

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Пазлы 5

Ответы 155

УДК 159.95
ББК 88.3
М71

Tetsuya Miyamoto
GREEN BELT KENKEN
Text © by www.kenken.com

Originally published in the US by Sterling Publishing Co., Inc. under the title Green Belt KenKen
Публикуется с разрешения Sterling Publishing Co., Inc. (США) при содействии
Агентства Александра Корженевского (Россия)

Миямото, Тэцую.

М71 КенКен. Японская система тренировки мозга. Книга 2 / Тэцую Миямото ;
[пер. с англ. П. Образцова]. – Москва : Издательство «Э», 2017. — 192 с. —
(КенКен).

КенКен — японская система тренировки мозга, которая поможет вам улучшить память, внимание, логическое мышление. КенКен придумал педагог из Йокогамы Тэцую Миямото. Сначала он просто хотел помочь ученикам, сделать так, чтобы на уроках им было не скучно. Но в результате изобрел интеллектуальный тренажер для мозга, который любят и знают уже 3 000 000 человек в Японии и США, Австралии и Германии, Индии и Арабских Эмиратах. «КенКен» в переводе с японского означает «мудрость в квадрате». Научно доказано, что КенКен развивает когнитивные способности у молодых и поддерживает активность мозга у людей после 30 лет. В этой книге вы найдете 300 пазлов средней сложности: 90 пазлов 5 5, 180 пазлов 6 6 и 30 пазлов 7 7.

Прокачай мозг!

УДК 159.95
ББК 88.3

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

КЕНКЕН

Тэцую Миямото

КЕНКЕН

Японская система тренировки мозга

Книга 2

Директор редакции *Е. Кальёв*. Руководитель направления *Л. Ошеверова*
Ответственный редактор *Е. Олейник*. Художественный редактор *М. Клава-Янат*

В оформлении обложки использована иллюстрация:
lukeruk / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

ООО «Издательство «Э»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86.

Ендрүүл: «Э» АКБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй.

Төура белгеси: «Э»

Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі - РДЦ «Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбаровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-59/90/91/92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107.

Фонды қаражандық мерзімі шетелмен.

Сертификация туралы ақпарат сайты Ендрүүл «Э»

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Ендрүгөн мемлекет: Ресей

Сертификация қаражандық мерзімі

Подписано в печать 21.03.2017. Формат 70х100/16.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 15,56.

Тираж экз. Заказ



ISBN 978-5-699-94995-3



9 785699 949953 >

ISBN 978-5-699-94995-3

В электронном виде книгу можно купить на www.litres.ru

ЛитРес:
ЭЛЕКТРОННАЯ КНИЖКА



© Образцов П., перевод на русский язык, 2017
© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2017

ВВЕДЕНИЕ

КенКен – японская система тренировки мозга, которая поможет вам улучшить память, внимание, логическое мышление. КенКен придумал педагог из Йокогамы Тэцуя Миямото. Сначала он просто хотел помочь ученикам сделать так, чтобы на уроках им было не скучно. В результате Миямото изобрел интеллектуальный тренажер для мозга, который любят и знают уже 3 000 000 человек в Японии и США, Австралии и Германии, Индии и Арабских Эмиратах. «КенКен» в переводе с японского означает «мудрость в квадрате». Научно доказано, что КенКен развивает когнитивные способности у молодых людей и поддерживает активность мозга после 30 лет.

Вот основные правила КенКен:

- Нужно заполнить сетку так, чтобы строки и столбцы содержали полный набор цифр, но ни в строках, ни в столбцах они не повторялись (однако в обведенном жирной линией блоке цифры повторяться могут).
- Количество цифр, которые можно использовать, зависит от размера сетки. Если в пазле КенКен только 4 клетки в высоту и 4 в ширину (пазл 4×4), мы можем использовать цифры от 1 до 4, в пазле 5×5 – цифры от 1 до 5, и так далее.
- В блоке указан знак арифметического действия (сложения, вычитания, умножения или деления). Если мы произведем это действие над всеми цифрами в блоке, то в результате получим число в левом верхнем углу блока.
- В пазлах КенКен используется 4 арифметических действия. Если вы видите символ $+$ (сложение), это значит, что число в углу со знаком $(+)$ должно быть получено путем сложения всех цифр в блоке, а если видите символ \times (умножение), то число в углу должно быть получено путем умножения всех цифр в блоке. Если же в клетке указан символ $-$ (вычитание), то число в углу должно быть получено путем вычитания из большей цифры меньшей. В блоках со знаком деления (\div) число в углу должно быть получено путем деления большей цифры на меньшую.
- Если же блок состоит всего из одной клетки и не содержит знака какого-то действия, то мы просто вписываем цифру, указанную в левом верхнем углу, в эту клетку.
- Имейте в виду, что в самых сложных пазлах вообще нет знаков арифметических действий.

Теперь, когда вы знаете правила КенКен, давайте попробуем вместе решить пазл, приведенный для примера¹.

Прежде всего надо заполнить блок из одной клетки. Здесь такой только один, и мы просто вписываем туда цифру 1, указанную в левом верхнем углу. Под этим блоком мы видим блок из двух клеток ($2\div$). Так как это пазл 4×4 (т.е. мы можем использовать только цифры от 1 до 4), то число 2 мы можем получить так: $2 : 1 = 2$ или $4 : 2 = 2$. Но поскольку этот вертикальный столбец уже содержит цифру 1

1. Советуем при разборе этого примера отдельно перерисовать себе этот пазл и подставлять в него цифры согласно разбору (прим. пер.).

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

(которую мы написали в самом начале), то мы можем использовать только цифры 4 и 2. Отлично! Но пока неизвестно, в каком порядке их поставить. Как это понять?

Смотрим на нижний блок 6+. Поскольку получить 6 путем сложения трех цифр можно только одним способом ($1 + 2 + 3$), то эти цифры и будут стоять в трех клетках блока. Значит, четвертой цифрой в этой строке может быть только 4. И соответственно, над ней — только 2. Очень хорошо!

6x		1-	
16x		1-	1
			2÷
6+			

Теперь посмотрим на блок 16x. Это число возможно получить двумя способами: $1 \times 4 \times 4 = 16$ или $2 \times 2 \times 4 = 16$. В обоих случаях есть пара повторяющихся цифр, которые не могут стоять в одном столбце или строке. Но мы можем поставить одну из таких цифр в левой верхней клетке блока, а другую – в правой нижней клетке блока. Тогда они окажутся в разных строках и столбцах, и мы не нарушим правила игры.

Теперь вопрос: какие именно цифры выбрать? Для этого нужно внимательно посмотреть на то, что мы уже написали. Во второй строке снизу цифра 2 уже есть, значит, в клетку на этой строке мы можем поставить только 4. Заодно в этом блоке напишем вторую 4. У нас осталась только одна пустая клетка в блоке, и мы впишем в нее цифру 1. Итак, вторая снизу строка почти заполнилась, осталась одна пустая клетка, куда мы поставим цифру 3.

Мы видим, что цифра 3 оказалась в клетке 1-. А как, используя цифру 3, можно получить путем вычитания 1? Имея всего четыре цифры, мы можем сделать это только так: $4 - 3 = 1$, или так $3 - 2 = 1$. Но вторая сверху строка уже содержит цифру 4, поэтому над 3 можно поставить только 2.

Три четверки у нас уже установлены, и для последней цифры 4 осталось только одно место в пазле – в верхней строке. После этого становится очень легко заполнить оставшиеся ячейки и полностью решить весь пазл (правильное решение напечатано рядом в перевернутом виде).

Помните, что ход ваших мыслей – это чистая логика и никакие догадки здесь не нужны.

В этой книге приведены 300 пазлов средней сложности: 90 пазлов 5×5 , 180 пазлов 6×6 и 30 пазлов 7×7 . Степень трудности возрастает постепенно, а в конце книги вас ждут ответы, по которым можно себя проверить.

Засекайте время и следите за тем, чтобы с каждым днем время на выполнение задания сокращалось. Для информации: лучшие игроки в КенКен заполняют сетку всего за одну минуту.

4	1	2	3 ⁺⁹
2	3	4	1
1	2	3	4 ^{x9}
3	4	1	2 ^{x9}

Прокачай мозг!
CAN YOU KENKEN?

2-		1-	4-	1-
3-	2÷			
		12×		
2-		6+		1-
3-		2		

1

.....
 ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

15×		5+	3-	
2÷			2-	9+
2-	1	10+		
			6×	
1-		8+		

2



5

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ



1
1

1-	2÷		1-	
	1-		1-	10×
6+				
2-		6+		
1-			6×	

1
2

6+	40×		6+	
	2-		2÷	
		8+	15×	
1-	8+			1-
			4	



KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ



1
9

4+	2÷	1-		2÷
		60×		
2-		8×		
40×				2-
	6+			

2
0

7+	1-	2	15×	
		4+	1-	
	2÷			40×
2-		8+		
	1-			



