

# СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Пазлы 5

Ответы 155

УДК 159.95

ББК 88.3

M71

Tetsuya Miyamoto

BROWN BELT KENKEN®

Text © 2013 by KenKen Puzzle, LLC

Originally published in the US by Sterling Publishing Co., Inc. under the title Brown Belt KenKen®

Публикуется с разрешения Sterling Publishing Co., Inc. (США) при содействии Агентства

Александра Корженевского (Россия)

KenKen is a registered trademark of Nextoy, LLC®

Перевод П.Образцова

## Миямото, Тэцую.

M71 KenKen. Японская система тренировки мозга. Книга 3 / 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 нескучно. 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 сложных головоломок: 150 пазлов 8 × 8 и 150 пазлов 9 × 9.

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 3

Ответственный редактор Е. Олейник. Художественный редактор М. Клава-Янат

В оформлении обложки использована иллюстрация:

Sondel Design / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

ООО «Издательство «Э»

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

Өндүрүш: «Э» АКБ Баспасы, 123308, Москва, Ресей, Зорге көжесі, 1 үй.

Төрөлгөн күні: «Э»

Қазақстан Республикасының дистрибьюторы және оның басшысы арыс-таланттары жабилушы және

өкілі «Э» Ақпарат-ЖИАС Алматы, Дамбылбай көшесі, 3-ақ, кәсіпкерлік офисі 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251-58-12 мн. 107.

Өнімнің жарнамалық мерзімі шектелген.

Сертификация туралы ақпарат сайты Өндүрiсi «Э»

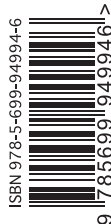
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Өндүрiсi мекензеңі: Ресей

Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 30.06.2017. Формат 70x100<sup>1/16</sup>.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 15,56. Тираж экз. Заказ



ISBN 978-5-699-94994-6

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



# ВВЕДЕНИЕ

**К**енКен – 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  $4 \times 4$ ), мы можем использовать цифры от 1 до 4, в пазле  $5 \times 5$  – 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 примера<sup>1</sup>.

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  $4 \times 4$  (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 вы найдете 300 сложных головоломок: 150 пазлов  $8 \times 8$  и 150 пазлов  $9 \times 9$ . 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 <sup>+9</sup>
2	3	4	1
1	2	3	4 <sup>÷2</sup>
3	4	1	2

**Прокачай мозг!**  
**CAN YOU KENKEN?**

196×		3+	3-		2÷		2
2÷			2-	1-	3÷		5-
	13+				2÷	15+	
11+	3-		3+				2-
		1-		1-	2÷		
48×		90×				15+	7+
6+			4	10×			
	2-		3÷		112×		

1

.....  
 ДЛ Я ЗАПИСЕЙ



3÷	4÷	48×		6-		1-	2-	4-
		45×	35×	3+				
5-				14+		8-	2-	
4-	8-	11+	108×				18+	
				3-		11+		
245×		1-		5-		2÷	18+	
	4÷		48×		30×			70×
180×		11+	4÷	2-				
					4	19+		

2



5

# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

3

5-	70×			2-		3÷	
	4÷		14+	7	2÷	168×	
7+				40×			18+
7-		11+	2÷				
42×	4÷			5-		2÷	
		2-		15+		20+	
10×	2÷		42×		15×		6-
	11+						



4

50×		3÷		2-	1-		5-	
	3+		11+		2÷		63×	9+
2-		140×		1701×	2-			
1			2÷			1-		21+
17+	1-	3-			1-			
			12+	3÷		21×	2÷	12×
1-	10+			120×	8			
	4÷				675×			6×
24×		2-		1	2÷			



6



# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

7

70×		2÷	6-		8+		4-
15+			1-		7+		
	7-		2÷			2÷	
3÷	3-		12+	4÷		3÷	
	11+				144×	14+	
1-		8×				7	
2÷			576×	15+		2-	
6				6+		14×	



8

2÷		3-	7-		12×		19+	
36×	1-		19+				200×	
		8-		14+	4-	112×		
7-								
14+	9+	3-		504×			11+	3÷
		3-	6-		3÷			
	11+		3÷		17+		12×	15+
4-		8+		63×		45×		
		2÷					4-	



8





# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

5-		10+		2-		3	56×
19+		21×		9+	7-		
	3+				12×	2-	
24×		1	1-			17+	1-
	15×	3÷	10+				
			8	1-			10×
15+		2÷	1-	2-	7+		
1-						42×	

1  
1



160×		21×	1-	270×	2	4÷		16+
4÷								
	40×			14+		4-		2-
42×		144×			72×	40×		
8-	1-	4-				105×		112×
			5-	3÷		4		
2÷	1-			3-		8-		
	4-	2÷	12+	6-		336×	7-	2-
4								

1  
2





# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

1  
5

42×		1-		4÷	24×		2
2÷	15+	1-			3-	1-	
		2-	5-			9+	42×
1-	6×		15+	1-			
					6-		
7-		10×		3-		3-	
2-		7-		2-		1-	
2-		7	12×			2÷	



1  
6

3-		26+			19+		1-	
162×				3-			4÷	
3÷	360×	4÷			12+	12+		
		8-	17+				24+	
				1	5-	10+		13+
3÷	15+	1-	3-					
			2-		3-		11+	
21×		3-	9+			7-		3-
4			2÷		80×			



2-		4÷	36×			2÷	
3-	4÷		7-		1-	8+	2-
		3÷		1470×			
7+					4÷		7-
3+	8+	60×			17+		
		2÷				14+	
1-		9+	3÷	40×		20+	
2÷							

1  
7

.....  
ДЛЯ ЗАПИСЕЙ



5-	3÷	5-	48×		7-		6	1-
				1-		4-		
13+		2-		1	112×		18+	
2-	13+		7-			2÷	12+	
	64×		15×		9			
3÷		8-	15+	216×		4-		280×
						8-		
3÷	21+		6×				4÷	
			7	13+		72×		

1  
8



# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

1  
9

2-		21×		40×		7-	6×
35×		1-	11+		72×		
21+				1			5-
3+		14+	12×		13+		
			1-			168×	5
3	17+		7-	3÷			
144×					2-	3-	2÷
		16+					



2  
0

6	2÷		1-		105×		15+
17+	1-		4-	2-	3-		8
	8+	4÷				15+	10+
35×			108×		17+	2÷	
	15+					3	
8+	17+	54×		11+			4-
		1-	2-		2÷		42×
	4		7-		7+	9+	4-
42×			2÷			1-	





# KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

2  
3

7-		35×		3÷	12+		
10+		15+			12+	15×	
	2-					2-	
96×			9+	15+	14+		4÷
2-					1260×		
	3-		2÷			4÷	2-
1	210×	17+		15+			
						4÷	



2  
4

42×		2÷		11+		5-	18×
360×	6+	3÷	2÷				4-
			1-	24+			1-
		8-		3÷	2-		
96×			6		42×	10+	
	20×	24×	8-			12+	1-
			1-			2-	4
4-		4-		1-			3÷
13+		21×		2	7+		3-

