

TÜRK BEYİN TAKIMI

## 8. Dünya Sudoku Şampiyonası & 22. Dünya Zekâ Oyunları Şampiyonası 2013 Takım Seçmeleri

### Yönerge Dosyası

12 - 19 Ekim 2013 tarihleri arasında Çin Halk Cumhuriyeti'nin Pekin şehrinde düzenlenecek şampiyonalarda ülkemizi temsil edecek takımların seçmeleri, 18 Ağustos 2013 Pazar günü İstanbul'da Bahçeşehir Üniversitesi ev sahipliğinde yapılacaktır. Seçmeler yaş, eğitim sınırlaması olmaksızın herkese açıktır. Yarışmaya katılım ücretsizdir. Seçmeler Akıl Oyunları Dergisi ve Akıl Derneği'nin katkıları ile düzenlenmektedir.

### Yarışma Programı

- 09:00 - 09:30 : Kayıt
- 09:30 - 10:00 : Açıklamalar
- 10:00 - 10:20 : 1. Bölüm Sözcük Oyunları (20 dakika)
- 10:30 - 11:20 : 2. Bölüm Klasik Maraton (50 dakika)
- 11:30 - 12:20 : 3. Bölüm Klasik Sudoku (50 dakika)
- 12:20 - 13:30 : Ara
- 13:30 - 14:30 : 4. Bölüm Sudoku ve Ötesi (60 dakika)
- 14:40 - 15:00 : 5. Bölüm Septoku (20 dakika)
- 15:15 - 16:15 : 6. Bölüm Zor Maraton (60 dakika)

#### Yarışma Yeri

Bahçeşehir Üniversitesi Şişli Kampüsü  
(Meslek Yüksekokulu Bölümleri ve Meslek  
Yüksekokulu Hazırlık Programı)

**Adres:** Abide-i Hürriyet Cad. No:316  
Şişli, İSTANBUL / TÜRKİYE

#### Zaman Bonusu (ZB):

Tüm bölümlerde soruların tamamını doğru çözerek erken teslim eden yarışmacılar, kalan dakika başına 3 puan bonus kazanır.

#### Sıralamalar:

Seçme sınavı sonunda dört farklı sıralama yapılacaktır. TBT sıralamaları oluşturulurken 1,2,ve 6. bölümlerde alınan puanlar, TST sıralamasında ise 3,4 ve 5. bölümlerde alınan puanları iki ile çarpılarak sıralamalar oluşturulacaktır.

#### Takımlar;

- 1 - Yıldız Türk Beyin Takımı - 14 yaş altı (1999 ve sonraki yıllarda doğanlar),
- 2 - Genç Türk Beyin Takımı - 18 yaş altı (1995 ve sonraki yıllarda doğanlar),
- 3 - 2013 Türk Beyin Takımı
- 4 - 2013 Türk Sudoku Takımı

#### YARIŞMA KURALLARI

##### Veli İzin Belgesi

**18 Ağustos 2013 tarihinde 18 yaşını doldurmamış tüm katılımcıların, veli izin belgesini doldurarak yarışma günü yanlarında getirmeleri zorunludur.**

- Yarışma günü kayıt olunması zorunludur, kayıt sırasında kimlik kontrolü yapılacaktır. Kayıt işlemi için erken gelinmesi önemle rica olunur.
- Sınava geç gelenlere ek süre verilmeyecektir, bu kişiler yalnızca yarışmanın kalan süresini kullanacaklardır.
- Salon Başkanı yarışmacıların oturacakları yerleri değiştirme hakkına ve sınavı iptal etme yetkisine sahiptir.
- Yarışma sırasında kalem, kâğıt ve silgi dışında malzeme kullanmak yasaktır. İlave kâğıt verilmeyecektir.
- Yarışma sırasında cep telefonu veya herhangi bir iletişim aracı kullanmak yasaktır. Sınava girişte bu tarz cihazların kapatılması önemle rica olunur.
- Sınav süresince yarışmacıların soru sormaları yasaktır.
- Sorulardan puan alınabilmesi için sorunun tamamının doğru çözülmesi gerekmektedir.

#### Eşitlik Durumunda;

TBT için sırasıyla bölüm 6, 2, 1 puanlarına bakılacak.  
TST için sırasıyla bölüm 4, 3, 5 puanlarına bakılacak.

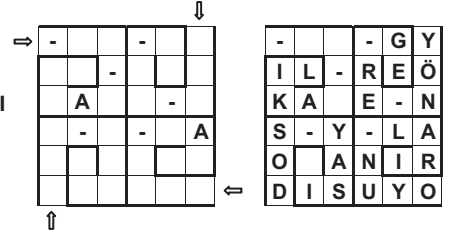


# 1.Bölüm / Sözcük Oyunları

## 1.4'lü Spiral

Verilen kelimeleri her spirale bir kelime gelecek şekilde dıştan içe doğru spiral boyunca yazın. Satır ve sütunlarda harf tekrarı olamaz. "-" işaretli hücrelere harf gelemez ve bazı harfler verilmiştir.

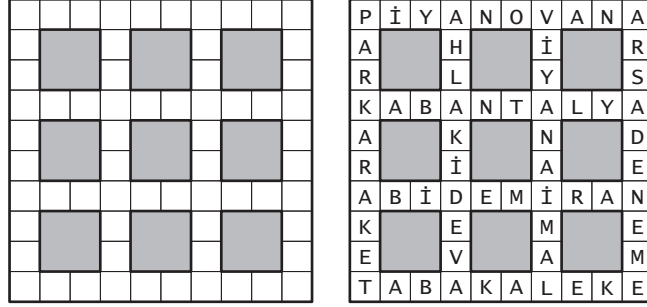
AKIL  
OYUNLARI  
YÖNERGE  
DOSYASI



## 2.Örtüşme

Beyaz karelerin tamamına bir harf gelecek şekilde, kelimeleri soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya okunacak şekilde diyagrama yerleştirin. Aynı doğrultuda yer alan kelimeler kesiştiğinde, ilk kelimenin son iki harfi, ardından gelen kelimenin ilk iki harfidir. Örnekte ilk satırda PİYANO, NOVA, VANA da olduğu gibi.

ABİDE İMAL PARKA  
AHLAK İRAN PİYANO  
AKİDE KABAN RAKET  
ANTALYA KALE SADE  
ARSA KARA TABAKA  
DEMİR LEKE VANA  
DENEME NAİM VİYANA  
DEVA NOVA



## 3.Eksi Bir

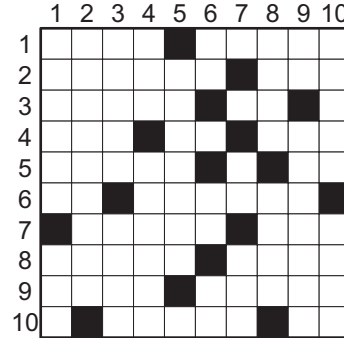
Her kelimeyi soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya olacak şekilde bir harf ekleyerek ya da bir harf çıkartarak diyagramı doldurun. Oluşan sözcükler anlamlı olmak zorunda değildir. Bir satır ya da sütun için verilen kelimeler verilen sırada yerleşmelidir.

### Soldan Sağa

- 1 AKDUL KEMANE
- 2 ZARSABA VADİ
- 3 USLAMA OYA
- 4 İMAR ALT VANA
- 5 ARBEDE YAN
- 6 KAZ ADANMAK
- 7 DARKİN BADE
- 8 KIRANÇ MERAK
- 9 ATKIL YASMAK
- 10 KIVANÇ TİZ

### Yukarıdan Aşağıya

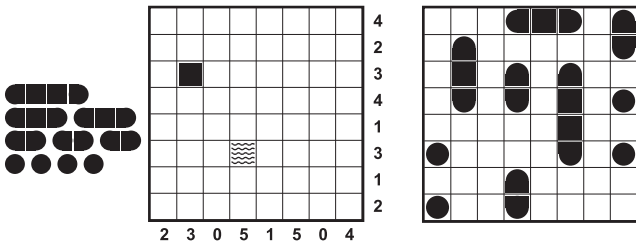
- 1 ARZUMAK İKAZ
- 2 KAYLABADIK
- 3 TUSARE ARTIK
- 4 LAMA DAMKALI
- 5 BALVEDİN
- 6 AKA ANT YAS
- 7 OMO MAÇA
- 8 MAYLA ASBES
- 9 ADA NAKAVRAT
- 10 NİRANE EKKİŞ



# 2.Bölüm / Klasik Maraton

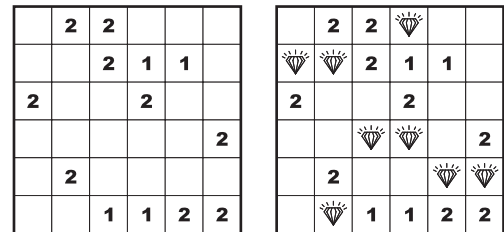
## 1.Amiral Battı

Verilen filodaki gemileri diyagrama yatay ya da dikey olarak yerleştirin. Gemiler birbirlerine çaprazdan da olsa değmezler. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır ya da sütunda kaç gemi parçası bulunduğunu göstermektedir. Deniz bulunan hücrelere gemi yerleşemez.



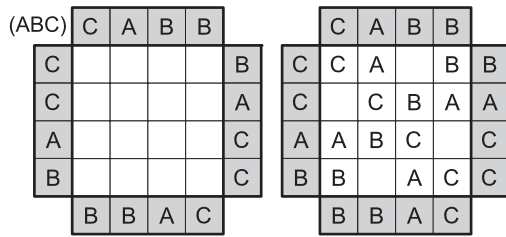
## 2.Hazine Avı

Boş hücrelerden bazılarına bir elmas yerleştirin. Verilen sayılar komşu hücrelerindeki toplam elmas sayısını göstermektedir. İçinde rakam bulunan hücrelere elmas yerleşemez.



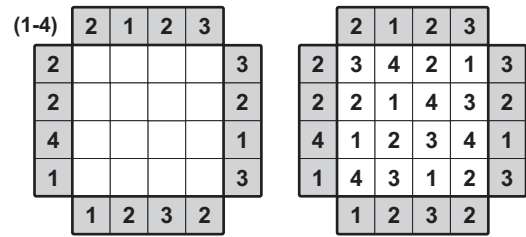
### 3.ABC Kadar Kolay

Verilen aralıktaki harfler her satırda ve her sütunda birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki harfler o satır veya sütunda karşılaşılabileceğiniz ilk harfi göstermektedir.



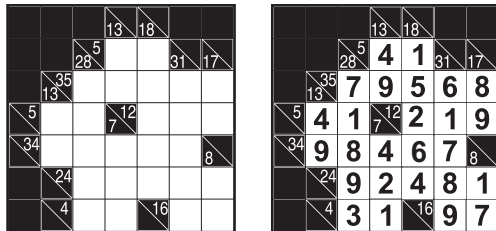
#### 4.Apartmanlar

Apartmanların kat sayılarını belirten, diyagramların sol üst köşelerinde verilmiş rakamları her satır ve sütuna birer kez yerleştirin. Diyagram dışındaki sayılar o yönden bakıldığında daha yüksek apartmanlarca gizlenmeyip görülebilen apartman sayısını vermektedir.



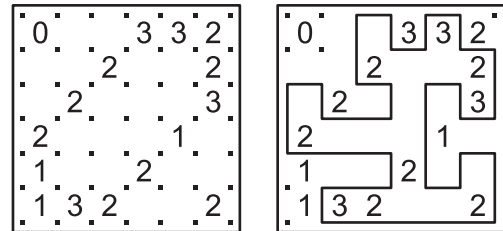
## 5.Kakuro

Boş hücrelere 1'den 9'a rakamlar yerleştirerek diyagramı doldurun. Çizgiyle bölünmüş karelerde çizginin altındaki sayılar altındaki, üstündeki sayılar sağındaki rakam gruplarının toplamını vermektedir. Bir toplamı oluşturan rakamlar birbirinden farklı olmalıdır.



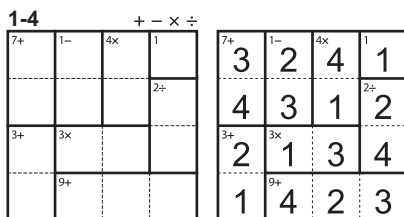
## 6.Çit

Noktaları yatay veya dikey çizgilerle birleştirerek kapalı tek bir çit oluşturun. Rakamlar bulundukları hücrenin kaç kenarında çit parçası olduğunu göstermektedir.



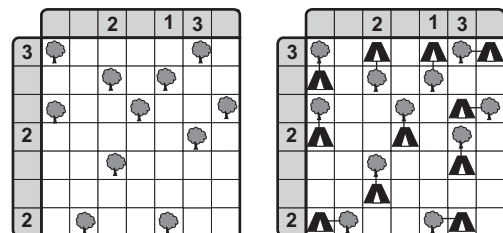
## 7.Kendoku

Her satırda ve her sütunda 1'den n'e tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kalın çizgiyle belirtilmiş her bölgenin köşesindeki sayı, o bölgenin içindeki rakamların gösterilen matematiksel işaretle hesaplanmış sonucunu vermektedir. Bir bölge içerisinde rakam tekrarı olabilir.



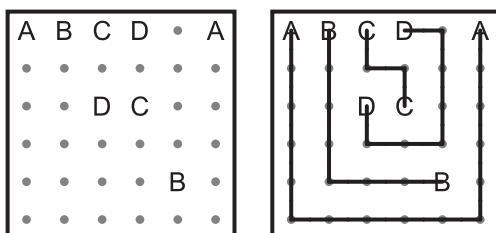
## 8.Çadır

Diyagramdaki her ağca kenardan bağılı birer çadır bulunmaktadır. Çadırlar birbirlerine çaprazdan da olsa değemezler, ancak başka çadırların ağaçlarına değebilirler. Diyagramın dışındaki sayılar, o satır veya sütundaki toplam çadır sayısını göstermektedir.



## 9.ABC Bağlamaca

Tüm noktaları kullanarak aynı harfleri birbirine bağlayın. Yalnızca yatay ve dikey çizgiler kullanın ve bağlantılarınızın keşişmemesine dikkat edin.



## 3.Bölüm / Klasik Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle belirtilmiş her 3x3'lük bölgede 1'den 9'a rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

	2	4				3	5	
9			7		2			8
1			5		4			9
	3	6				9	7	
				1				
	9	1				8	4	
6			2		1			3
2			3		7			4
	1	5				2	9	

7	2	4	1	8	9	3	5	6
9	5	3	7	6	2	4	1	8
1	6	8	5	3	4	7	2	9
8	3	6	4	2	5	9	7	1
4	7	2	9	1	8	6	3	5
5	9	1	6	7	3	8	4	2
6	4	7	2	9	1	5	8	3
2	8	9	3	5	7	1	6	4
3	1	5	8	4	6	2	9	7

## 4.Bölüm / Sudoku ve Ötesi

### 1.Bölgesel Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle sınırları belirtilmiş her bölgede 1'den 9'a tüm rakamlar tam olarak bir kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun.

	4	2			8	5		
2			1		4			7
5				4				9
	1					8		
		7		6		2		
	6						7	
9				5				4
8			7		2			1
	3	8				5	1	

6	4	2	9	1	7	8	5	3
2	5	3	1	8	4	9	6	7
5	7	6	8	4	3	1	2	9
3	1	9	5	7	6	4	8	2
4	8	7	3	6	1	2	9	5
1	6	4	2	9	5	3	7	8
9	2	1	6	5	8	7	3	4
8	9	5	7	3	2	6	4	1
7	3	8	4	2	9	5	1	6

### 2.Ardışık Sudoku

Her satır, sütun ve 3x3'lük bölgede 1'den 9'a rakamların tamamı yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Birbirlerine komşu hücrelerde yer alan tüm ardışık rakamların arasına siyah nokta konulmuştur.


3	6	5	1	9	8	7	2	4
4	9	1	2	7	5	6	3	8
8	7	2	3	6	4	5	9	1
1	4	7	6	5	3	9	8	2
9	5	8	7	4	2	1	6	3
2	3	6	9	8	1	4	5	7
6	2	3	5	1	7	8	4	9
5	1	4	8	2	9	3	7	6
7	8	9	4	3	6	2	1	5

### 3.Toplamlı Sudoku

Her satırda, her sütunda ve her 3x3'lük bölgede 1'den 9'a tüm rakamlar birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Kesikli çizgilerle belirlenmiş bölgelerdeki sayıların toplamı sol üst köşelerinde verilmiştir ve herhangi bir kesikli bölge içinde rakam tekrarı olamaz.

	7							

4	7	6	5	9	2	1	8	3
5	8	3	1	6	7	9	2	4
1	9	2	8	3	4	6	7	5
6	2	1	9	7	5	4	3	8
7	3	9	6	4	8	5	1	2
8	5	4	3	2	1	7	9	6
9	6	5	7	8	3	2	4	1
3	4	7	2	1	6	8	5	9
2	1	8	4	5	9	3	6	7

### 4.Termometre Sudoku

Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle çevrili her 3x3 lük bölgede 1'den 9'a rakamlar birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Termometrelerde yer alan rakamlar, termometrenin başından (yuvarlak kısım) sonuna doğru artmalıdır.


9	4	5	7	8	1	2	6	3
8	3	2	6	9	5	1	7	4
6	7	1	2	3	4	5	9	8
4	5	8	9	7	2	6	3	1
1	9	3	4	5	6	7	8	2
2	6	7	3	1	8	9	4	5
3	2	4	5	6	7	8	1	9
5	1	6	8	4	9	3	2	7
7	8	9	1	2	3	4	5	6

### 5.ABC Kadar Kolay Sudoku

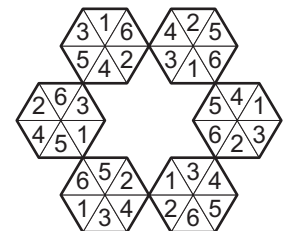
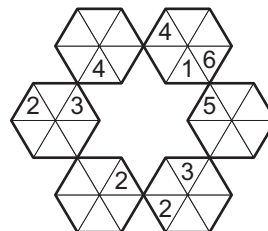
Her satırda, her sütunda ve kalın çizgilerle çevrili her 3x3 lük bölgede 1'den 6'ya rakamlar ve A, B, C harfleri birer kez yer alacak şekilde diyagramı doldurun. Diyagramın dışındaki harfler o satır veya sütunda karşılaşılabilecek ilk harfi göstermektedir.

		A						
1		2		3		4		5
					2			B
	6					3		C
			1					C
5	4				3		2	B
			2					
	5					2		
C			2					B
2	3		4		5		6	C
	B						A	

		A						
1	C	2	B	3	A	4	6	5
3	4	5	1	6	2	A	C	B
B	6	A	4	C	5	2	3	1
A	2	B	3	1	4	6	5	C
5	1	4	C	A	6	3	B	2
6	3	C	5	2	B	1	A	4
4	5	1	6	B	3	C	2	A
C	A	6	2	5	1	B	4	3
2	B	3	A	4	C	5	1	6
	B						A	

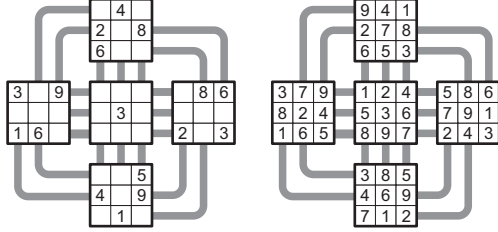
### 6.Kar Tanesi

1'den 6'ya rakamların tamamını her altıgen içinde, her yatay, her çapraz satırda birer kez yer alacak şekilde yerleştirin.



## 7.Sudoku Kurve

1'den 9'a rakamları boş hücrelere yazdığınızda, herhangi bir 3x3'lük bölge ve herhangi bir "Satır" da rakam tekrarı olamaz. Satırlar, Klasik Sudoku'dan bir miktar farklıdır. Bu satırlar düz ve bükük çizgiler kullanılarak tanımlanmış ve her satırda 1'den 9'a rakamların tamamı yer almıştır.



## 8.Toplamalı Sudoku

Klasik sudoku kuralları geçerlidir. Sağda verilen sayılar, o satırdaki üç basamaklı sayıların toplamını, altta verilen sayılar da o sütundaki iki basamaklı sayıların toplamını göstermektedir.

						1146
						516
						669
						966
						714
156	120	93	75			

6	3	4	5	1	2	1146
1	5	2	3	6	4	516
5	2	6	1	4	3	669
3	4	1	6	2	5	966
4	6	3	2	5	1	714
2	1	5	4	3	6	
156	120	93	75			

## 9.Mesafeli Sudoku

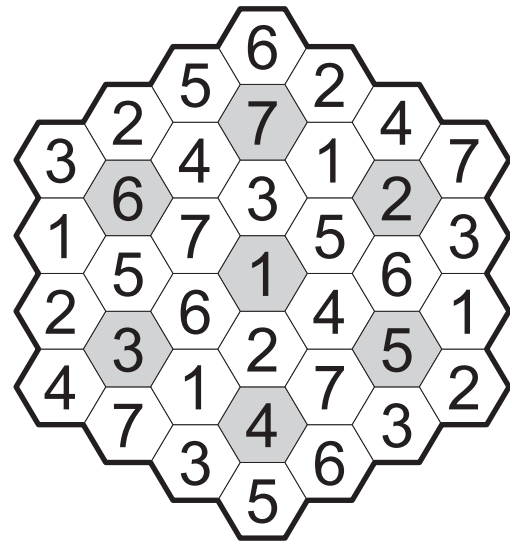
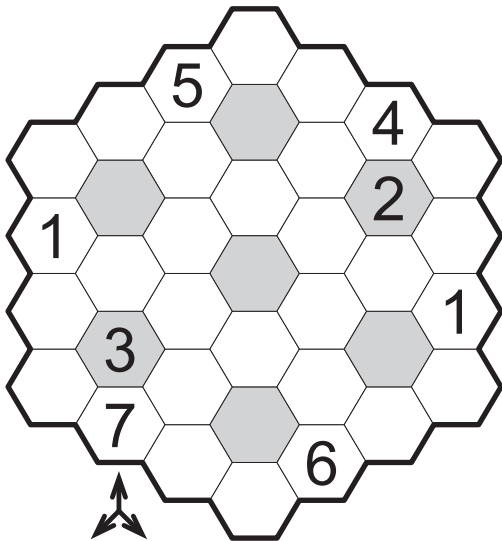
Klasik Sudoku kuralları geçerlidir. Ayrıca diyagram dışındaki rakamlar şunu ifade eder: A-B:C, A rakamı ile B rakamı arasındaki mesafe C rakamı kadardır ve A-B rakamları ilgili satır ya da sütunda bu sırada bulunurlar.

	6-5:4	4-2:7	3-1:5	6-4:6	4-9:5	6-1:7	5-2:6	3-7:5
1-2:7								
5-3:7								
5-9:5								
1-8:5								
5-8:7								
6-4:7								
4-1:5								
9-6:7								
7-8:6								

	6-5:4	4-2:7	3-1:5	6-4:6	4-9:5	6-1:7	5-2:6	3-7:5
1-2:7	3	1	6	8	4	9	5	7
5-3:7	8	5	9	1	2	7	6	4
5-9:5	2	7	4	5	3	6	8	1
1-8:5	1	9	2	4	7	8	3	5
5-8:7	5	4	3	6	9	2	7	8
6-4:7	7	6	8	3	1	5	2	9
4-1:5	4	8	5	2	6	1	9	3
9-6:7	9	2	1	7	8	3	4	6
7-8:6	6	3	7	9	5	4	1	2

## 5.Bölüm / Septoku

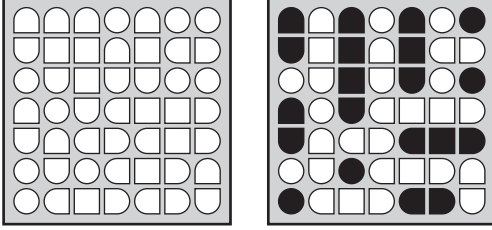
Her altıgene 1'den 7'ye rakamları yerleştirin. Gri hücre ve bu hücreye kenardan komşu altı hücresinde, 1'den 7'ye rakamların tamamı yerleşmiş olmalıdır. Diyagramda, okla gösterilen 3 yöndeki herhangi bir satırda rakam tekrarı olamaz. Gri hücrelerdeki rakamlar birbirlerinden farklı olmak zorundadır.



## 6.Bölüm / Zor Maraton

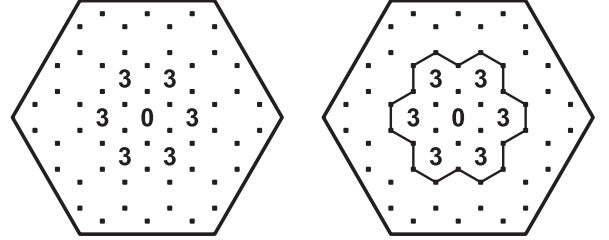
### 1.Retro Amiral Battı

Her diyagrama verilen filoyu yatay ya da dikey öyle yerleştirin ki; hiçbirini birbirine çaprazdan da olsa değmesin. Gemilerin olası yerleri verilmiştir ve amaç bunlardan uygun olanlarını seçmektir.



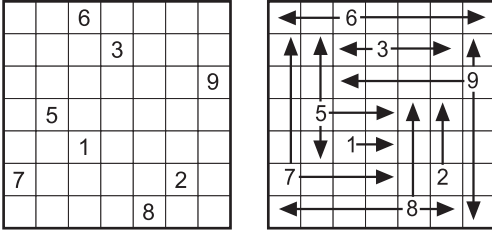
### 2.Altıgen Çit

Noktaları yatay veya dikey çizgilerle birleştirerek kapalı tek bir çit oluşturun. Rakamlar bulundukları hücrenin kaç kenarında çit parçası olduğunu göstermektedir.



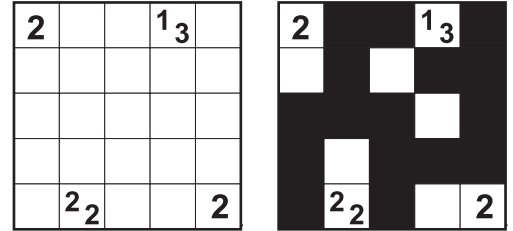
### 3.Işın Ağı

Sayıları yatay ya da dikey çizgiler çizerek bütün hücreleri doldurun. Çizgiler, diğer sayıları kesemez, üst üste binemez ya da kesişemezler. Her sayı, kendisine çizgilerle bağlanmış hücrelerin sayısını verir.



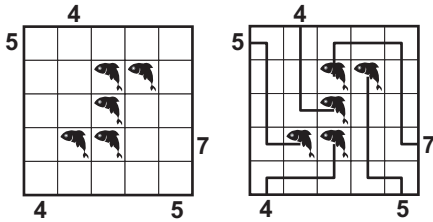
### 4.Tapa

Bazı hücreleri karalayarak tek bir duvar elde edin. Hücrelerin içindeki sayılar komşu hücrelerdeki karalanmış hücrelerin sayısını göstermektedir. Bir hücrede birden fazla sayı varsa, komşularında karalanmış blokların arasında en az bir tane beyaz hücre olmalıdır. Diyagramda 2x2 ya da daha büyük karalanmış hücre bulunamaz. Sayı içeren hücreler karalanamaz.



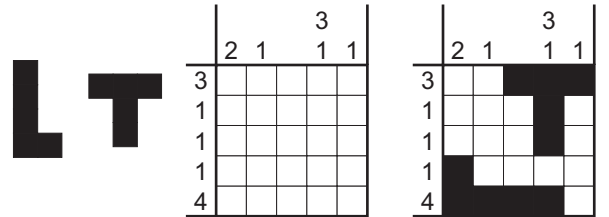
### 5.Balıkçı

Diyagramın dışındaki sayılarla temsil edilen her balıkçı, farklı bir balık tutmuştur. Sayılar, balık olan kare ile birlikte olta ipinin uzunluğunu göstermektedir. İpler kenardan komşu olan hücreler boyunca hareket etmektedir ve birbirlerini kesemezler.



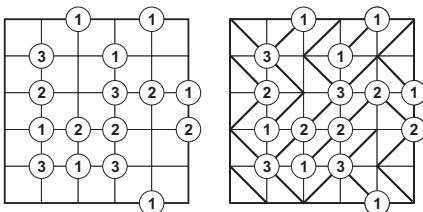
### 6.Pentomino Karala

Verilen 12 pentominoyu (örnekte 2) birbirlerine çaprazdan da olsa değmeden şekle yerleştiriniz. Pentominoları döndürebilir ve ters çevirebilirsiniz. Şeklin dışındaki sayılar o satır ya da sütunda bulunan pentomino parçalarının uzunluklarını sırasıyla belirtmektedir.



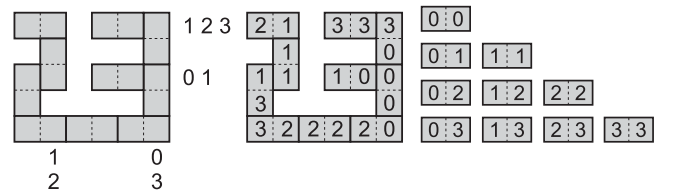
### 7.Slalom

Her kareye çapraz bir çizgi çizin. Sayılar o çembere değen çapraz çizgi sayısını göstermektedir. Çapraz çizgiler herhangi bir kapalı alan oluşturmamalıdır.



### 8.Domino Kalesi

Verilen setteki tüm domino taşlarını diyagrama yerleştirin. Dominoların birbirlerine değen kısımlarında aynı rakamlar olmalıdır. Diyagramın dışındaki rakamlar, ilgili satır veya sütunda sadece o rakamların bulunabileceği anlamına gelmektedir.



### 9.Bölmece

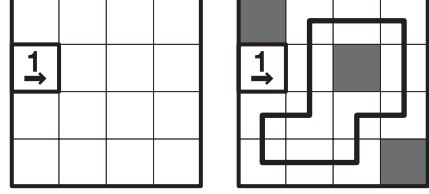
Aşağıdaki kalansız bölme işleminde kutucukların büyük bir bölümündeki rakamlar silinmiştir. Ancak verilen rakamlar, bölme işleminin çözülmesi için yeterlidir. İlk haneler sıfır olmadığına ve tüm kutucuklarda birer rakam bulunduğuna göre işlemleri tamamlayın.

3			
—			
	8		
—			
			0

3	8		2
—			
	1	8	
—			
	1	8	
—			
			0

### 10.Yajilin

Bazı hücreleri karalayın ve kalan tüm hücrelerden geçen, kendisini kesmeyen tek bir kapalı alan çizin. Diyagramdaki ipuçları, ilgili doğrultuda kaç karalı hücre olduğunu göstermektedir. Karalı hücreler birbirlerine kenardan değemezler. Rakam bulunan hücrelerden yol geçemez.



### 11.Japon Toplamaca

Diyagramın bazı hücrelerini karalayın. Geri kalan yerlere diyagramın kenarında bulunan rakamları yerleştirin. Hiçbir satır ve sütunda rakam tekrarı olmamalıdır. Kenardaki sayılar, o yönde bulunan ve siyah hücrelerle birbirinden ayrılmış rakam gruplarını toplamını vermektedir.

						7
						7 3 5 1
1 3						
3 4						
4 1						
2 5						

						7
						7 3 5 1
1 3						
3 4						
4 1						
2 5						

### 12.Savaş Yıldızı

Her satıra ve sütuna bir kare boyutunda iki yıldız yerleştirin. Yıldızlar birbirlerine çaprazdan da olsa değmemelidir.

