



Bilim ve Teknik



AKIL OYUNLARI

Ferhat Çalapkulu

SATRANÇ

Kıvanç Çefle





Türkiye'nin en eski, en köklü popüler bilim dergisi **Bilim ve Teknik** 50. yayın yılında.

1 Ekim 1967'den beri özverili ekip çalışmasıyla yayın hayatını sürdüren dergimiz hayal gücünü zorlayan, insanlığa hizmet eden buluşlara, bilimsel ve teknolojik gelişmelere tanıklık etmeye devam ediyor.

Bizim için anlamı büyük olan bu yılda, okurlarımıza hediyeler vermeye devam ediyoruz. Yaz boyu her sayımızla birlikte "Akıl Oyunları ve Satranç" özel eki vereceğiz.

Akıl oyunları bulmacalarını hazırlayan Ferhat Çalapkulu, Türkiye'nin en zeki insanların bir araya geldiği Türk Beyin Takımı'nın kaptanı. Akıl Oyunları Yayıncılık Şirketi'ni kuran Çalapkulu aynı zamanda Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu'nun Türkiye temsilciliğini yürütüyor.

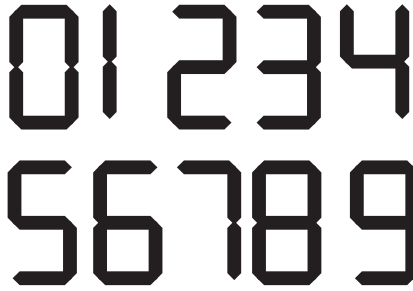
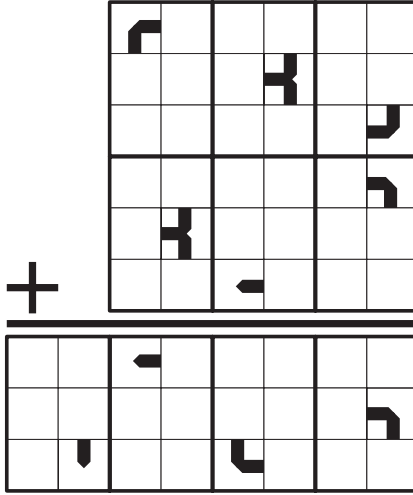
İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesi İç Hastalıkları Anabilim Dalı öğretim üyesi ve bir satranç problemcisi olan Prof. Dr. Kıvanç Çefle'nin kitapçıkta yer verdiği problemlerin hepsi de dâhi problemci ve bilmece mucidi Samuel Loyd'a (1840-1911) ait. Loyd'un problemlerinin sürpriz, mizah ve eğlendirme öğeleri barındırdığını belirtelim. Bu nedenle size tavsiyemiz mümkün olduğunca çok problemi kendi başınıza çözmeye çabalamanız. Anahtar hamleyi bulduğunuzda çok mutlu olacaksınız. Problemlerin hepsi iki hamlelik. Kitapçığımızdaki tüm soruların çözümleri bir sonraki sayımızla birlikte vereceğimiz özel ekte yer alacak.

Yaz sıcakları vücudunuzu, Akıl Oyunları ve Satranç kitapçığındaki problemler de beyninizi terletecek. Ferhat Çalapkulu ve Kıvanç Çefle'nin hazırladığı akıl oyunları ve satranç problemlerini keyifle çözeceğinizi umuyoruz.

DİJİTAL TOPLAMA

0'dan 9'a kadar rakamların birer kez kullanıldığı toplama işleminde her rakamdan birer parça görünüyor. Toplama işlemini bulun.

Rakam örnekleri aşağıda belirtilmiştir.



BÖLMECE

Aşağıdaki bölme işlemlerinde kutucukların büyük bir bölümündeki rakamlar silinmiş.

Ancak verilen rakamlar bölme işleminin çözülmesi için yeterli. İlk haneler sıfır olmadığına ve tüm kutucuklarda birer rakam bulunduğuna göre işlemleri tamamlayın.

$$\begin{array}{r} \boxed{} \boxed{} \boxed{4} \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{} \mid \boxed{} \boxed{} \\ \underline{} \boxed{} \boxed{} } \\ \boxed{} \boxed{} \\ \underline{} \boxed{3} \boxed{} \boxed{} } \\ \boxed{5} \boxed{} \\ \underline{} \boxed{} \boxed{} } \\ \boxed{} \boxed{} \\ \underline{} \boxed{} \boxed{6} } \\ \boxed{} \boxed{} \\ \underline{} \boxed{} \boxed{} \boxed{2} } \\ \boxed{0} } \end{array}$$

SAYI BULMACA

Mastermind adlı oyunun sayılara uyarlanmış hali olan sayı bulmaca oyununda amaç ipuçlarını değerlendirerek aranan sayıyı bulmak.

3	8	7	+2
8	3	1	+1-1
4	1	2	-1
1	8	7	+3

Örnek Çözüm

Her “-” aranan sayıda yanlış yerde bir rakam bulunduğunuzu,
her “+” ise doğru yerde bir rakam bulunduğunuzu gösteriyor.

Ayrıca aranan sayıda her rakam en fazla bir kez kullanılabilir ve ilk basamak sıfır değil.

6	0	9	-1
3	6	5	-1
1	7	2	+1
8	9	3	-2
			+3

1	2	3	4	+1
5	6	7	8	-2
9	0	5	6	-2
8	7	1	2	+1-1
6	7	9	3	-2
				+4

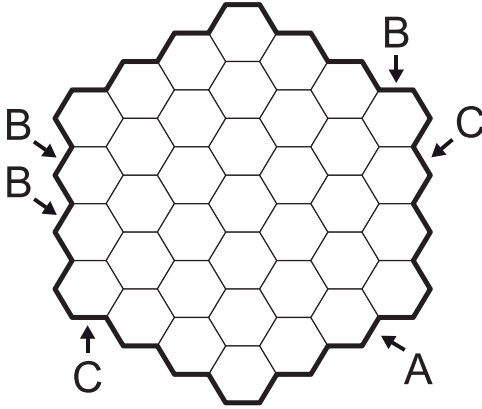
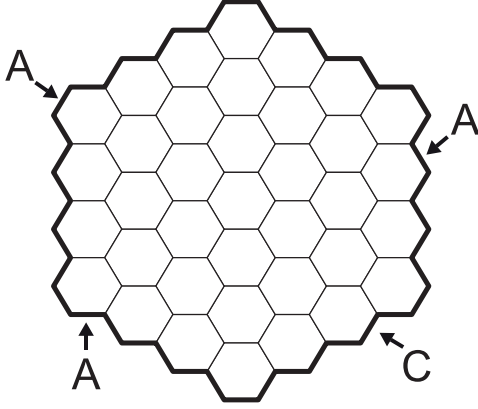
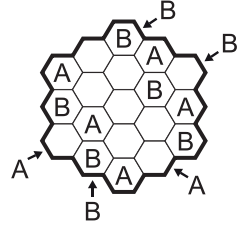
1	2	3	4	+1
5	6	7	8	+1-1
9	0	3	2	+1-1
2	7	0	1	+1-1
3	9	8	0	+1-1
				+4

9	7	5	3	1	-2
8	6	4	2	1	+3
7	5	3	1	0	-1
9	8	7	6	5	-2
7	6	5	4	3	-2
					+5

ALTIGEN ABC

Diyagramı bütün doğrultularda her harfi bir kez kullanarak doldurun. Diyagramın dışındaki harfler o doğrultuda ilk karşılaşacağınız harfi gösteriyor.

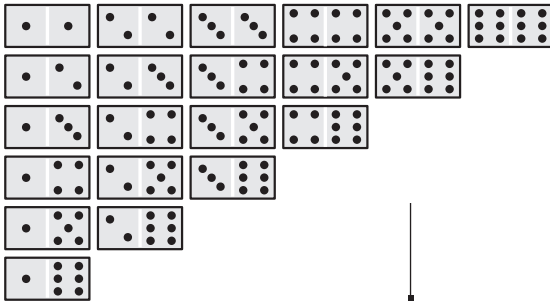
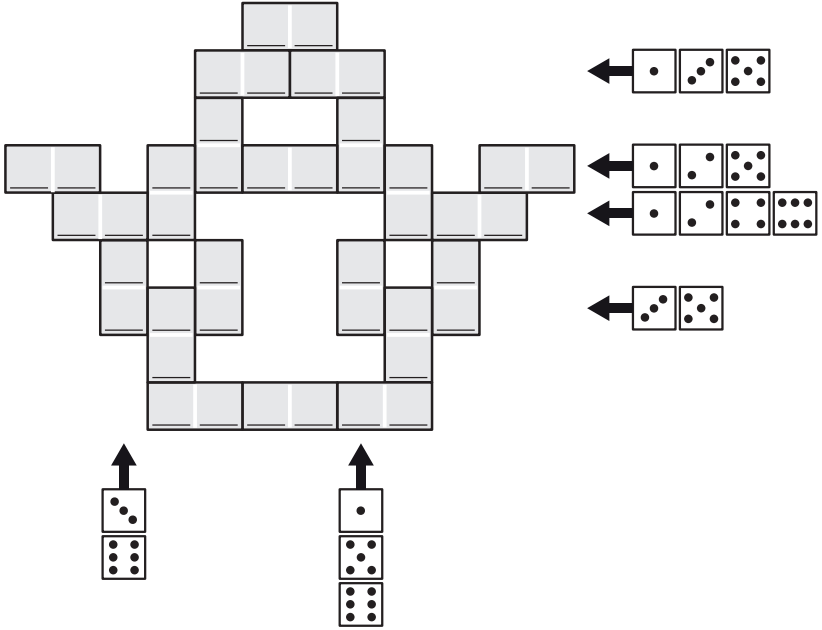
Örnek Çözüm



DOMİNO FİGÜRÜ

Domino taşlarını aşağıdaki şemaya yerleştirin. Domino taşlarının birbirine değen kısımlarında aynı sayılar olmalıdır.

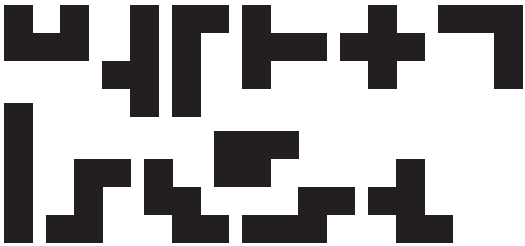
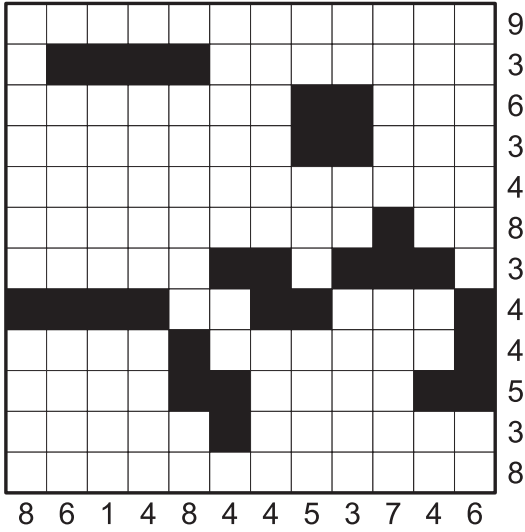
Ok ile belirtilen sayılar o satır veya sütunda sadece o sayıların bulunduğu gösterir.



PENTOMİNO

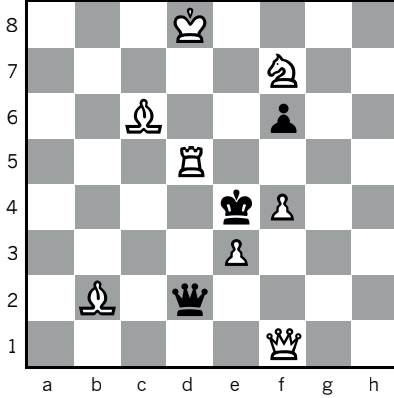
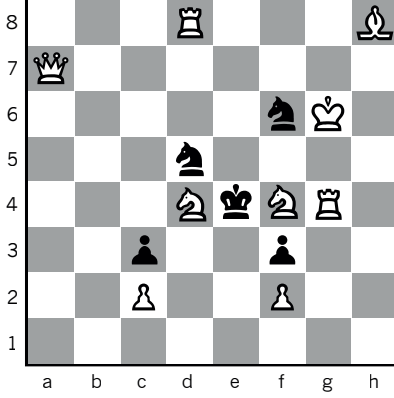
Aşağıdaki 12 pentominoyu çaprazdan da olsa birbirine değmeyecek şekilde beyaz karelere yerleştirin. Pentominoları döndürebilirsiniz ama ayna görüntülerini alamazsınız.

Satırlar ve sütunlardaki rakamlar o satır ve sütunda kaç pentomino parçası olduğunu gösteriyor.



DİYAGRAM 1 ve 2

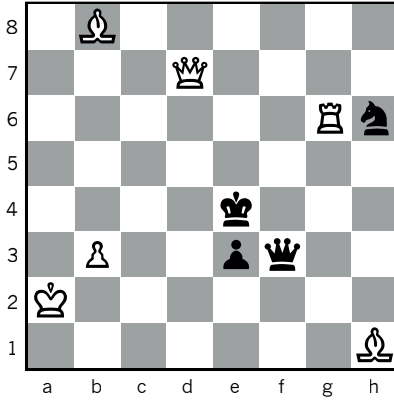
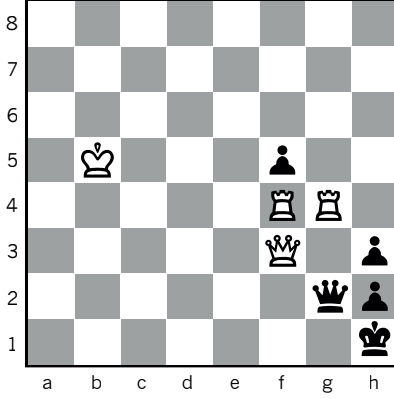
New York
Commercial Advertiser, 1897
İki hamlede mat



Le Sphinx, 1866
İki hamlede mat

DİYAGRAM 3 ve 4

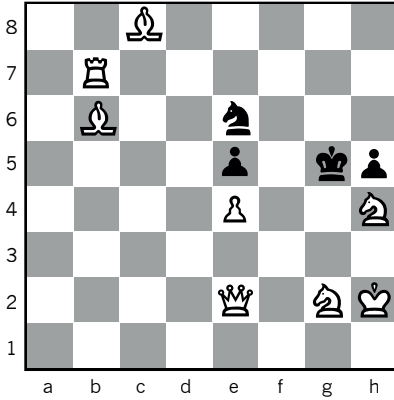
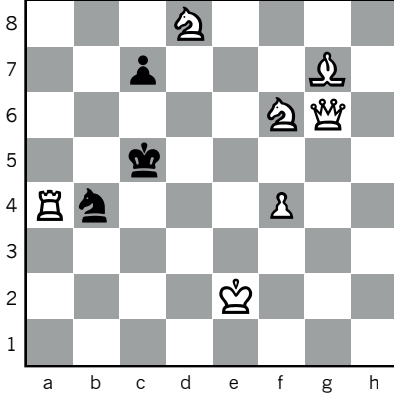
Hartford Globe, 1877
İki hamlede mat



Sporting New Yorker, 1877
İki hamlede mat

DİYAGRAM 5 ve 6

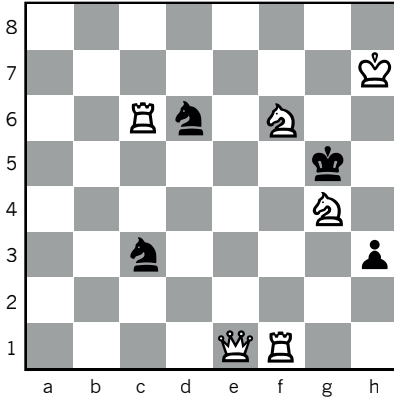
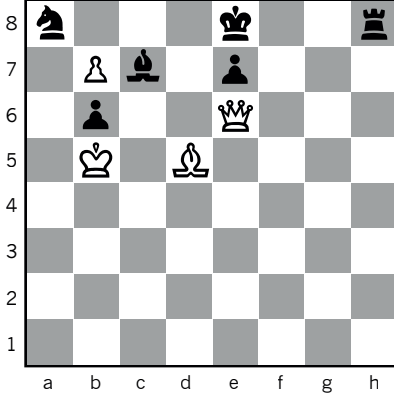
American Chess Journal,
Centennial Tourney, 1877
İki hamlede mat



New York Clipper, Centennial Torney, 1877
İki hamlede mat

DİYAGRAM 7 ve 8

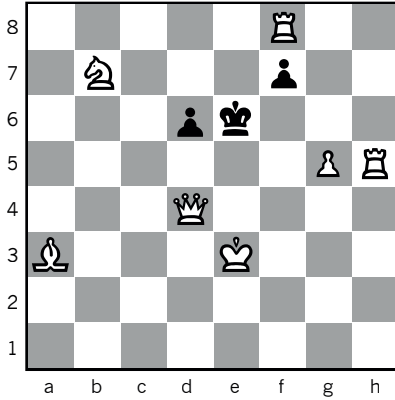
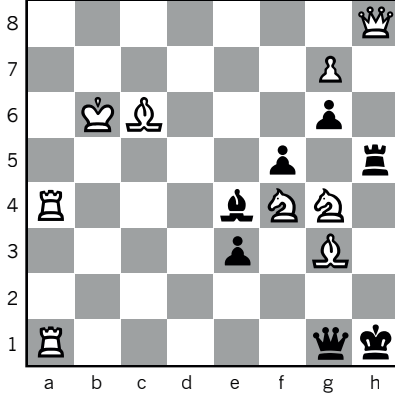
American Chess Nuts, 1868
İki hamlede mat



Chess Record, Centennial Torney, 1876
İki hamlede mat

DİYAGRAM 9 ve 10

Detroit Free Press, 1890
İki hamlede mat



La Stratégie, 1867
İki hamlede mat



Bilim *ve* Teknik

www.bilimteknik.tubitak.gov.tr

 www.facebook.com/Bilim-ve-Teknik-142797165793826/

 twitter.com/tubitakbiltek

 www.instagram.com/tubitakbilimteknik/

 www.youtube.com/channel/UCKsPPHIM1GwP_Nvyg-j505A