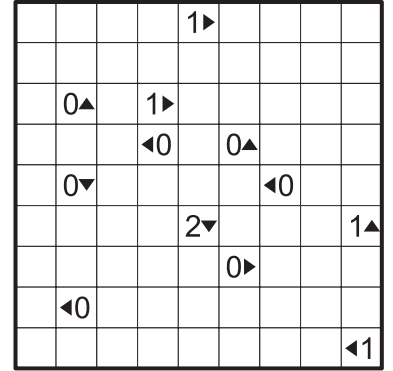
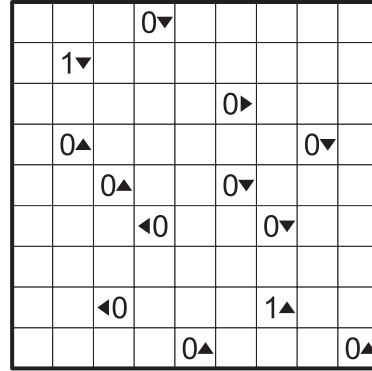
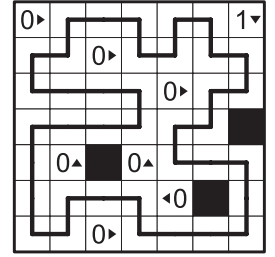
Ok olan satırların içeriğini boşluklar için X kullanarak belirtin. Örnek sorunun ilk satırı 1XX12X şeklinde yazılmalıdır.

▼  
Komşular sorusunu çözüp ok olan satırların içeriğini 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 ay sonunda duyurulacaktır. Geçen ayın ödüllü Ardışıklar sorusunu doğru yanıtlayan ve kitap ödülü kazanan okurlarımızın listesi sosyal medya hesaplarımız üzerinden duyurulmuştur.  
[www.bilimteknik.tubitak.gov.tr](http://www.bilimteknik.tubitak.gov.tr)

## Yajilin

Bazı hücreler karalanacak ve kalan tüm hücrelerden, kendisini kesmeyen tek bir kapalı yol geçirilecektir. Diyagramdaki rakamlar ilgili doğrultuda kaç hücre karalanacağını göstermektedir. Karalanmış hücreler birbirine kenardan değemez. Rakam bulunan hücrelerden yol geçemez.

## Örnek Çözüm



## Bölgeleme

Tablonun tamamını dört birimlik bölgelere ayırın. Her bölgede her harften sadece bir tane olmalıdır.

## Örnek Çözüm

C	B	C	A	D	A
D	A	A	B	B	B
C	D	C	A	C	D
D	B	A	B	C	D

C	D	B	A	A	D	C	C
C	A	B	D	A	C	B	A
B	D	B	B	A	B	C	B
C	A	B	D	A	D	D	D
C	D	C	D	C	C	D	A
A	D	B	A	B	A	B	C

B	B	A	B	B	D	A	C
A	D	C	C	D	D	D	B
D	D	A	B	A	C	C	A
C	C	A	B	D	B	C	C
C	A	B	A	C	D	A	D
D	A	B	B	C	D	B	A

## Çözüm: Ardışıklar

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

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

## Çözüm: Ödüllü Soru Ardışıklar

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

## Çözüm: Sınır Blokları

8			7
5		6	
9	4		
		1	3
	2		

	6		
7		5	
	1		4
	3	4	2

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

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

## Çözüm: Nehir

1			1
2	2		2
2	2		2
0			2
2	2		1
2	3	2	
2	3	2	
1			1

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