

ODTÜ BULMACA TOPLULUĞU

ÜNİVERSİTELER ARASI BULMACA TURNUVASI

Yarışmada Sorulacak Soru Türleri, Kuralları ve Örnekleri

Aşağıda turnuvada sorulacak olan soru türlerinin kuralları örnekleri ile birlikte verilmiştir. Yarışmada kullanılacak olan soru türlerinin hangi turda kaçar adet sorulacağına dair bilgi verilmiştir.

Yarışma esnasında turun başında soru kitapçığının yanı sıra verilecek olan cevap kağıtlarına çözülmüş soruların nasıl girileceğine dair örnekler mevcuttur. Sorulardan tam puan alınabilmesi adına her cevap isteminin doğru formatta doldurulmuş olması gerekmektedir.

Akıl Oyunları Turları:

- Akıl Oyunları Bireysel 1 – 30 dakika

Pentominous (2): Verilen ızgarayı beşer birim kareden oluşan pentomino parçalarından oluşacak şekilde bölgelere ayırın. Bir parça birden fazla kez kullanılabilir ancak tüm parçalar kullanılmak zorunda değildir. Parçaların döndürülmüş veya yansıtılmış halleri kullanılabilir. Birbirine kenarlarından komşu olan herhangi iki bölge aynı şekilden oluşamaz. Bazı hücrelerin üzerinde hangi pentomino bölgesi içinde bulunduğunu temsil eden harfler ipucu olarak verilmiştir.

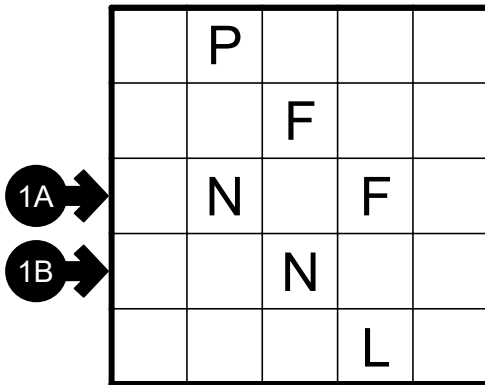
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreleri içinde buldukları bölgenin harf karşılıklarını soldan sağa doğru yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

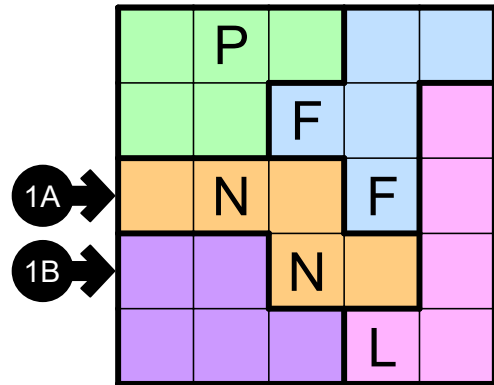
1A: NNNFL

1B: PPNNL

Örnek:



Çözüm:



Binario (2): Verilen ızgarayı “0” ve “1” ile doldurun. $2N \times 2N$ ızgara için, her satır ve sütunda N adet “0” ve “1” bulunmalıdır. Aynı rakamdan ortogonal olarak ardışık en fazla iki adet bulunabilir (aynı rakamdan üç adet yatay veya dikey olarak ardışık bulunamaz). ızgara üzerinde herhangi bir satır veya sütun bir diğeri ile aynı dizilişte olamaz (0101 şeklinde iki satır oluşamaz).

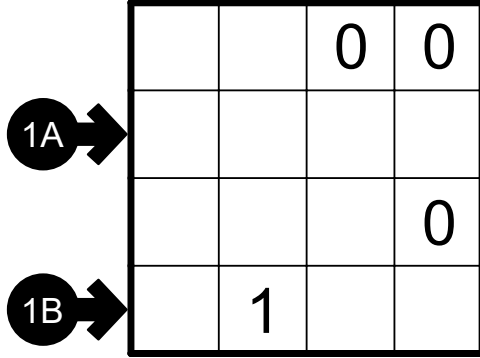
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırları soldan sağa doğru “1” veya “0” olacak şekilde yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

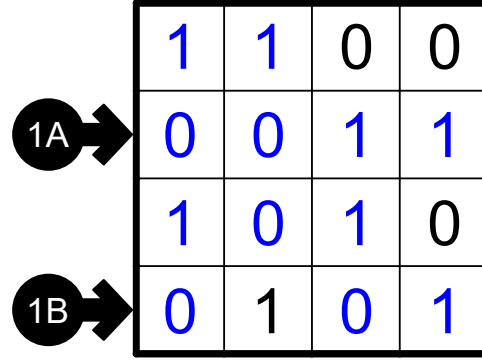
1A: 0011

1B: 0101

Örnek:



Çözüm:



Masyu (2): Hücrelerin merkezlerini birleştirerek kendisi ile çakışmayan ve dallanmayan bir döngü oluşturun. Döngü, ızgara üzerindeki tüm beyaz ve siyah dairelerden geçmelidir. Siyah daireler, döngüdeki en az ikişer birim uzayan köşe noktalarını temsil eder. Beyaz daireler ise kendilerinden sonra en az bir yönden dönülmesi gereken düz geçişleri temsil eder. Tüm siyah ve beyaz daireler verilmemiştir.

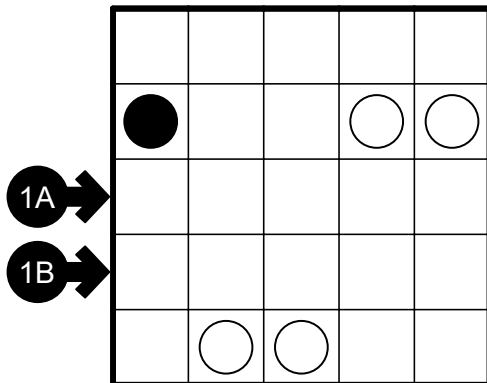
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin merkezlerinde döngünün nasıl davrandığına göre soldan sağa doğru gerekli harfleri yazın. Eğer hücrenin merkezinden geçmiyorsa “X”, eğer hücrenin merkezinde köşe yapıyorsa (yön değiştiriyorsa) “L”, eğer hücrenin merkezinden düz geçiyorsa “I” harflerini kullanın.

Verilen Örneğin Cevabı:

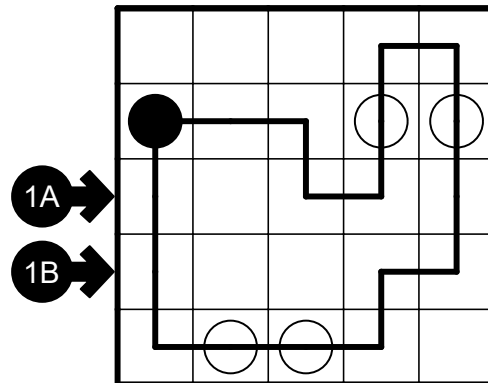
1A: IXLLI

1B: IXXLL

Örnek:



Çözüm:



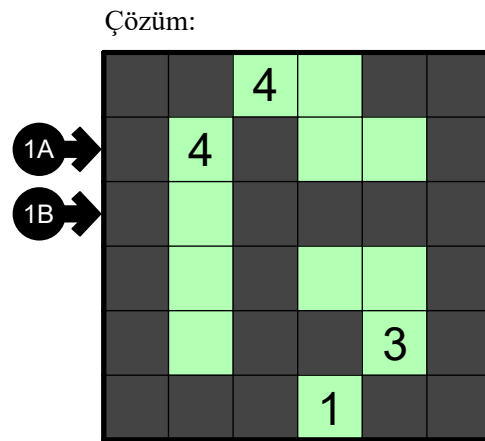
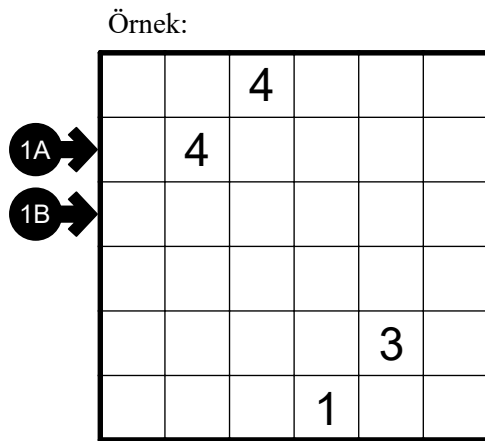
Adalar (Nurikabe) (2): Izgarada bazı hücreleri karalayın. “Adalar”, birbirlerine kenarlarından bağlı karalanmamış hücrelerden oluşurlar ve birbirlerine köşelerden temas edebilirler. Verilen sayılar, içinde buldukları adanın kaç birim kareden oluştuğunu temsil etmektedir. Tüm adalar verilmiştir. Izgara üzerinde bulunan karalanmış hücrelerin tamamının birbirine kenarlarından bağlantılı olmaları gerekmektedir. Herhangi bir 2x2’lik alanda ada parçası bulunmak zorundadır (karalanmış hücreler 2x2’lik bir alan oluşturamazlar).

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin durumlarını soldan sağa doğru belirtin. Karalanmış hücreler için “D” karalanmamış hücreler için ise “A” harflerini kullanın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: DADAAD

1B: DADDDD



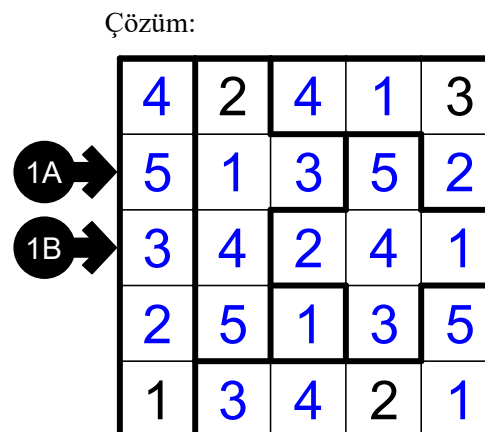
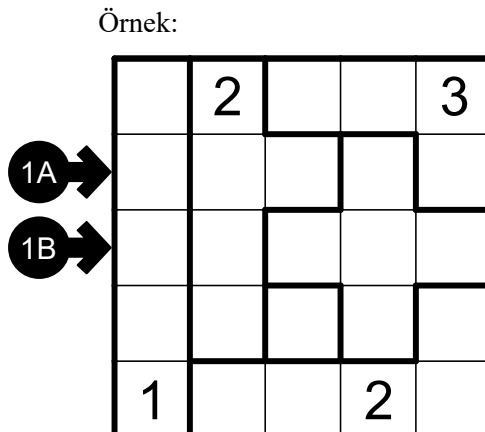
Suguru (2): Izgara üzerindeki her hücreyi rakamlar ile doldurun. Yerleştirilen rakamların çevresindeki sekiz hücrede kendilerinden bulunamaz. N birim kareden oluşan kalın çizgilerle ayrılmış bir bölge, birden N’ye kadar olan rakamları (yalnızca bir adet olmak üzere) içermektedir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlarda bulunan rakamları soldan sağa yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 51352

1B: 34241



- Akıl Oyunları Bireysel 2 – 20 dakika

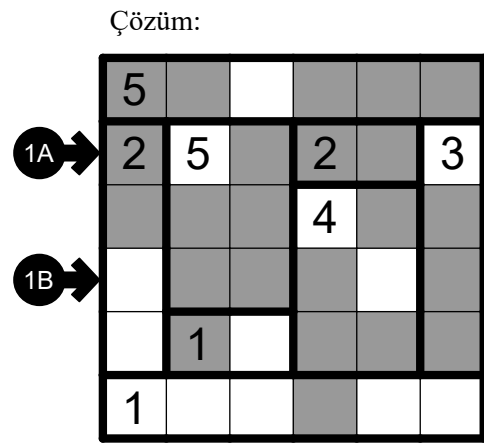
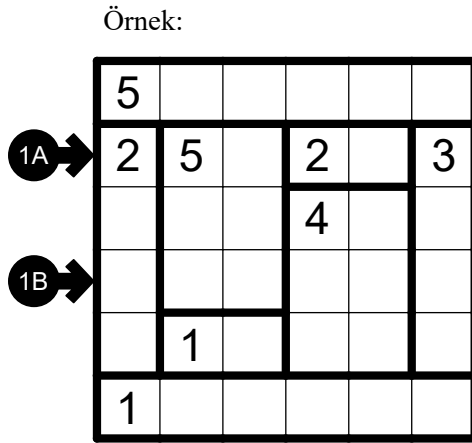
Aqre (2): Izgara üzerindeki bazı hücreleri karalayın. Herhangi dört ortogonal komşu hücre tamamen karalanmış ya da karalanmamış hücrelerden oluşamaz. Izgara üzerinde kalın çizgilerle ayrılmış olan bölgelerin bazılarının içinde bulunan sayılar, o bölge içerisinde kaç adet karalanmış hücre olduğunu temsil etmektedir. İçerisinde sayı bulunmayan hücrelerin içerisinde herhangi bir sayıda karalanmış hücre bulunabilir. Tüm karalanmış hücrelerin birbirlerine kenarlarından bağlanabiliyor olması gerekmektedir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru karalanmış hücreler için “X”, karalanmamış hücreler için “O” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: XOXXXX

1B: OXXXXX



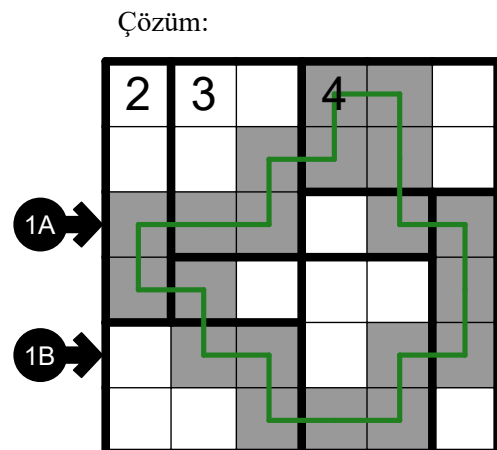
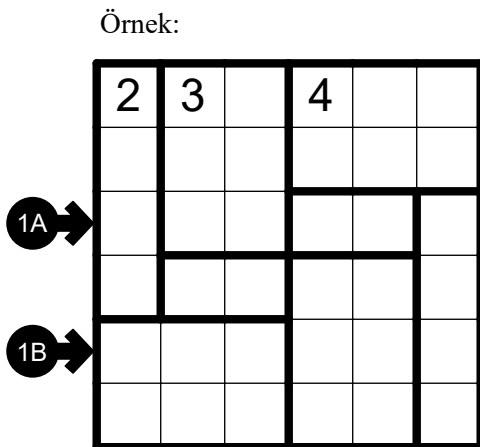
Aqre (Döngülü) (1): Aqre kuralları geçerlidir. Ayrıca, karalanmış tüm hücrelerin merkezlerini birbirine bağlayan, kendisini kesmeyen ve dallanmayan bir döngü oluşturun.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru karalanmış hücreler için “X”, karalanmamış hücreler için “O” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: XXXOXX

1B: OXXOXX



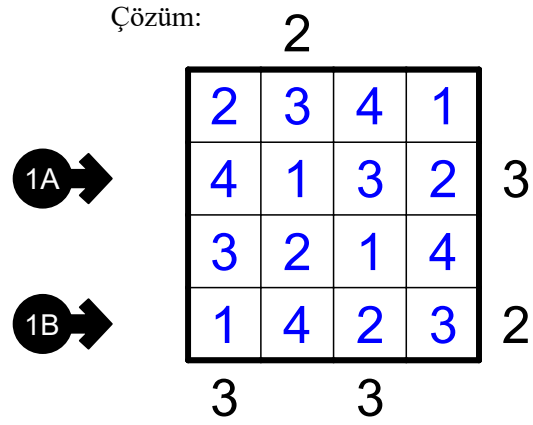
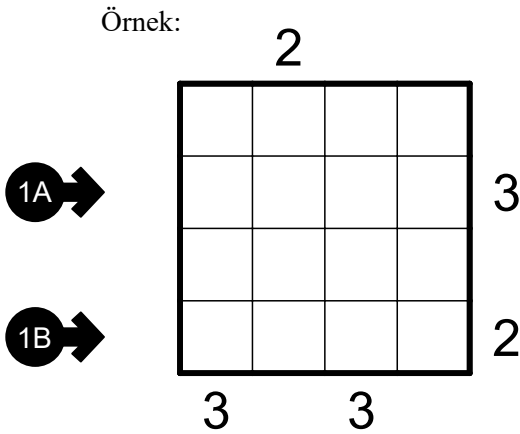
Apartmanlar (Skyscrapers) (2): $N \times N$ ızgara için, tüm hücelere birer adet olmak üzere birden N 'ye kadar olan sayıları yerleştirin. Sayılar, satır ve sütunlarda birden fazla kez bulunamazlar. Izgara üzerindeki her bir sayı bir kendisi kadar kata sahip olan bir apartmanı temsil etmektedir. Izgaranın kenarlarında verilmiş olan ipuçları o yönden bakıldığında kaç adet apartman "görüldüğünü" göstermektedir. Daha çok katlı olan apartmanlar, daha az katlı olan apartmanların görülmesini engeller.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlarda bulunan sayıları, apartman ipuçlarını dahil etmeyerek soldan sağa doğru girin (N sayıdan oluşan bir satır için N adet rakamdan oluşan bir cevap satırı olmalıdır).

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 4132

1B: 1423



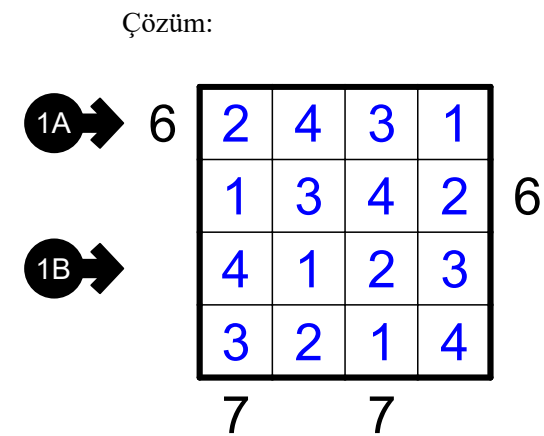
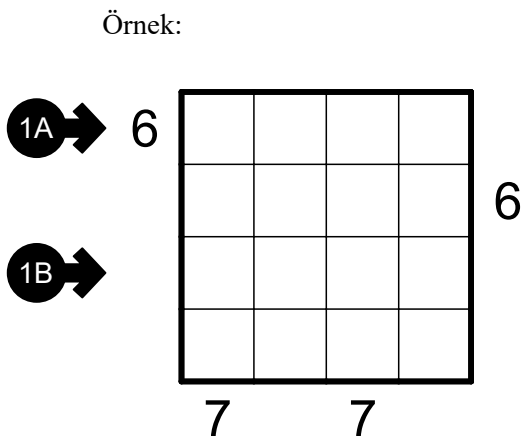
Apartmanlar (Toplamlı) (Skyscrapers Sum) (1): Apartmanlar kuralları kısmen geçerlidir. Yalnızca ızgaranın dışında verilmiş olan ipuçları, o yönden bakıldığında görülmekte olan "apartmanların" "kat" sayılarının toplamını vermektedir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlarda bulunan sayıları, apartman ipuçlarını dahil etmeyerek soldan sağa doğru girin (N sayıdan oluşan bir satır için N adet rakamdan oluşan bir cevap satırı olmalıdır).

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 2431

1B: 4123



- Akıl Oyunları Bireysel 3 – 45 dakika

Futoshiki (2): $N \times N$ ızgara için, 1'den N 'ye kadar olan rakamları her satır ve sütunda yalnızca birer kez bulunacak bir şekilde yerleştirin. Hücreler arasındaki büyüktür / küçüktür işaretleri o hücrelerde bulunan sayılar arasındaki ilişkiyi göstermektedir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki rakamları soldan sağa doğru giriniz.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 3412

1B: 2341

Örnek:

1A → >

<

<

1B →

Çözüm:

1A → >

<

<

1B →

Futoshiki (Ardışksız) (Non-Consecutive) (2): Futoshiki kuralları geçerlidir. Ayrıca, aralarında bir fark bulunan sayılar (ardışık sayılar) birbirlerine ortogonal olarak komşu olamazlar.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki rakamları soldan sağa doğru giriniz.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 14253

1B: 31425

Örnek:

1A →

1B → >

> >

Çözüm:

1A →

1B → >

> >

Dominion (1): Izgara üzerine 1x2'lik dikdörtgenlerden oluşan “domino” parçalarını birbirlerine kenarlarından komşu olmayacak şekilde yerleştirin. Dominolar harflerin bulunduğu hücrelere yerleştirilemezler. Yerleştirilen parçalar ile oluşturulacak olan bölgelerin içerisinde yalnızca bir çeşit harf bulunmalıdır. Farklı harfler aynı bölge içerisinde bulunamaz. Bölgeleri ayırabilmek adına dominolar köşelerinden temas edebilir. Tüm dominolar birbirine bağlı olmak zorunda değildir. Tüm harf çeşitleri verilmiştir, içerisinde harf bulunmayan bölge oluşturulamaz.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler eğer bir harf bölgesine dahilse o harfi, domino parçasına aitse “X” girin.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: CCCXBBXD

1B: CCCXBXDD

Örnek:

| | | | | | | | |
|------|---|--|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | A |
| A | | | | A | | | |
| | B | | | | | | |
| | | | | | B | | |
| | | | | | | | |
| 1A → | | | C | | | | D |
| 1B → | C | | | | | | |
| | | | | | B | D | |

Çözüm:

| | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | A |
| A | X | X | | A | X | X | |
| X | B | | X | X | | | X |
| X | | | | | B | | X |
| | X | X | | | | X | |
| 1A → | | | C | X | | X | D |
| 1B → | C | | | X | X | | |
| | X | X | | | B | X | D |

Triminion (1): Dominion kuralları kısmen geçerlidir. Yalnızca, yerleştirilen “domino” parçalarının üçer birim kareden oluşan trimino parçaları olmaları gerekmektedir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler eğer bir harf bölgesine dahilse o harfi, domino parçasına aitse “X” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: AXBXGXGG

1B: XXBXXDDX

Örnek:

| | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|
| A | | | | | | G | |
| | | B | | G | | | |
| 1A → | A | | | | | | G |
| | | B | | B | D | | |
| 1B → | | | | | | | |
| | | C | | | | | E |
| | | | | D | D | | |
| | | | C | | | | F |

Çözüm:

| | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|
| A | X | | X | | | G | |
| | X | B | | G | X | | |
| 1A → | A | X | | X | | | G |
| | X | B | | B | D | | X |
| 1B → | X | | X | X | | | |
| | | C | X | | | | E |
| | X | X | | D | D | | X |
| | | | C | X | | | F |

Cross the Streams (1): Izgara üzerinde bazı hücreleri birbirlerine kenarlarından bağlı olacak şekilde karalayınız. Karalanan hücreler 2x2'lik bir alan oluşturmamalıdır. Izgaranın dışındaki sütunların başlarında verilen semboller yukarıdan aşağıya, satırların başındaki semboller ise soldan sağa doğru karalanmış hücrelerin durumlarını sıraları ile tarif ederler. Verilmiş bir sayı, kendisi kadar ardışık karalı hücre bulunduğunu gösterir. Verilmiş bir “?” sembolü, en az bir birim kareden oluşan ardışık karalı hücre bölümünü gösterir. Verilmiş bir “*” sembolü ise hiçbir şey dahil olmak üzere mümkün olabilecek her ihtimali içerir.

Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru karalanmış hücreler için “D” karalanmamış hücreler için “B” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: BDBDD

1B: BDBDD

Örnek:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|--|---|
| | | | * | | | 1 |
| | | 3 | * | | | ? |
| | ? | 1 | 1 | 5 | | ? |
| 1A → | 1 | 2 | | | | |
| | | ? | | | | |
| 1B → | 1 | * | | | | |
| | 1 | ? | | | | |
| | 5 | | | | | |

Çözüm:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|--|---|
| | | | * | | | 1 |
| | | 3 | * | | | ? |
| | ? | 1 | 1 | 5 | | ? |
| 1A → | 1 | 2 | | | | |
| | | ? | | | | |
| 1B → | 1 | * | | | | |
| | 1 | ? | | | | |
| | 5 | | | | | |

Cross the Streams (Tersine) (1): Cross the Streams kuralları kısmen geçerlidir. Yalnızca ızgara dışında verilen sayılar, karalanmış hücreler yerine karalanmamış hücreler hakkında bilgi vermektedir.

Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru karalanmış hücreler için “D” karalanmamış hücreler için “B” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: BBDBB

1B: DBDBB

Örnek:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|
| | | | 2 | | * | |
| | * | * | * | | 1 | ? |
| | ? | 2 | * | 3 | | ? |
| 1A → | * | ? | ? | | | |
| | * | 2 | * | | | |
| | * | 2 | * | | | |
| 1B → | ? | * | ? | | | |
| | * | 4 | * | | | |

Çözüm:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|
| | | | 2 | | * | |
| | * | * | * | | 1 | ? |
| | ? | 2 | * | 3 | | ? |
| 1A → | * | ? | ? | | | |
| | * | 2 | * | | | |
| | * | 2 | * | | | |
| 1B → | ? | * | ? | | | |
| | * | 4 | * | | | |

Çitler (Slitherlink) (1): Hücrelerin köşelerini birleştirerek kendisini kesmeyen ve dallanmayan bir döngü oluşturunuz. Verilen sayılar, buldukları hücrenin kaç kenarının döngü tarafından kullanıldığını göstermektedir.

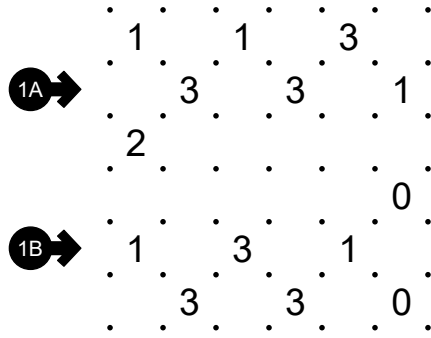
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru döngü içerisinde kalmış hücreler için "I" döngünün dışında kalmış hücreler için "D" yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

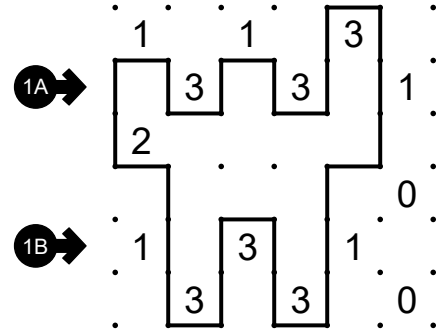
1A: IDIDID

1B: DIDIDD

Örnek:



Çözüm:



Çitler (Tüm Noktalar) (Slitherlink - Full) (1): Çitler kuralları geçerlidir. Ayrıca, döngü ızgara üzerindeki hücrelerin tamamının köşelerinden geçmelidir.

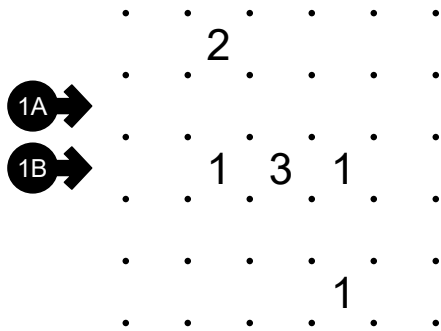
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru döngü içerisinde kalmış hücreler için "I" döngünün dışında kalmış hücreler için "D" yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

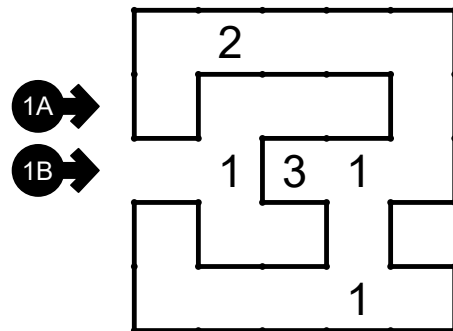
1A: IDDDI

1B: DDIII

Örnek:



Çözüm:



Mayın Tarlası (Minesweeper) (1): Izgara üzerine her hücrede en fazla bir adet olacak şekilde “mayınlar” yerleştirin. Verilen her sayı, çevresindeki sekiz hücrenin içerisinde kaç mayın bulunduğunu göstermektedir. İpuçları bulunan hücrelere mayın yerleştirilemez.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru mayın bulunuyorsa “1”, mayın bulunmuyorsa “0” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 11100

1B: 00101

Örnek:

| | | | | |
|------|---|---|---|---|
| | 3 | 2 | | |
| 1A → | | | | 2 |
| | 3 | | 5 | 2 |
| 1B → | 2 | | | |
| | | 1 | 3 | |

Çözüm:

| | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|
| | × | 3 | 2 | × | • |
| 1A → | • | • | • | × | 2 |
| | 3 | • | 5 | • | 2 |
| 1B → | 2 | × | • | × | • |
| | • | × | 1 | 3 | • |

Mayın Tarlası (Çift Mayın) (Minesweeper - Double) (1): Mayın tarlası kuralları kısmen geçerlidir. Yalnızca, her hücreye en fazla iki adet mayın yerleştirilebilir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru çift mayın bulunuyorsa “2”, tek mayın bulunuyorsa “1” mayın bulunmuyorsa “0” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 02220

1B: 20001

Örnek:

| | | | | | |
|------|---|---|----|---|---|
| | | 4 | 6 | | |
| 1A → | | | | | 3 |
| | 3 | | 10 | | 3 |
| | 3 | | | | |
| 1B → | | | 2 | 3 | |

Çözüm:

| | | | | | |
|------|---|---|----|---|---|
| | × | 4 | 6 | × | × |
| 1A → | × | • | • | • | 3 |
| | 3 | • | 10 | • | 3 |
| | 3 | × | • | × | × |
| 1B → | • | • | × | 2 | 3 |

- Akıl Oyunları Takım 1 – 20 dakika

Bu turda yarışmacılara 12 adet galaksiler sorusu sorulacaktır. Galaksilerin tamamının içlerinde sayılar bulunmaktadır. Bu sayılar, soru çözüldükten sonra o galaksinin hangi renge boyanması gerektiğini belirtmektedir. Sayıların renk karşılıkları kâğıdın üst kısmında verilmiştir. Turdan tam puan alınabilmesi adına, katılımcıların çözdükleri soruları boyayıp kesip birleştirdikten sonra gizli resmi ortaya çıkarmaları gerekmektedir.

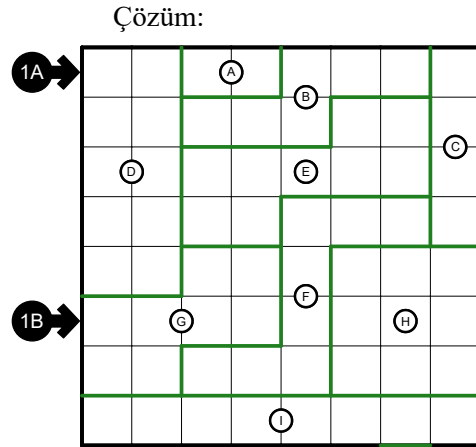
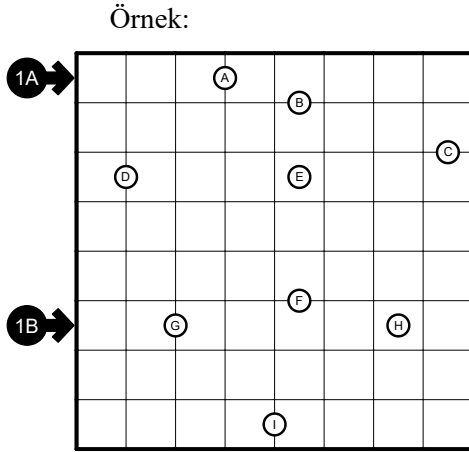
Galaksiler (*Spiral Galaxies*) (12): Izgarayı boşa herhangi bir hücre kalmayacak şekilde bölgelere ayırın. Verilen daireler oluşturulacak bölgelerin dönme merkezlerini temsil eder ve bölgeler bu merkezler etrafında rotasyonel simetrik şekillerde olmalıdır. Bütün daireler verilmiştir.

Çözüm Giriş Şekli: Soldan sağa doğru işaretlenen satırlardaki hücreler hangi harfi temsil eden bölgenin parçası ise o harfi yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: DDAABBBC

1B: GGGGFHHH



• Akıl Oyunları Bireysel 4 – 20 dakika

-Slitherlink (4): Örnek ve açıklama yukarıda mevcut.

Çitler (Masyu) (Slitherlink – Masyu) (2): Çitler ve Masyu kuralları geçerlidir.

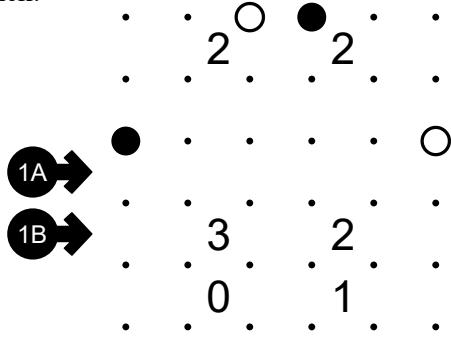
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru döngü içerisinde kalmış hücreler için “I” döngünün dışında kalmış hücreler için “D” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

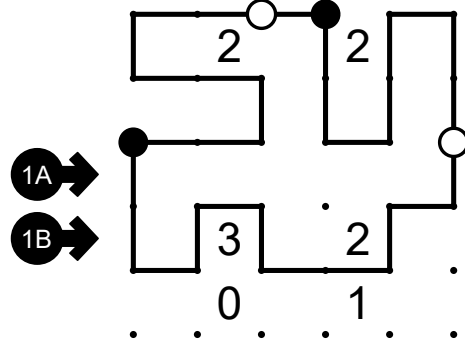
1A: I I I I I

1B: I D I I D

Örnek:



Çözüm:



Çitler (Çift Köşe) (2): Çitler kuralları geçerlidir. Ayrıca, döngü üzerinde birbirine ardışık olan köşelerde çift sayıda dönüş olmalıdır.

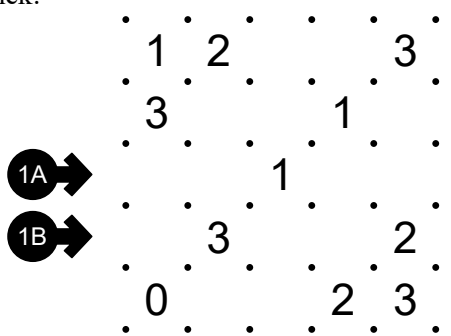
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa doğru döngü içerisinde kalmış hücreler için “I” döngünün dışında kalmış hücreler için “D” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

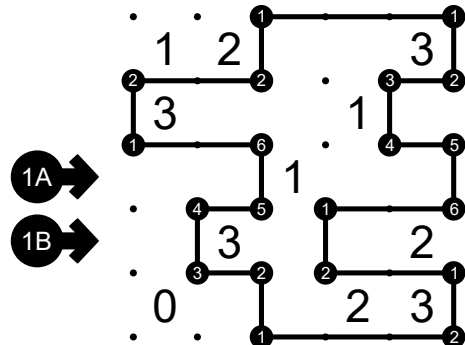
1A: D D I I I

1B: D I I D D

Örnek:



Çözüm:



- Akıl Oyunları Bireysel 5 – 30 dakika

Tapa (1): Izgara üzerindeki bazı hücreleri karalayın. Karalanmış hücrelerin tamamı birbirlerine kenarlarından bağlantılı olmalıdır. 2x2 birim karelerden oluşan herhangi bir alan tamamen karalanmış hücrelerden oluşamaz. Verilen sayılar, çevrelerindeki sekiz hücre içerisindeki ardışık karalanmış hücrelerin sayısını gösterir. Bir hücrede birden fazla sayı bulunması, aralarında en az bir adet karalanmamış hücre bulunan karalanmış hücre gruplarını temsil eder. Sayılar buldukları hücre içerisinde küçükten büyüğe doğru sıralanmış olup herhangi bir sıra temsil etmemektedirler. İpucu bulunan hücreler karalanamaz.

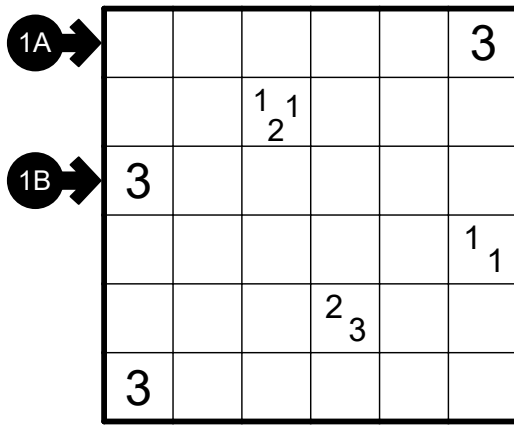
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa karalanmış olanlar için “K” karalanmamış olanlar için “B” yazınız.

Verilen Örneğin Cevabı:

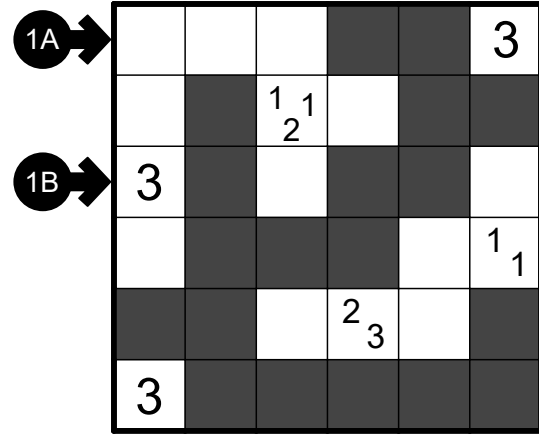
1A: BBBKKB

1B: BKBKKB

Örnek:



Çözüm:



Tapa (Bilinmeyenler) (Tapa - Unknowns) (1): Tapa kuralları geçerlidir. Ayrıca, bazı sayıların değerleri verilmemiş olup “?” sembolü ile gösterilmiştir.

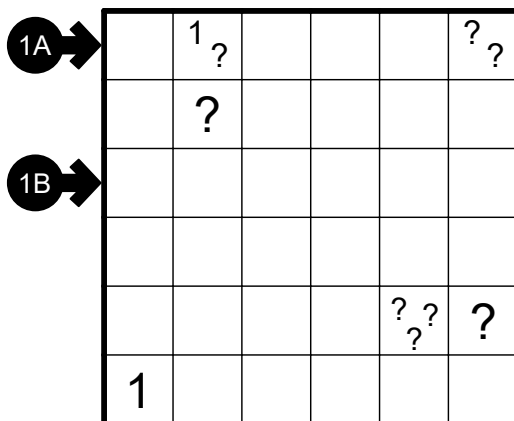
Çözüm Giriş Şekli: Seçilen satırlardaki hücreler için soldan sağa karalanmış olanlar için “K” karalanmamış olanlar için “B” yazınız.

Verilen Örneğin Cevabı:

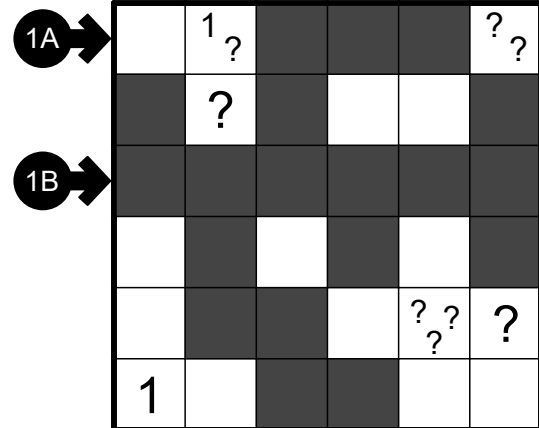
1A: BBKKB

1B: KKKKK

Örnek:



Çözüm:



Yajilin (1): Kendisi ile kesişmeyen ve dallanmayan bir döngü oluşturun. Verilen ipuçları, gösterdikleri ok yönünde kaç adet karalanmış hücre bulunduğunu göstermektedir. Karalanmış hücreler, birbirlerine ortogonal olarak komşu olamazlar. Döngü, karalanmış hücrelerden ve ipucu bulunan hücreler dışındaki her hücreden geçmelidir.

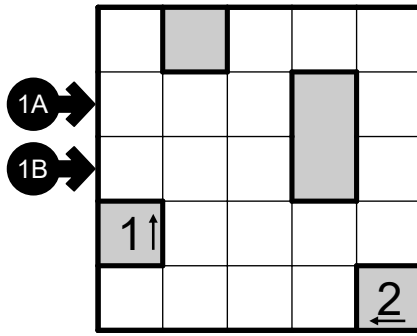
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin merkezlerinde döngünün nasıl davrandığına göre veya geçip geçmediğine göre soldan sağa doğru gerekli harfleri yazın. Eğer hücrenin merkezinden geçmiyorsa (karalama veya ipucu ise) “X”, eğer hücrenin merkezinde köşe yapıyorsa (yön değiştiriyorsa) “L”, eğer hücrenin merkezinden düz geçiyorsa “I” harflerini kullanın.

Verilen Örneğin Cevabı:

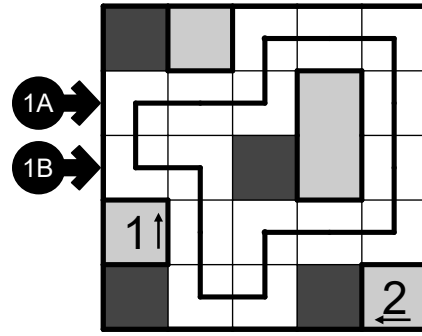
1A: LILXI

1B: LLXXI

Örnek:



Çözüm:



Yajilin (Domino) (1): Yajilin kuralları kısmen geçerlidir. Karalanan hücrelerin 1x2'lik “domino” parçalarından oluşması gerekmektedir. İpuçları ise, gösterdikleri yönde kaç adet “domino” olduğunu göstermektedir.

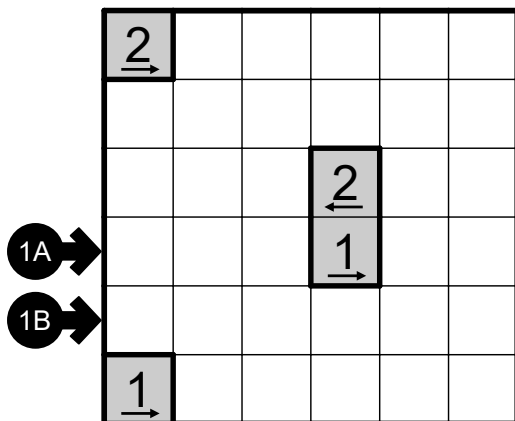
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin merkezlerinde döngünün nasıl davrandığına göre veya geçip geçmediğine göre soldan sağa doğru gerekli harfleri yazın. Eğer hücrenin merkezinden geçmiyorsa (karalama veya ipucu ise) “X”, eğer hücrenin merkezinde köşe yapıyorsa (yön değiştiriyorsa) “L”, eğer hücrenin merkezinden düz geçiyorsa “I” harflerini kullanın.

Verilen Örneğin Cevabı:

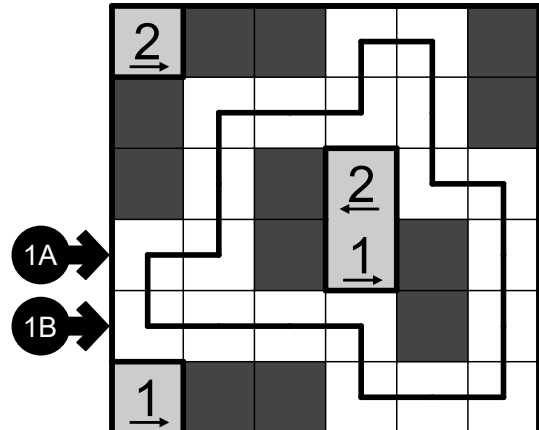
1A: LLXXXI

1B: LIILXI

Örnek:



Çözüm:



Kakuro (1): Izgaradaki boş hücreleri her hücrede 1'den 9'a kadar yalnızca bir sayı yerleşecek şekilde doldurun. Verilen ipuçları gösterdikleri yöndeki (sağ yukarıda ise sağ, sol aşağıda ise aşağıyı) ardışık beyaz hücrelerde bulunan sayıların toplamını vermektedir. Verilen ipucundaki toplama ulaşılmaya çalışılırken aynı rakam birden fazla kullanılamaz.

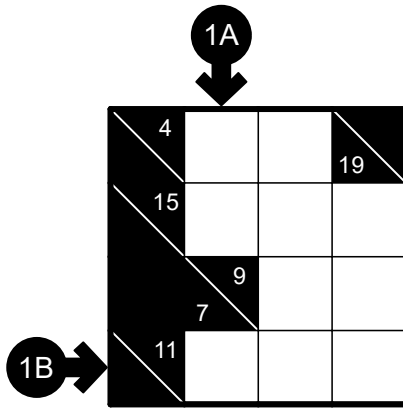
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satır veya sütunlardaki sayıları ipuçlarını atlayarak soldan sağa doğru veya yukarıdan aşağıya doğru yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

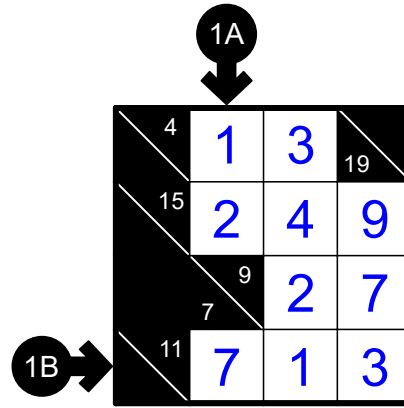
1A: 127

1B: 713

Örnek:



Çözüm:



Kakuro (Ardışksız) (Kakuro – Nonconsecutive) (1): Kakuro kuralları geçerlidir. Yalnızca, yerleştirilen sayılar ile aralarında bir fark olan sayılar birbirlerinin ortogonal komşuları olamazlar.

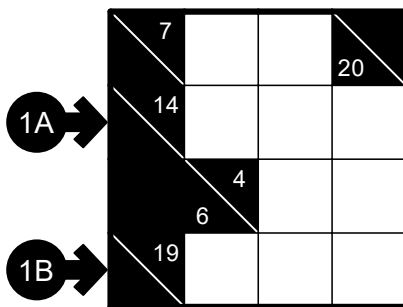
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satır veya sütunlardaki sayıları ipuçlarını atlayarak soldan sağa doğru veya yukarıdan aşağıya doğru yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

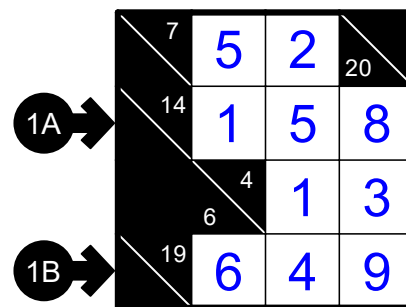
1A: 158

1B: 649

Örnek:



Çözüm:



- Akıl Oyunları Takım 2 – 30 dakika

Bu turda yarışmacıların karşısına beş adet ızgara çıkacaktır. Izzaralarda bulunan akıl oyunlarının tamamı kendi kuralları ile tamamlanabilir durumdadırlar. Bazı ipuçları harfler ile deęiştirilmiştir. Her harf farklı bir sayıyı temsil etmektedir.

Amiral Battı (*Battleships*) (1): Verilen “gemileri” ızgara üzerine birbirlerine köşelerinden dahi komşu olmayacak şekilde tamamını yerleştirin. Izzaranın kenarlarında verilen sayılar, o satır veya sütunda kaç adet gemi bulunduğunu göstermektedir. Izzara üzerinde bazı gemi parçaları verilebilir veya geminin gelemeyeceği “deniz” parçaları da verilmiş olabilir

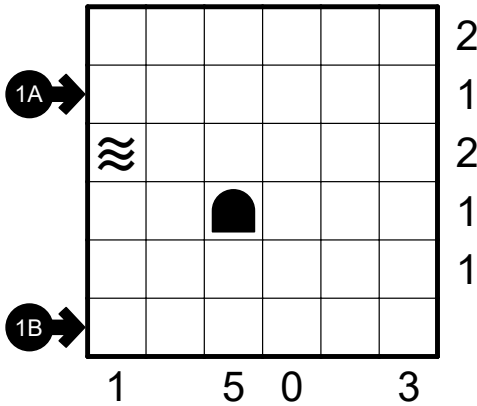
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücreler için gemi bulunmayanlar için “0”, gemi bulunanlar için ise geminin boyutunu yazarak soldan sağa doğru girin.

Verilen Örneğin Cevabı:

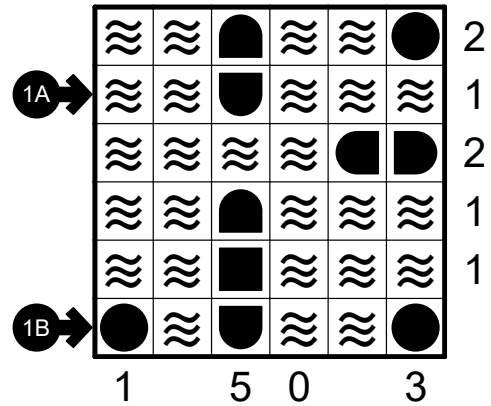
1A: 002000

1B: 103001

Örnek:



Çözüm:



Beş Hücreliler (Five Cells) (1): Izgarayı beşer birim kareden oluşan alanlara ayırın. Verilen sayılar, buldukları hücrenin kaç kenarının bölge sınırı olarak kullanıldığını belirtmektedir.

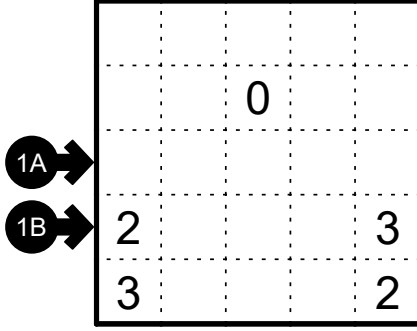
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin kaçar kenarlarının bölge sınırı olarak kullanıldığını soldan sağa doğru yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

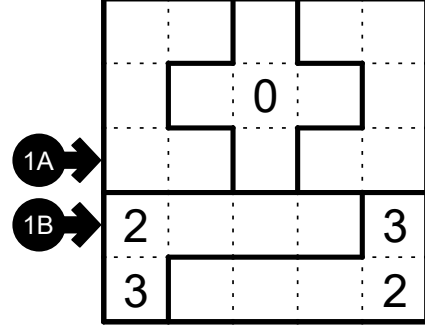
1A: 23332

1B: 22233

Örnek:



Çözüm:



- Akıl Oyunları Bireysel 6 – 20 dakika

-Galaksiler (4): Örnek ve açıklama yukarıda mevcut.

Çifte Galaksiler (Double Spiral Galaxies) (2): Galaksiler kuralları geçerlidir. Bazı galaksi merkezleri farklı renkte verilmiştir. Bu merkezlerden iki tanesini eşleştirerek rotasyonel simetrik bölgeler oluşturun.

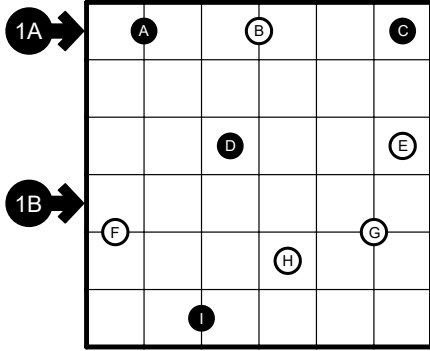
Çözüm Giriş Şekli: Soldan sağa doğru işaretlenen satırlardaki hücreler hangi harfi temsil eden bölgenin parçası ise o harfi yazın. Eğer galaksi birden fazla harf ile temsil ediliyorsa, alfabetik olarak daha önce geleni yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

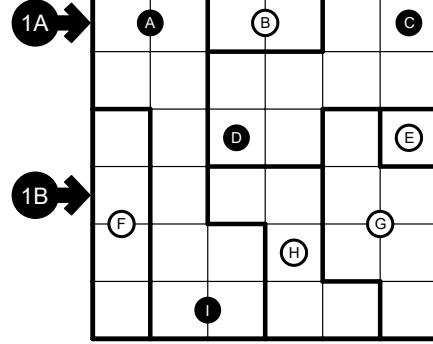
1A: AABCC

1B: FAHHGG

Örnek:



Çözüm:



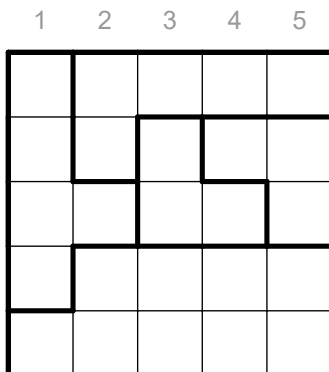
Yıldız Savaşları (Star Battle) (4): Izgara üzerinde her satır sütun ve kalın çizgilerle ayrılmış bölgeler içerisinde birer adet olacak şekilde “yıldız” yerleştirin. Yıldızlar, birbirlerine çaprazdan dahi komşu olamazlar.

Çözüm Giriş Şekli: Yukarıdan aşağıya doğru satırlarda soldan ilk yıldızın bulunduğu sütun numarasını yazın.

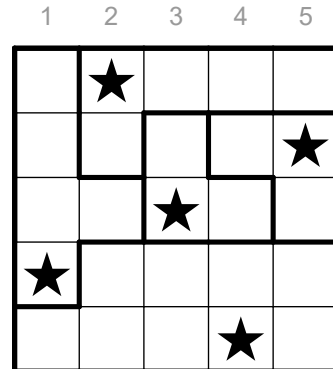
Verilen Örneğin Cevabı:

1: 25314

Örnek:



Çözüm:



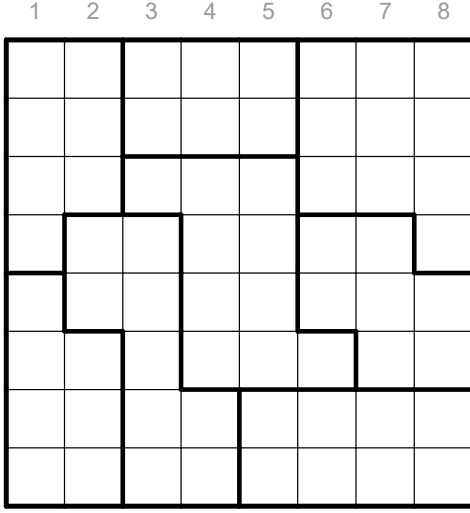
Çifte Yıldız Savaşları (Star Battle – Two Stars) (4): Yıldız Savaşları kuralları kısmen geçerlidir. Yalnızca, her satır sütun ve kalın çizgilerle ayrılmış bölgeye iki adet yıldız yerleştirilmelidir.

Çözüm Giriş Şekli: Yukarıdan aşağıya doğru satırlarda soldan ilk yıldızın bulunduğu sütun numarasını yazın.

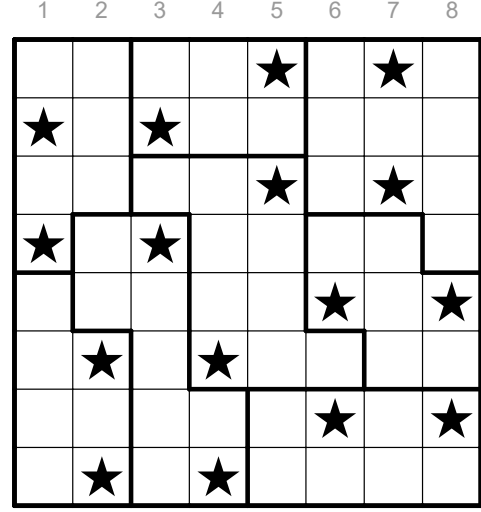
Verilen Örneğin Cevabı:

1: 51516262

Örnek:



Çözüm:



- Akıl Oyunları Bireysel 7 – 60 dakika

Shaka Shaka (2): Bazı hücreleri köşegenlerinden ayırarak bir tarafını karalayın. Açıkta kalan beyaz alanların tamamı döndürülmüş olsa bile dikdörtgensel bölge oluşturmalıdır. Verilen ipuçları ortogonal komşularından kaç tanesinin üçgen şeklinde olacağını göstermektedir. Bazı hücreler önceden doldurulmuştur.

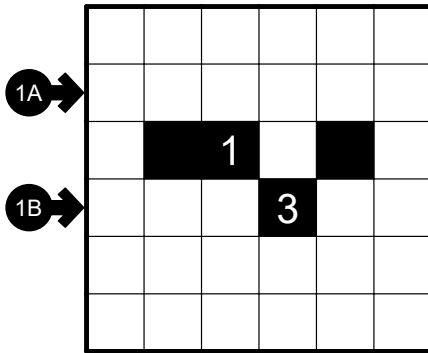
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerde ipucu bulunan hücreler için “X”, sol üst köşesi karalı üçgen için “1”, sağ üst köşesi karalı üçgen için “2”, sol alt köşesi karalı üçgen için “3”, sağ alt köşesi karalı üçgen için “4”, boş hücreler için “0” yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

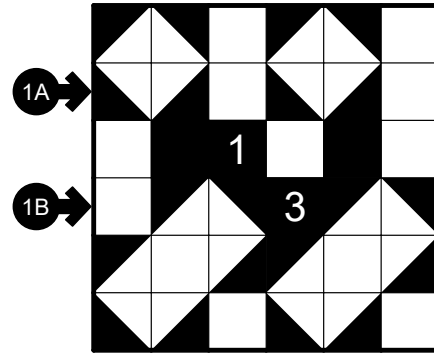
1A: 340340

1B: 012X12

Örnek:



Çözüm:



İşlemsiz Kendoku (TomTom) (2): NxN ızgara için 1’den N’ye kadar olan sayıları satır ve sütunlarda tekrar etmeyecek şekilde yerleştirin. Etrafı kalın çizgilerle çevrili olan bölgelerin sol üst köşesinde yer alan sayı, içerisinde bulunan rakamların dört işlemden herhangi biri ile işlenmesinden sonra elde edilen sonucu göstermektedir (Bölme ve çıkarma işlemi için hücre içerisindeki en büyük sayı alınır ve diğer sayılar tarafından bölünür veya ondan çıkarılır.). İşlemler bölge içerisinde değişiklik gösteremezler.

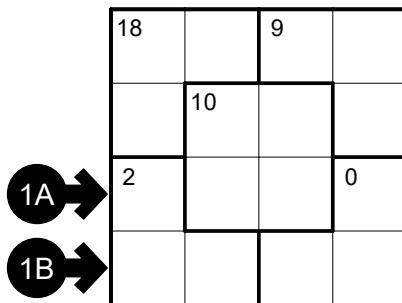
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki sayıları soldan sağa doğru yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

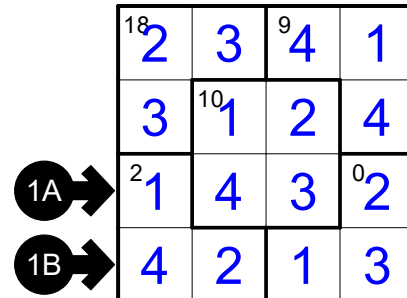
1A: 1432

1B: 4213

Örnek:



Çözüm:



Heykelli Park (Statue Park) (2): Verilen “heykelleri” birbirlerine kenarlarından komşu olmayacak şekilde yerleştirin. Açıkta kalan beyaz “park yollarının” kenarlarından birbirlerine bağlantılı olmaları gerekmektedir. Tüm heykeller kullanılmalıdır.

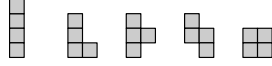
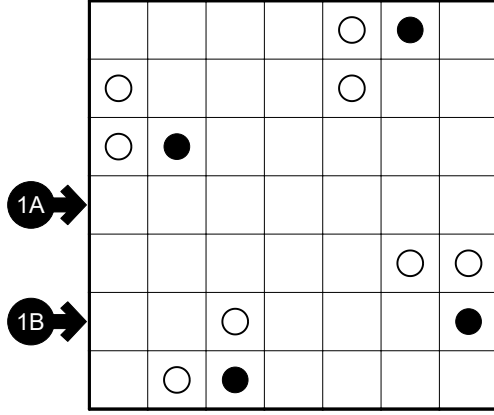
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerde heykel bulunuyorsa “D”, heykel bulunmuyorsa “B” yazınız.

Verilen Örneğin Cevabı:

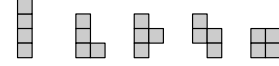
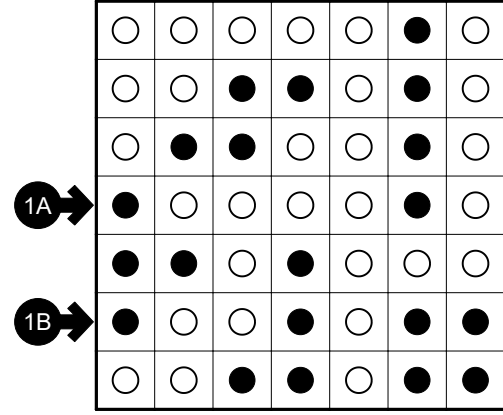
1A: DBBBBDB

1B: DBBDBDD

Örnek:



Çözüm:



Ortalı Yol (Midloop) (1): Kendisini kesmeyen ve dallanmayan bir döngü oluşturun. Oluşturulan döngü tüm dairelerden geçmelidir. Daireler, döngü üzerindeki iki dönüşün orta noktasını göstermektedir.

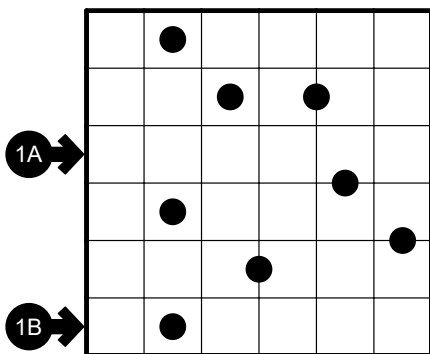
Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerin merkezlerinde döngünün nasıl davrandığına göre soldan sağa doğru gerekli harfleri yazın. Eğer hücrenin merkezinden geçmiyorsa “X”, eğer hücrenin merkezinde köşe yapıyorsa (yön değiştiriyorsa) “L”, eğer hücrenin merkezinden düz geçiyorsa “I” harflerini kullanın.

Verilen Örneğin Cevabı:

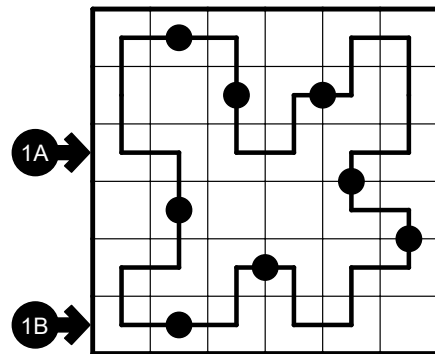
1A: LLLLLL

1B: LILLLX

Örnek:



Çözüm:



Işıklar (Four Winds) (1): Izgaranın tamamını “rüzgarlar” ile kaplayın. Verilen ipuçları kendilerinden ortogonal olarak çıkan uzantılarının toplam uzunluğunu vermektedir. Rüzgarlar, ipuçlarının üzerine yerleştirilemezler. Tüm sayılar verilmiştir.

Çözüm Giriş Şekli: İşaretlenen satırlardaki hücrelerde soldan sağa doğru ipucu bulunuyorsa “X”, rüzgar parçaları bulunuyorsa onların ait oldukları ipucunu yazın.

Verilen Örneğin Cevabı:

1A: 4265X4

1B: X4625X

Örnek:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | | | | | 3 |
| | | | 6 | | | |
| 1A → | | | | | 5 | |
| | | 2 | | | | |
| | | | | 2 | | |
| 1B → | 4 | | | | | 4 |

Çözüm:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | → | ← | ← | ← | 3 |
| | ↓ | ← | 6 | → | ↑ | ↑ |
| 1A → | ↑ | ↑ | ↓ | ← | 5 | ↑ |
| | ↑ | 2 | ↓ | ↑ | ↓ | ↑ |
| | ↑ | ↓ | ↓ | 2 | ↓ | ↑ |
| 1B → | 4 | → | ↓ | ↓ | ↓ | 4 |

-Toplamlı Apartmanlar (1): Örnek ve açıklama yukarıda mevcut.

-Çit (1): Örnek ve açıklama yukarıda mevcut.

-Galaksiler (1): Örnek ve açıklama yukarıda mevcut.