Kendoku ve Tarihçesi

Kendoku (KenKen); Calcudoku, Mathdoku, Square Wisdom olarak da bilinen, matematik ve eğlencenin karışımını sunan dilden bağımsız, öğrenmesi kolay bir mantık oyunu olup, Japon matematik öğretmeni Tetsuya Miyamoto tarafından 2004 yılında tasarlanmıştır. Ken kelimesi Japonca'da "bilgelik" anlamına gelir ve KenKen "bilgelik karesi" demektir.

Kendoku Nasıl Oynanır?

Kendoku panosu eşit sayıda satırdan ve sütundan oluşur. Her bölmenin bir köşesinde, bölmeleri oluşturan hücrelerin içinde bulunan sayıların birbiri ile ilişkisi dört işleme göre belirlenmiştir.

Oyunun amacı, 1'den N'e kadar olan rakamları (N: Panodaki satır veya sütun sayısı; 3x3, 4x4, 5x5, 6x6, ... NxN) satır ve sütunda rakam tekrarı olmayacak ve verilen matematiksel işlemi sağlayacak şekilde yerleştirmektir. Pano içerisinde sadece 1, 2, 3 ve 4 işlemin bir arada kullanıldığı oyunlar bulunmaktadır.

1. ADIM

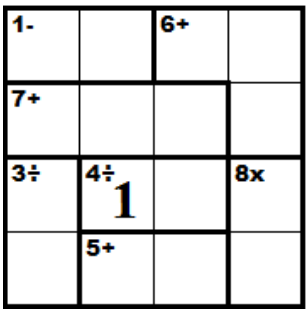
Eğer 4×4 bir Kendoku çözerken; her satırı rakamları tekrar etmeden 1, 2, 3 ve 4 sayıları ile doldurmak gerekir. (Panonun boyutu büyüdükçe kullanmamız gereken rakamlar da artacaktır. Örneğin 6×6'lık bir panoda 1'den 6'ya kadar tüm sayıları kullanmamız gerekir). Sütunları da aynı şekilde rakamları tekrar etmeden doldurmamız gerekir. Tamamlanmış bir Kendoku'da her satır ve sütundaki her bir rakamın yalnızca bir kez yazılması gerekir. Çözmeye başlamak için doğru bir başlangıç noktası yoktur. Verilenlere göre bu başlangıç noktası değişecektir. Buradaki kurallar sudoku ile aynıdır.

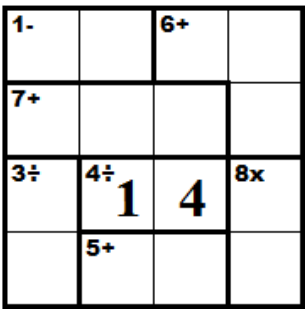
7+	2÷	2-	1
			9+
6x		3÷	
3-			

7+ 3	2÷ 2	2- 4	1 1
4	1	2	9+ 3
6x 2	3	3÷ 1	4
3- 1	4	3	2

2. ADIM

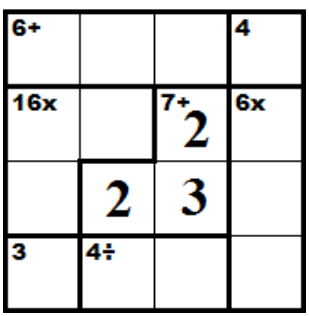
Kendoku'yu çözmek için köşelerde yer alan işlemleri yapmak zorundayız. Örneğin 4x4 bir panoda, köşesinde "4÷" yazılı iki hücreden oluşan bölmede, bir hücrede 1 sayısı varsa o bölmedeki 2 sayının bölümünün 4 yapması gerekmektedir. Yani diğer hücredeki sayı 4 olmalıdır. Kendoku, temelde toplama (+), çıkarma (-), çarpma (×) ve bölme (÷) içerir.





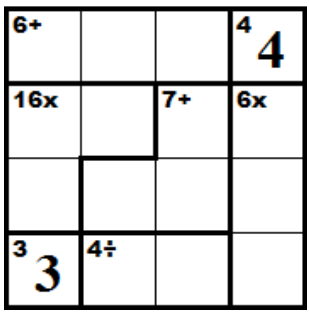
3. ADIM

Kendoku panosunda aşağıdaki örnekte olduğu gibi 3 (veya daha fazla) hücreden oluşan bir bölmede; aynı satıra veya aynı sütuna denk gelmeyecek şekilde hücrelere aynı rakamlar (çapraz olarak) yazılabilir. Böylesi özel durumlarda rakam tekrarı olabilir.



4. ADIM

Sadece 1 hücreli ve matematiksel sembolü olmayan hücreler, rakamı kutuya tek başına yerleştirdiğimiz hücrelerdir. Yani hücrede, köşedeki rakam 3 ise hücreye 3, köşedeki rakam 4 ise hücreye 4 yazmalıyız.



Kendoku çözerken aşağıdakileri dikkate alalım

Yumuşak, silinebilir bir kurşun kalem ve iyi silen bir silgi kullanın.

Oyuna küçük bölmelerle başlayın.

Boş hücrelerin içine hangi rakamların gelebileceğini küçük notlar şeklinde yazın. Bu notlarınız daha sonra rakam olasılıklarını daraltmanıza yardımcı olacaktır.

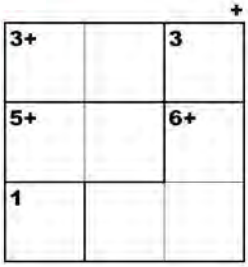
Mantıksal çıkarımlarınıza dayalı hamleleri ön planda tutun.

Her bulmacanın yalnızca bir benzersiz çözümü olduğunu hatırlayın.

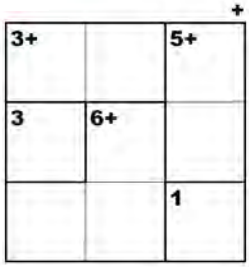
Çarpma işlemlerinde asal sayılar (2, 3, 5, ...) çok güçlü ipuçlarıdır, bunları kullanmaya çalışın.

Her satır ve sütundaki sayıların toplamı sabittir. (Yani 4x4'lük bir panoda satır toplamı 1+2+3+4=10; 5x5'lik bir panoda satır toplamı 1+2+3+4+5=15 olmalıdır).

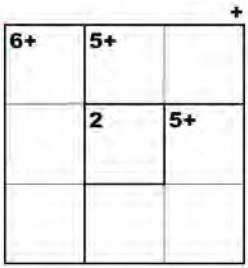
KENDOKU 1



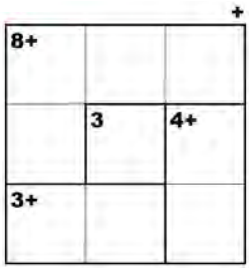
KENDOKU 2



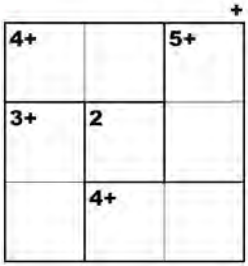
KENDOKU 3



KENDOKU 4



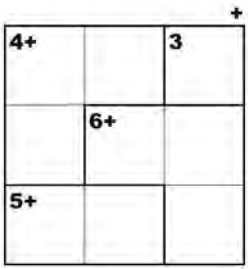
KENDOKU 5



KENDOKU 6



KENDOKU 7



KENDOKU 8

