

AJU- TREENING EDASIJÕUDNUTELE



40PÄEVANE TREENING- PROGRAMM

ARENDA OMA MÕTLEMISOSKUST

DR GARETH MOORE

Originaali tiitel:
Gareth Moore
„Brain Coach Intense: 40-Day Training Programme“
Michael O’Mara Books Limited, 2020

Autoriõigused @ Michael O’Mara Books Limited, 2020
Mõistatuste ja lahenduste autoriõigused
@ Gareth Moore, 2020
Lisamaterjalid Shutterstock.com

Selle raamatu materjalide kasutamine, avaldamine ja
kopeerimine ilma autori ja kirjastaja kirjaliku loata on keelatud.
Kõik õigused kaitstud.

Eestikeelne tõlge @ Piret Frey ja AS Tänapäev, 2021
Toimetanud Karolin Kaivoja
Kujundanud Inga Joala

ISBN 978-9949-85-970-2

Trükitud AS Pakett trükikojas

www.tnp.ee

SISUKORD

	Sissejuhatus	7
1. päev	Lihtne silmus	8
2. päev	Doomino	12
3. päev	Kuninga teerada	16
4. päev	Labürindid	20
5. päev	Sudoku	24
6. päev	Noolemäng arvudega	28
7. päev	Kujundite loendamine	32
8. päev	Tarad	36
9. päev	Neli ei tohi olla kõrvuti	40
10. päev	<i>Hanjie</i>	44
11. päev	<i>Fillomino</i>	48
12. päev	Telgid	52
13. päev	Numbrite ühendamine	56
14. päev	<i>Shikaku</i>	60
15. päev	<i>Yin-yang</i>	64
16. päev	<i>Hitori</i>	68
17. päev	<i>Kakuro</i>	72
18. päev	Täheruudud	76
19. päev	<i>Hashi</i> (sillad)	80
20. päev	Madu	84

21. päev	Summasudoku	88
22. päev	Miiniotsija	92
23. päev	Spiraalgalakтика	96
24. päev	<i>Futoshiki</i>	100
25. päev	Lihigne nagu A, B, C	104
26. päev	Raudteerööpad	108
27. päev	Noolesudoku	112
28. päev	Lahingulaevad	116
29. päev	<i>Akari</i> – süüta tuled	120
30. päev	Tapjasudoku	124
31. päev	Tähesõda	128
32. päev	Termosudoku	132
33. päev	<i>Kropki</i>	136
34. päev	<i>Heyawake</i>	140
35. päev	<i>Kalkudoku</i>	144
36. päev	<i>Nurikabe</i>	148
37. päev	<i>Yajilin</i>	152
38. päev	Looklev silmus	156
39. päev	Puslesudoku	160
40. päev	Pilvelõhkujad	164
	Lahendused	168

SISSEJUHATUS

Tere tulemast lugema raamatut „Ajutreening edasijõudnutele: arenda oma mõtlemisioskust 40 päeva kestel“, mis on pilgeni täis mitmesuguseid nuputamisülesandeid.

Iga päev tutvustan uut ülesannet ja mida edasi, seda keerukamaks need muutuvad, seega on kõige parem alustada algusest ja liikuda päevakaupa edasi.

Iga ülesande juures on antud ligikaudne lahendamisaeg, kuid sinul kuluv aeg võib sõltuvalt sinu varasematest kogemustest sellest suuresti erineda. Siiski annab see mingi ettekujutuse nuputamisülesande raskusest, eriti sama päeva piires.

Enamikul päevadel on lisatud kaks lehekülge lahendusnippe – vihjeid ja nõuandeid, kus jagatakse üldiseid juhtnöore või antakse nõu, millest ülesande lahendamist alustada. Järgige neid samm-sammult, et iga lehekülg oleks võimalikult kasulik.

Lahendusnipid viitavad sageli kindlatele ridadele ja tulpadele. Igal pool loetakse esimeseks reaks kõige ülemist rida ja esimeseks tulpaks kõige vasakpoolsemat tulpa.

Mõne mõistatusega võib rohkem aega kuluda, seepärast pole tähtis, et päeva ülesanded kõik ühe päeva jooksul lahendatud saaksid – kuigi võid soovi korral kahtlemata raamatut ka just sel moel kasutada.

Raamatu lõpus on ära toodud kõikide ülesannete lahendused, kui peaksid neid vajama.

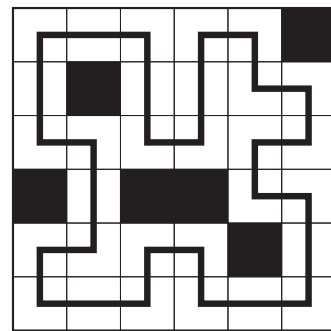
Head nuputamist!

LIHTNE SILMUS

+ Tõmba ruudustikku pidev joon, mis läbiks iga ruutu

JUHEND

Joonista silmus, mis koosneb ainult horisontaalsetest ja vertikaalsetest joontest ja läbib iga ruudustiku ruutu ainult ühe korra. Silmus ei tohi siseneda tumedatesse ruutudesse. Kuna iga ruutu tohib läbida vaid ühe korra, siis ei tohi silmus ka iseendaga kusagil ristuda.



LAHENDUSVÕTTED

See on elegantne ja lihtne, selgete reeglitega nuputamisülesanne – tuleb joonistada silmus – ja selle lahendamiseks läheb vaja tulusat segu vaatlemis- ja järeldamisoskustest. Kuna meeles pole vaja pidada keerulisi reegleid, saad keskenduda ülesande loogikale niipea, kui pliiatsi haarad. Saad treenida mõtlemist, mida läheb vaja järgnevate, rohkemate piirangutega ülesannete lahendamisel.



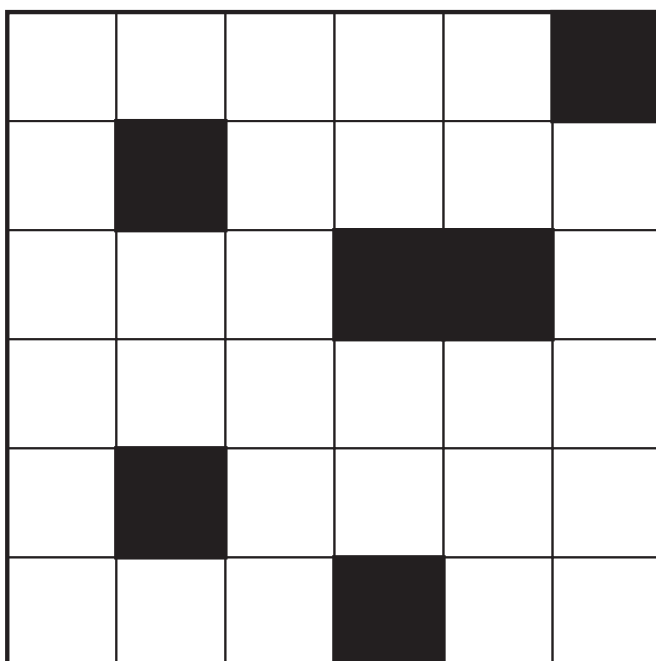
Aega võiks kuluda
8 MINUTIT

▶ LAHENDUSNIPID ◀

1. ÜLESANNE



1 MINUT



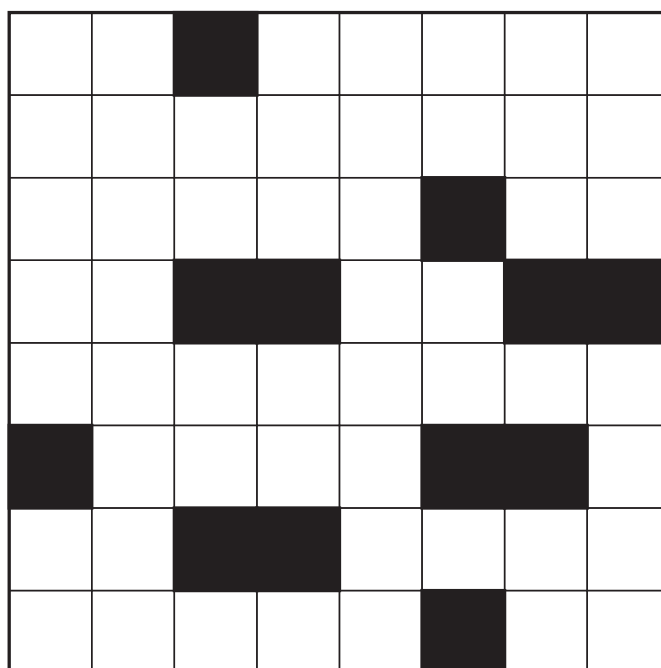
- ▶ Alustuseks uuri nurki. Silmus peab läbima kõiki valgeid ruute, seega peavad igasse kolme valgesse nurgaruutu sisenema jooned kahest naaberruudust nii horisontaal- kui ka vertikaalsuunas.
- ▶ Silmuse moodustumiseks peavad jooned uuesti kokku saama, mistõttu tuleb jätkata kõiki ühendamata jooneotsi. Järgmiseks pikenda kõiki nurkadest algavaid jooni kõrvalolevatesse tühjadesse ruutudesse.
- ▶ Silmuseid tohib olla ainult üks, seepärast pikenda jooni sellisel moel, et ei tekiks väikeseid eraldatud silmuseid.
- ▶ Lahendamise käigus tekib uusi nurki – ruute, millel on vaid kaks võimalikku ühendust – niisiis jätka lahendamist, kasutades üha uuesti sama loogikat.
- ▶ See on kõik, mida esimese ülesande lahendamiseks vajad.

▶ LAHENDUSNIPID ◀

2. ÜLESANNE



2 MINUTIT



- ▶ Alustuseks kasuta eelmisel leheküljel kirjeldatud lahendusvõtteid. Lõpuks jääb järele umbes kaheksa tühja ruutu, kuhu pole veel jooni tõmmatud.
- ▶ Nüüd pead astuma sammukese tagasi ja uurima üksikute jooneotste asemel ülesannet tervikuna. Kas sa näed, mida silmuse lõpetamiseks on vaja teha?
- ▶ Töö edenedes jaotavad olemasolevad silmuse osad ruudustiku eraldiseisvateks piirkondadeks. Pane tähele, et igas piirkonnas oleks paarisarv lahtiseid jooneotsi. Sel juhul on neid võimalik ühendada, nii et üle ei jää üksikut jooneotsa, mida ei saa silmusega liita. Seega, kui joone tõmbamine mingis suunas tekitab piirkonda paaritu arvu jooneotsi, siis tead, et see joon tuleb tõmmata teises suunas.

► PROOVI JÄRELE ◀

Nüüd oled valmis lahendama keerulisemat ülesannet:

3. ÜLESANNE



5 MINUTIT

