

Dr Gareth Moore on enam kui 40 ajutreeninguks ja mõistatamiseks mõeldud raamatu autor; raamatuid on nii lastele kui ka täiskasvanutele, näiteks *The Mammoth Book of Brain Games*, *The Mammoth Book of New Sudoku* ja *The Mammoth Book of Fun Brain Training*. Tema koostatud mõistatusülesandeid on ilmunud ka väga erinevais ajalehtedes ja ajakirjades.

Ta on loonud ajude gümnaстикaks mõeldud veebilehe BrainedUp.com ning ta haldab populaarset igapäevast ülesannete saiti PuzzleMix.com.

Autor sai filosoofiadoktori kraadi tehisintelligentsi alal Cambridge'i ülikoolis Ühendkuningriigis, kus ta õpetas masinaid inimkeelest aru saama.

Saadaval veel järgmised väljaanded

- The Mammoth Book of Brain Games*
- The Mammoth Book of Warriors and Wizardry*
- The Mammoth Book of One-Liners*
- The Mammoth Book of the Vietnam War*
- The Mammoth Book of Westerns*
- The Mammoth Book of Dieselpunk*
- The Mammoth Book of Air Disasters and Near Misses*
- The Mammoth Book of Sherlock Holmes Abroad*
- The Mammoth Book of Insults*
- The Mammoth Book of Gangs*
- The Mammoth Book of New Sudoku*
- The Mammoth Book of Best New SF 27*
- The Mammoth Book of SF Stories by Women*
- The Mammoth Book of Fun Brain Training*
- The Mammoth Book of Best New Horror 25*
- The Mammoth Book of Best British Crime 11*
- The Mammoth Book of Dracula*
- The Mammoth Book of Historical Crime Fiction*
- The Mammoth Book of Shark Attacks*
- The Mammoth Book of IQ Puzzles*
- The Mammoth Book of Paranormal Romance*
- The Mammoth Book of Tasteless and Outrageous Lists*
- The Mammoth Book of Prison Breaks*
- The Mammoth Book of Merlin*
- The Mammoth Book of Special Forces Training*
- The Mammoth Book of Travel in Dangerous Places*
- The Mammoth Book of Brain Teasers*
- The Mammoth Book of Antarctic Journeys*
- The Mammoth Book of Modern Ghost Stories*
- The Mammoth Book of Apocalyptic SF*

SUUR

Loogika- mõistatuste piibel

ajude gümnaстикaks

Dr Gareth Moore

Inglise keelest tõlkinud Krista Kallis

 TÄNAPÄEV

Originaali tiitel:
Dr Gareth Moore
The Mammoth Book of
Logical Brain Games
Robinson 2016

Toimetanud Katrin Naber

Copyright © Gareth Moore 2016

First published in Great Britain in 2016 by Robinson, an imprint of Little, Brown Book Group

Tõlge eesti keelde © Krista Kallis, 2016

ISBN 978-9949-27-950-0

www.tnp.ee

Trükitud AS Pakett trükikojas

SISUKORD

Sissejuhatus	7
Esimene osa – Algajate tase	11
Teine osa – Kogenumate algajate tase	75
Kolmas osa – Mõõdukas tase	139
Neljas osa – Vilunute tase	203
Viies osa – Edasijõudnute tase	267
Kuues osa – Asjatundjate tase	331
Seitsmes osa – Meistrite tase	395
Kaheksas osa – Lahendused	459

Sissejuhatus

Tere tulemast tutvuma „*Suure loogikamõistatuste piibliga*“, mis on kaanest kaaneni täis hämmastavalt mitmekesiseid loogikal põhinevaid ülesandeid – need panevad aju tööle igal mõeldaval viisil!

Ajugümnaastikaks mõeldud loogikamängud

Uudsus hoiab aju virgena, seega on käesoleva raamatu ülesanne pakkuda teile just seda, ning teha seda erakordselt ulatusliku sisu kaudu.

Raamatust leiate 64 erinevat liiki mängulist loogikaülesannet, mis on jaotatud seitsmeks raskusastmeks. Samal raskusastmel ei kordu neist mitte ükski, seega on ülesannete edasise lahendamise käigus tagatud suur sisuline vaheldusrikkus.

Raamat on kavandatud läbitöötamiseks esitatud järjestuses, seega soovitan alustada algusest. Ühe ülesande juurest järgmisele liikumise tagab nii suurema mitmekesisuse kui ka selle, et alustate iga liigi puhul kõige lihtsamast ülesandest. Iga loogikamõistatuse liik muutub raamatu edenedes üha raskemaks, sageli ka ulatuslikumaks ja keerulisemaks.

Kõik mõistatused on nii keele kui ka kultuuri mõttes neutraalsed, mis tähendab, et loogikamõistatuste lahendamiseks pole vaja *mitte mingisuguseid* eelteadmisi. Ainsad asjad, mida vajate, on pliiats ja aju – ehk ka kustutuskumm! Isegi kui te pole kõigi raamatus esitatavate loogikamõistatuste liikidega tuttav, soovitan siiski kõigiga proovi teha ning mitte vahele jätta neid, mis näivad hirmutavad. Aju on teile selle eest igatahes tänulik!

LOOGIKAMÕISTATUSTE LIIGID

Loogikamõistatused jaotatakse liikideks vastavalt nende lahendamiseks nõutavale tegevusele: **varjuta**, **jooni**, **jaota** või **kasuta sümbolit**. Nii pannakse paika ülesande lahendamiseks vajalik põhinõue. Loogikamõistatused põhinevad ruudustikul, mille iga ruutu kutsutakse leheküljel leiduvas juhendis „väljaks“ – eesmärgiga vältida segadust, sest sõna „ruut“ on mõnikord kasutusel ka üldisema kuju kirjeldamiseks, seega ei kasutata seda kunagi üksikutele väljadele viitamisel.

Varjutamisülesannetes varjutate või tähistate teatud välju ülesande

Sissejuhatus

ruudustikus kuidagi teisiti. Kui teil palutakse alad „ühendada”, siis tähendab see, et näiteks labürindis peaksite saama liikuda ühelt väljalt teisele, minnes kas vasakule, paremale, üles või alla.

Joont kasutavates ülesannetes tõmbate ruudustikule jooni – tavaliselt on need ainult horisontaalsed või vertikaalsed, kuid mõnikord palutakse teil tõmmata neid ka diagonaalis. Mõnikord ühendavad jooned ruudustiku osi, teinekord moodustate nende abil silmuse. Diagonaalsed jooned peavad olema alati horisontaalist või vertikaalist 45-kraadise nurga all, mitte kunagi mingi muu nurga all. Ehkki juhistes pole see alati selgelt välja öeldud, tuleb sellega iga kord arvestada.

Jaotamisülesanded kujutavad endast kõik ruudustiku eri osadeks jaotamist. Mõnikord on osad nelinurksed ehk ristkülikukujulised, teinekord ebaregulaarse kujuga, ent jaotusi tuleb teha alati mööda olemasolevaid ruudustiku jooni. Neis ülesannetes ei saa jagada välju pooleks või mingiteks muudeks osadeks.

Sümbolit kasutavate ülesannete puhul kirjutate ruudustikku numbreid, tähti või teisi sümboleid. Näiteks sobib siin sudoku, kus kirjutate igale väljale numbri. Nende ülesannete puhul sisestate alati igale väljale ainult ühe sümboli.

Iga ülesanne on esitatud eraldi leheküljel ja iga lehekülj on täiesti autonoomne. Alustage sellest, et loete läbi lehekülje alaosas leiduvad juhised ning vajadusel kasutate reeglitest täpselt arusaamiseks väikest lahendust pakkuvat näidist.

LAHENDUSED

Raamatu tagaosas leiate lahendused; lisaks oma vastuste kontrollimisele võivad need osutada kasulikuks juhul, kui olete omadega ummikus: sealt leiate vihje, mis võimaldab uuesti ülesannet lahendada asuda.

RASKUSASTE

Loogikamõistatused on rühmitatud raskuse põhjal; alustatakse algaja tasemest, misjärel oskustase iga peatükiga tõuseb, jõudes välja meistri tasemele. Muidugi võib teie isiklik hinnang ülesande raskus-

Sissejuhatus

tasemele varieeruda, olenevalt teie kogemusest; veelgi enam, mõned ülesande liigid on juba olemuslikult teistest raskemad – nii võite näiteks leida, et algajate taseme tapja-sudoku on mõnest muust algajate taseme ülesandest märkimisväärselt raskem.

TEIE ARVAMUS ON TÄHTIS

Kui teil on käesoleva raamatuga seonduvalt midagi öelda, olgu siis head või halba, ärge kõhelge minuga ühendust võtmast ja tagasisidet andmast. Kõik raamatus leiduvad ülesanded koostas ja reastas raskusastme põhjal ma ise, seega on alati abi sellest, kui saan teada, millised ülesanded olid kõige huvitavamad või millised liiga kerged või rasked. Palun saatke mulle oma arvamus aadressil braingames@drgarethmoore.com.

ÜLESANDEID EDASISEKS AJUTREENINGUKS

Kaugemas tulevikus, kui olete juba hakkama saanud kõigi selles raamatus leiduva 441 ülesandega ning otsite uusi mõistatusi ja ajumänge, soovitan külastada minu loogikamõistatuste veebilehte aadressil PuzzleMix.com. Seal ilmuvad iga päev uued ülesanded; soovi korral on teil võimalus neid teiste kasutajatega arutada ning omavahel võrrelda, kui palju teil ülesannete lahendamiseks aega kulus. Mõned selles raamatus sisalduvad ülesannete liigid ilmuvad veebilehel regulaarselt.

Kui otsite üldisemaid, mitte ainult loogikapõhiseid ajugümnaastika ülesandeid/mänge, siis heitke pilk mu ajutreeningu veebilehele BrainedUp.com. Seal leiate suure hulga interaktiivseid mänge, mis kohanduvad igas mängus automaatselt teie oskuste tasemega; pidevalt õigel tasemel esitatavad väljakutsed hoiavad aju õpivirgena, ilma et protsess muutuks rõhuvalt raskeks või korduvaks. Juhul, kui otsustate hakata täieõiguslikuks tellijaks, võite kasutada ka tunnuskoodi „MAMMOTH“, saamaks selle raamatu lugejaile mõeldud spetsiaalset allahindlust.

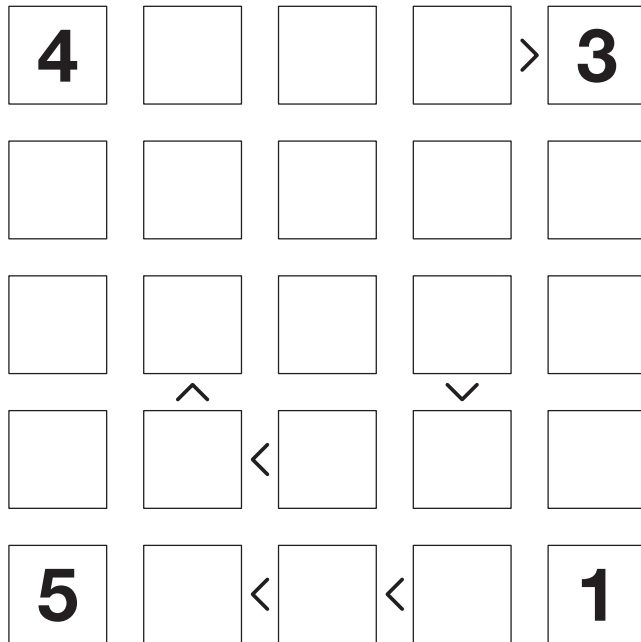
Lõpuks – aga see pole sugugi vähem tähtis – teadke, et selle raamatu kõige viimastel lehekülgedel leiate teavet minu teiste raamatute kohta, mis on mõeldud ajutreeninguks ja mõistatamiseks / ülesannete lahendamiseks. Õnn kaasa, ja nautige ülesannete lahendamist!

Dr Gareth Moore, juuli 2015

Meie vanavanemate
mälestuseks

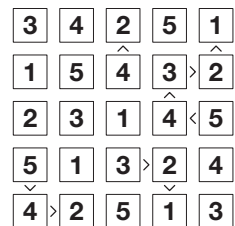
ESIMENE OSA
ALGAJATE TASE

FUTOSHIKI

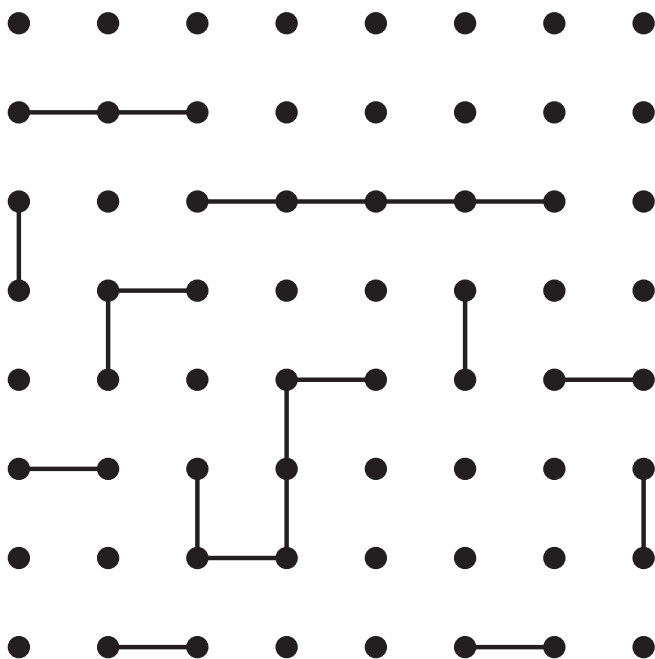


Juhised

- Asetage numbrid 1–5 üks kord igasse ritta ja veergu, võttes arvesse võrratusmärke.
- Suurem kui (>) märgid väljade vahel näitavad, et ühel väljal paiknev number on suurem kui teisel, nagu osutab ka märk. Märk osutab alati väiksema numbriga suunas.

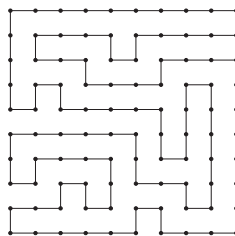


TARAD



Juhised

- Ühendage **kõik** punktid, et moodustuks silmus.
- Silmuse joon ei tohi üheski punktis endaga lõikuda või end puudutada.
- Punkte on võimalik ühendada ainult horisontaal- või vertikaaljoontega.
- Mõned silmuse osad on juba ette antud.



DOOMINOKOMPLEKT

5	0	6	4	3	5	0	6
2	5	5	1	3	5	6	0
2	6	0	2	4	3	1	0
4	2	6	6	6	0	4	1
3	4	4	1	3	3	4	0
1	0	6	2	2	1	2	2
5	3	1	1	5	4	3	5

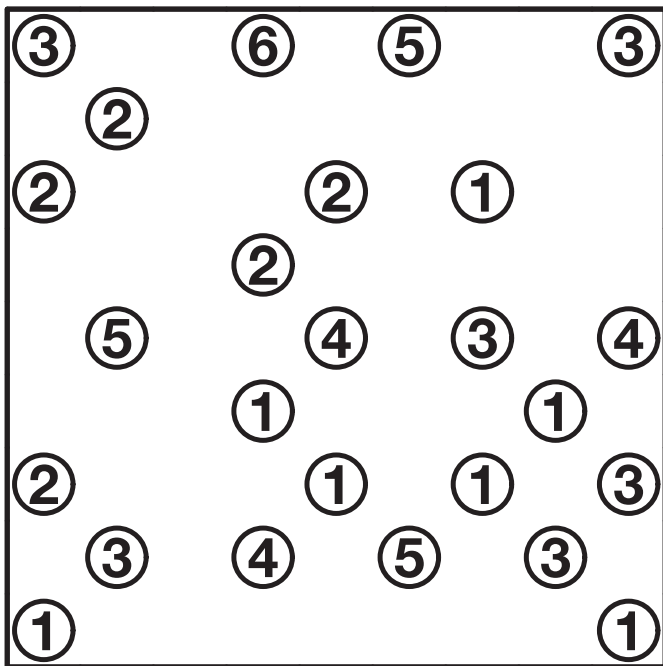
0	1	2	3	4	5	6	
							0
							1
							2
							3
							4
							5
							6

Juhised

- Jagage ruudustik jämedate joonte abil nii ära, et moodustuks täielik komplekt doominoklotse, kus igat klotsi on vaid üks.
- „0” tähistab tavalist täppideta doominoklotsi.
- Kasutage kontrollnimekirja, mis aitab teil pidada arvet paika pandud doominoklotside kohta.

4	3	4	6	3	4	1	3
2	1	4	0	0	3	3	0
3	5	2	5	6	1	6	1
5	1	5	4	2	2	0	1
3	6	4	5	1	0	3	0
4	6	6	5	5	4	1	2
0	6	6	2	5	0	2	2

SILLAD



Juhised

- Ühendage ringiga ümbritsetud numbrid horisontaalsete või vertikaalsete joontega.
- Ringis olev number näitab, kui palju jooni ringiga kokku puutub. Ühegi ringipaari vahel ei või olla enam kui kaks joont ja ükski joon ei tohi teisega lõikuda.
- Lahendatud mõistatuses peavad kõik ringid olema ühendatud, nii et saaksite üht või enamat joont pidi liikuda iga numbrini.

