

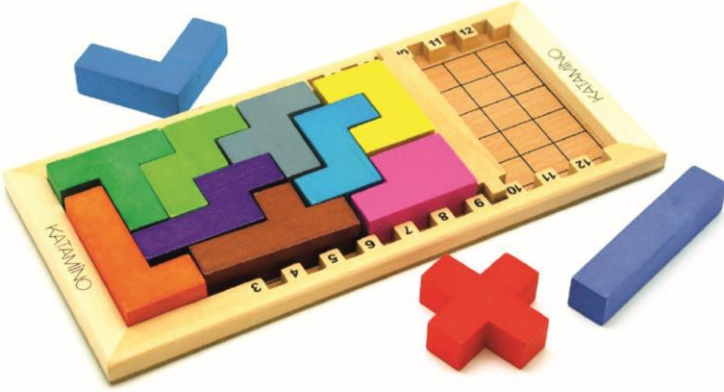
# “ Mangala ”



## Türk Zekâ ve Strateji Oyunu

- Oyunda 12 oyuk (kuyu) bulunur. Oyun başında her kuyuda 4 Taş bulunur.
- Taş dağıtma taşların alındığı kuyudan başlar, saat ters yönünde oyuncunun kalesi (hazne) dahil olmak üzere sürdürülür. Eğer taşların alınacağı kuyuda sadece bir taş var ise bu taş bir sonraki kuyuya bırakılır.
- Dağıtılan son taş oyuncunun haznesine gelirse, oyuncu bir el oynama hakkı daha kazanır.
- Son taş rakibin bölgesindeki kuyudaki taş sayısını çift sayı yaparsa buradaki tüm taşlar kazanılmış olur.
- Son taş kendi tarafındaki boş bir kuyuya rastlarsa bu taş ile birlikte bu kuyunun karşısındaki rakip kuyudaki tüm taşlar kazanılmış olur.
- Oyunda kendi tarafındaki taşları ilk biten oyuncu rakibin bölgesindeki tüm taşların sahibi olur. Bu şekilde oyun sonlanır.

# “ Katamino ”



Katamino çocukların geometrinin temel kavramlarını anlamasına yardımcı olan bir inşa oyunudur. Çok sayıdaki bulmacaların zorluk seviyeleri çok kolaydan çok zora değişmektedir.

Tek kişinin oynayabileceği bir bulmaca olduğu gibi iki kişi arasında oynanan bir strateji oyunu olarak da oynanabilir. Katamino her yaşta oyuncuların çok severek oynadığı farklı seviyeleri olan sıradışı bir oyundur.

Birçok uluslararası ödül ile tanınmış olan oyunun özellikle okullar tarafından yoğun olarak kullanılması eğitsel yönü ile kabul gördüğünün kanıtıdır.

# “ Tangram ”

Tangram parçalarını kullanarak aşağıda verilen figürü en kısa sürede oluşturmanı istiyorum.

## Oyunun Kuralları

- Sileceğiniz iki kutunun nerede olduğu önemli değildir. Yan yana bile olabilirler.
- 7 parçanın tamamını kullanacaksınız.
- Parçalar birbirinin üstüne gelmemelidir.  
Parçalar kendi etrafında döndürülebilir veya arkası çevrilebilir.

## Örnek



Çözümü

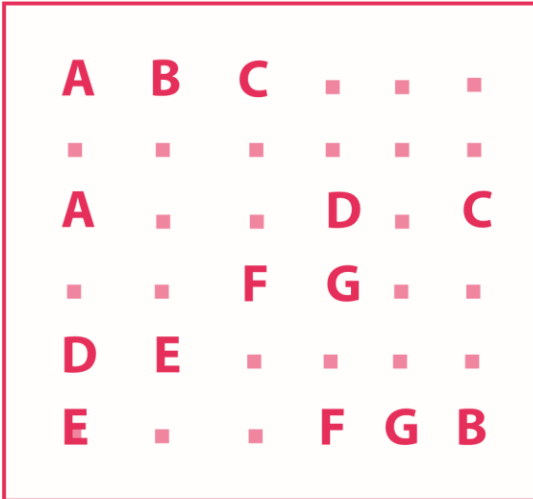
# “ ABC Bağlamaca ”

Soruda her harften iki tane var. Bu harfleri noktalar üzerinden geçireceğin çizgilerle birleştirmeni istiyorum.

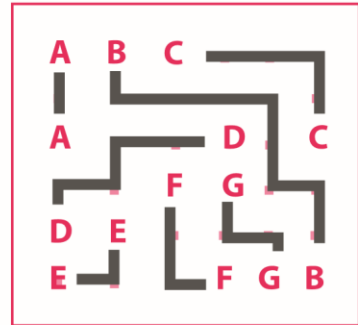
## Oyunun Kuralları

- Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanacaksın. Çapraz çizgiler kullanamazsın.
- Bağlantılar keşismemeli ve birbiri üstünden geçmemeli.
- Tüm noktaları kullanmalısın.
- Tüm harfler ikililerini birbirine bağladığında üstünden geçmediğin nokta kalmamalı.

## Örnek



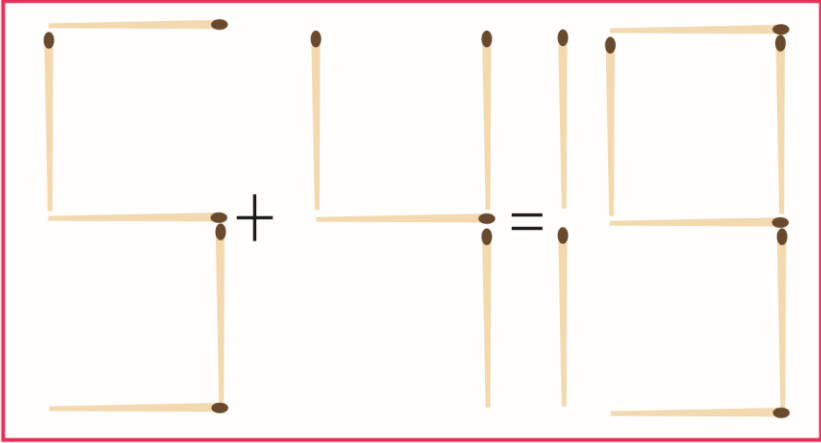
## Çözümü



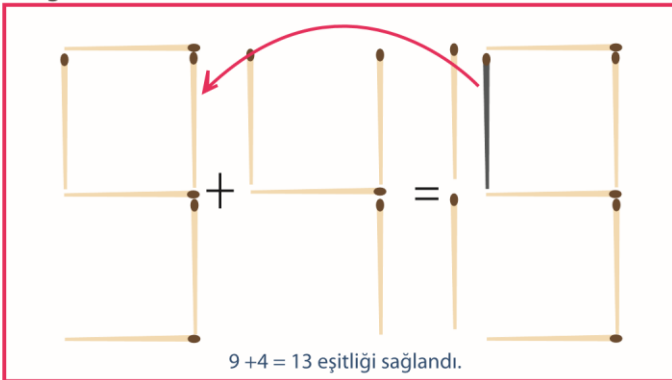
# “ Kibrit Deęiřtirme ”

Kibritlerle hazırlanan grntde sadece 1 kibrit pnn yeri deęiřtirilerek “matematiksels eřitlik” oluřturmaya alıřacaęız. Sorumuz řu : Acaba hangi kibrit pnn yeri deęiřtirilmelidir.

## rnek



## zm



# “ Kutu Sil ”

Oyundaki iki hücreyi silerek eşitliği sağlamanı istiyorum.

## Oyunun Kuralları

- Sileceğiniz iki kutunun nerede olduğu önemli değildir. Yan yana bile olabilirler.
- Kutu sildikten sonraki görünümle işlemler yapıldıktan sonra eşitliğin iki tarafındaki sonuçlar eşit olmalıdır.
- İşlem önceliği vardır. Yani çarpma ve bölme, toplama ile çıkarmadan önce yapılır.

## Örnek

$$1 \ 4 \ + \ 8 \ 6 \ 5 \ = \ 2 \ 5 \ 1 \ x \ 4$$

## Çözümü

$$1 \ 4 \ + \ 8 \ 6 \ 5 \ = \ 2 \ 5 \ 1 \ x \ 4$$

$$14+86=25x4$$



$$100=100$$

# “ Latin Karesi ”

Verilen aralıktaki rakamları her satır ve her sütunda sadece bir kere kullanarak yandaki diyagramı doldurun.

## Oyunun Kuralları

- Diyagramın üstünde verilen ifade o diyagramda hangi rakamların kullanılacağını belirtir. Örnek sorumuzda (1-4) aralığındaki sayılar kullanılır: 1,2,3,4  
Latin karesinin çeşitleri satır ve sütun sayısına göre isimlendirilir. Örnek sorumuzda 4 satır ve 4 sütun bulunduğu için bu soru 4x4'lük Latin Karesi sorusudur. Latin Karesinin başka çeşitleri de vardır.
- 1,2,3 ve 4 rakamları her satırda sadece 1 kez kullanılır.  
1,2,3 ve 4 rakamları her sütunda sadece 1 kez kullanılır.

## Örnek

1	2		
			2
		3	
4			

## Çözümü

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

# “ Resfebe ”

Resfebe, bir kelimenin farklı kelimeler, kelime grupları ya da resimlerle anlatılmasıdır.



# K

Anlatılmak istenen kelime : **BACAK**

# K



Anlatılmak istenen kelime : **KATIR**

# İK

Anlatılmak istenen kelime : **TERSLİK**



# “ Kelime Tamamlama ”

Her satırdaki kelimelerin ortasındaki iki harfi sakladık. Bu harfleri sen bulacaksın. Bulacağın bu harfler yukarıdan aşağıya doğru birleştirildiğinde ortaya yeni bir kelime çıkacak. Senin hedefin bu kelimeyi bulmak.

## Örnek

KIR		ZI
FA		ASTİK
SAB		LI

## Çözümü

KIRMIZI ←  
FANTASTİK ←  
SABIKALI ←

KIR	MI	ZI
FA	NT	ASTİK
SAB	IKA	LI
MINTIKA		

# “ Sudoku ”

Verilen sudokuyu 1 den 9 a kadar rakamlarla doldurmanı istiyorum. Bunu yaparken yerleřtirdiđin rakamın her satır, her sřtun ve her břlgede sadece bir defa kullandıđından emin olmalısın.

## Örnek

4		1	
	2		4

## Çözümü

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