

UVOD

Ova knjiga će vam dokazati da razmišljanje može zaista biti zabavno. Unutar njenih korica pronaći ćete više od 250 mozgalica koje će testirati vaše mentalne sposobnosti na različitim stupnjevima zahtjevnosti.

Mozgalice su raznovrsne, od onih koje traže prostornu percepciju (npr. kako i gdje postaviti domino pločice), preko matematičkih do logičkih i vizualno-percepcijskih. Za rješavanje vam ne treba nikakvo predznanje osim poznavanja samih osnova matematike. Uspješno je rješavanje, dakle, rezultat logičkog razmišljanja u kombinaciji s koncentracijom.

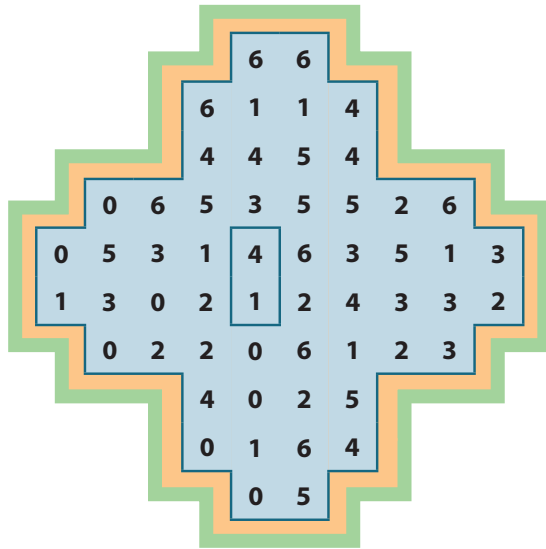
Tri poglavlja ove knjige nisu poredana po težini, iako ukoliko se zasebno promotre neke mozgalice iz 3. poglavlja, mogu se činiti težima od onih iz 1. poglavlja. No krenete li redom od 1. poglavlja nadalje, uvidjet ćete da mozgalice iz kasnijih poglavlja možete rješavati jednakom brzinom ili čak i brže nego u ranijim, jer ste se naviknuli na logičko razmišljanje.

Neke ćete mozgalice riješiti za par minuta, a druge će predstavljati veći izazov, tako da nikad nećete znati što očekivati niti će vam postati dosadno.

Na kraju knjige nalaze se rješenja svih mozgalica.

Set od dvadeset i osam domino pločica posložen je kao na crtežu. Možeš li odrediti njihove rubove?

Ispod crteža nalaze se pomoćna polja na kojima možeš označavati već ucrtane pločice. To će ti pomoći da vidiš koje pločice još trebaš pronaći.



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

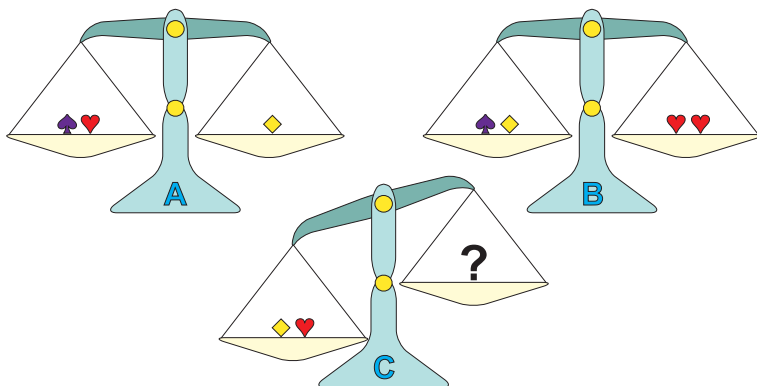
1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	2-2
			✓			

2-3	2-4	2-5	2-6	3-3	3-4	3-5

3-6	4-4	4-5	4-6	5-5	5-6	6-6

2

Ako su vage A i B u savršenoj ravnoteži, koliko je pikova potrebno dodati na vagu C da bi se ona uravnotežila?



3

U svakom stupcu i svakom retku u ovoj se mreži treba nalaziti jedan herc, jedan tref, jedan karo, jedan pik i dva prazna polja, iako ne nužno tim redoslijedom. Crna strelica uz simbol označuje da je on prvi od četiriju simbola u tom retku, odnosno stupcu. Bijela strelica uz simbol označava da je on drugi od četiriju simbola u tom retku, odnosno stupcu, gledajući u smjeru strelice.

Možeš li popuniti mrežu?

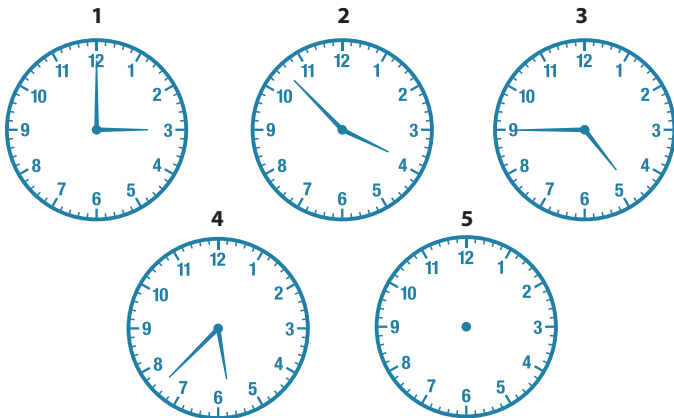
	♦	♥		♦	♣	♦	
	↓	↓		↓	↓	↓	
							← ♣
♥ →							← ♦
							← ♣
♥ →							← ♦
♣ →							← ♠
	↑	↑	↑	↑			
	♠	♣	♠	♥			

Prazna polja treba popuniti brojevima od 1 do 30 od kojih se neki mogu ponavljati, a neki se uopće ne pojavljuju. U stupcu s desne strane nalaze se zbrojevi svih brojeva pojedinog retka, u retku na dnu zbrojevi svih brojeva odgovarajućih stupaca, a u polju desno na vrhu i desno na dnu zbrojevi svih brojeva odgovarajućih dijagonala.

Upiši brojeve koji nedostaju!

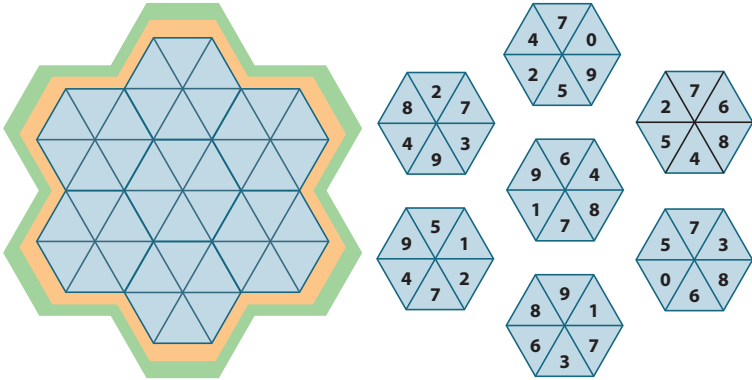
				17	17		116
							88
8	13	11	8		24	6	71
22	5	21		23	18	28	133
16	22	19	11		23		112
2		4	21	14			99
	23	29	6	25			117
24	2	30	16	2		30	115
100	96	129	80	88	131	111	133

Ucrtaj na zadnjem satu kazaljke koje nedostaju u odgovarajućem položaju.



6

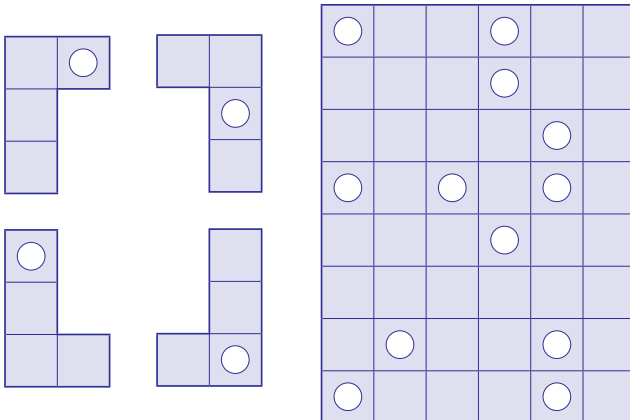
Postavi šesterokute u mrežu tako da im se dodiruju trokuti u kojima su upisani isti brojevi. Šesterokuti se ne smiju rotirati!



7

Dvanaest likova u obliku slova L posloženo je u mrežu. Svaki lik ima po jednu rupu. Na raspolaganju su bila po tri komada svakog od četiriju likova prikazanih izvan mreže. Pri slaganju, likovi su se mogli rotirati i zrcaliti. Isti se likovi nigdje ne dodiruju, čak niti u kutovima.

L-ovi tako lijepo pristaju da se ne vide njihovi rubovi, već samo rupe. Možeš li ucrtati rubove?



8

Amaterski je numizmatičar pretraživao neki teren svojim detektorom metala u potrazi za blagom. Nije imao vremena iskopati sve novčiće pa je napravio kartu s mrežom koja prikazuje njihovu lokaciju. Pritom se nadao da takvu kartu nitko neće razumijeti ako je izgubi...

U poljima koja sadrže brojeve nema novčića, ali svaki taj broj označuje koliko se novčića nalazi u poljima koja ga okružuju (može biti najviše osam novčića).

Ucrtaj krug u svako polje koje sadrži novčić.

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

9

Mrežu treba ispuniti brojevima od 1 do 6 tako da se svaki broj pojavi jedanput u svakom stupcu i svakom retku. Kao pomoć dani su zbrojevi brojeva u nekim poljima, primjerice $A\ 1\ 2\ 3 = 6$ znači da zbroj brojeva u poljima A1, A2 i A3 iznosi 6.

- 1 CDE2 = 11
- 2 CD3 = 9
- 3 EF4 = 7
- 4 AB5 = 10
- 5 CD6 = 3
- 6 A12 = 5
- 7 B234 = 7
- 8 C45 = 4
- 9 D45 = 6
- 10 E56 = 7
- 11 F56 = 8

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

U svako polje u donjoj mreži treba upisati A, B ili C, tako da se u svakom retku i stupcu nalaze točno po dva od svakog slova. Slijedeći upute ispuni mrežu slovima.

Vodoravno

- 1 Slova B su u susjednim poljima.
- 2 Slova B su u susjednim poljima.
- 3 Slova C su u susjednim poljima.
- 4 Slova B su u susjednim poljima.
- 5 Slova C su desno od obaju slova B.
- 6 Slova A su desno od obaju slova B.

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

Okomito

- 1 Slova A su u susjednim poljima.
- 2 Slova A su između slova C.
- 3 Susjedna polja ne sadrže ista slova.
- 4 Susjedna polja ne sadrže ista slova.
- 5 Susjedna polja ne sadrže ista slova.
- 6 Slova B su ispod obaju slova A.

Potrebno je povezati sve brojeve u mreži slijedom 1-2-3-4-5-6-1-2-3-4-5-6 itd., počevši od broja 1 u gornjem lijevom kutu pa do broja 6 u donjem desnom kutu. Crta koja povezuje brojeve ne smije se prekidati. Može se vući vodoravno, okomito i dijagonalno te se može i presijecati.

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

12

Smjesti brodove u mrežu! Neka su polja već popunjena. Brojevi zdesna i ispod mreže označuju broj popunjenih polja u odgovarajućem stupcu i retku.

Brodovi se mogu postaviti vodoravno ili okomito i uopće se ne smiju dodirivati.

More:



Nosač zrakoplova:



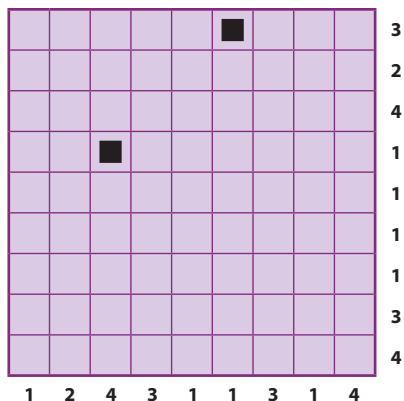
Ratni brodovi:



Krstarice:



Podmornice:



13

Popuni prazna polja u donjem retku pravilno poredanim brojkama!

Svako polje rješenja treba sadržavati samo jednu brojku iz gornjih redaka. Rješenje može sadržavati istu brojku na više mjesta...

Na kraju svakog retka nalazi se lista pogodaka:

a kvačica označava da se neka brojka iz tog retka nalazi u rješenju i na ispravnom mjestu;

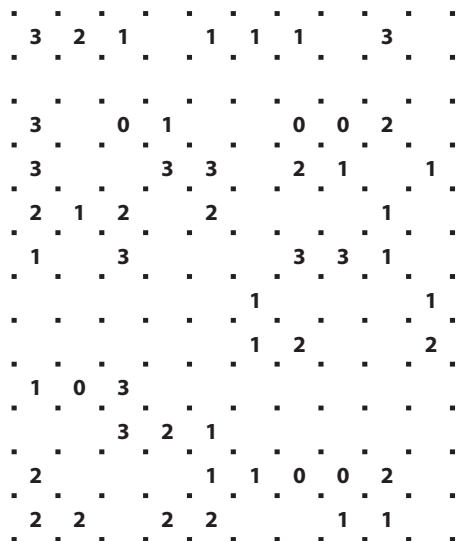
b križić označava da se neka brojka iz tog retka nalazi u rješenju, ali nije na ispravnom mjestu

3	7	0	7	✓✓
4	2	6	7	✓✓X
4	2	1	2	X
6	6	1	5	X
5	3	7	4	XXX
				✓✓✓✓

14

Povezujući susjedne točke okomitim ili vodoravnim linijama nacrtaj neprekidnu zatvorenu crtu.

Linije se ne smiju presijecati. Broj između točaka označava s koliko je linija okružen.



15

U svakom retku i svakom stupcu nalaze se različiti likovi i različiti brojevi. U svakom se polju nalazi po jedan lik i jedan broj i to u kombinaciji koja se ne smije ponoviti ni u jednom drugom polju.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1		3		
			1	
			5	
4				1

Set domino pločica treba posložiti u četiri reda. Brojevi iznad i slijeva pojavljuju se na domino pločicama u tom stupcu, odnosno retku. Uspoređujući retke i stupce odredi položaje domino pločica. Primjerice, ako se u nekom stupcu samo jednom pojavljuje broj 6, tada se domino pločica 6/6 ne nalazi u tom stupcu.

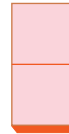
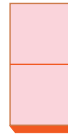
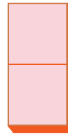
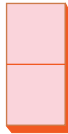
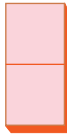
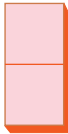
Domino set sastoji se od sljedećih pločica:

0/0, 0/1, 0/2, 0/3, 0/4, 0/5, 0/6, 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 2/2, 2/3, 2/4, 2/5, 2/6, 3/3, 3/4, 3/5, 3/6, 4/4, 4/5, 4/6, 5/5, 5/6, 6/6.

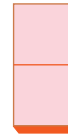
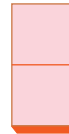
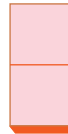
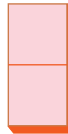
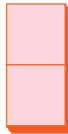
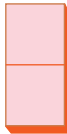
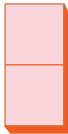


0, 2, 2, 4, 4, 4, 5, 5.	0, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 6.	3, 4, 5, 5, 6, 6, 6, 6.	1, 1, 1, 3, 3, 3, 5, 6.	0, 0, 2, 2, 2, 5, 5, 5.	0, 1, 1, 3, 4, 4, 4, 4.	0, 0, 0, 1, 1, 3, 6, 6.
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

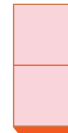
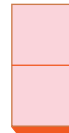
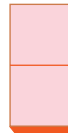
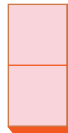
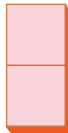
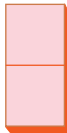
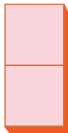
0, 4, 4, 5, 6, 6, 6.
0, 2, 2, 3, 3, 4, 5.



2, 2, 4, 5, 5, 5, 6.
0, 0, 1, 1, 2, 3, 6.



1, 1, 1, 3, 4, 5, 5.
0, 0, 0, 0, 1, 3, 6.



1, 1, 2, 3, 4, 4, 6.
2, 2, 3, 3, 4, 5, 6.

