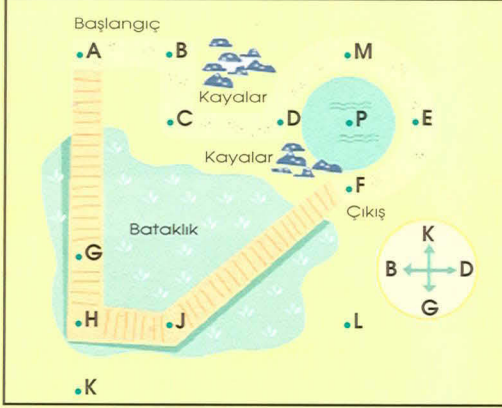


Milli Park



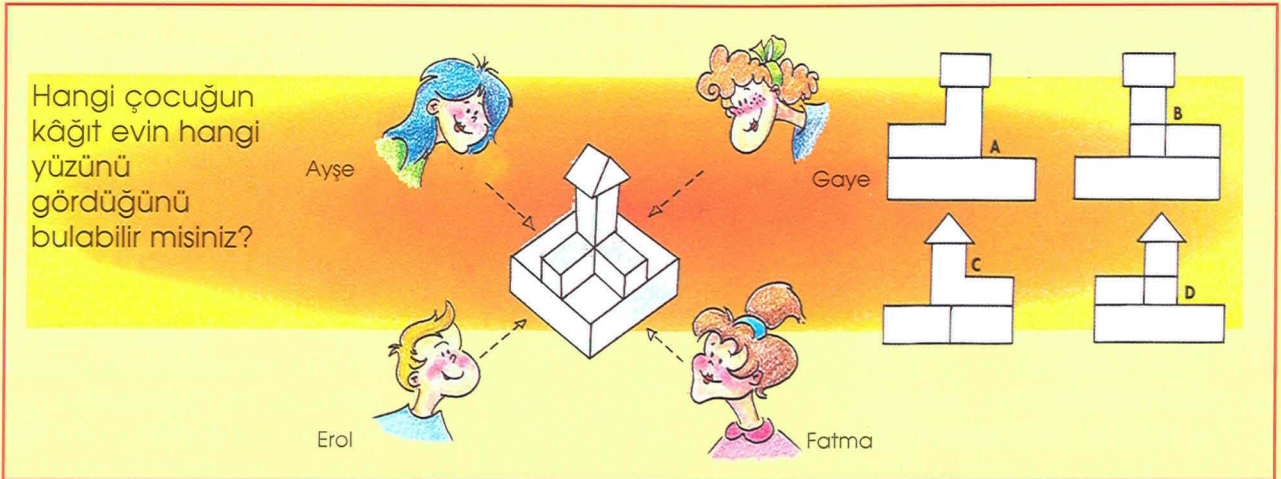
Koruma alanındaki iki gezinti yolunun uzunlukları neredeyse birbirinin aynı. Göl kıyısındaki gezinti yolu A, B, C ve D'den geçtikten sonra gölün çevresini dolaşarak çıkışa ulaşıyor. Çünkü, gölün kıyısındaki kayalık bölge, D'den F'ye doğrudan geçilmesini engelliyor.

Bataklık bölgedeki gezinti yoluysa tahtadan yapılmış: Yol, A, G, H, VE J noktalarından geçerek çıkışa ulaşıyor.

Aşağıdaki bilgileri kullanarak A'dan F'ye gitmek için gezinti yollarından hangisinin daha kısa olduğunu bulabilir misiniz?

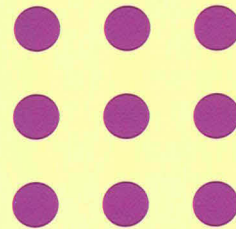
- M ve B, A'nın tam doğusundadır. A ile B arasındaki uzaklık 4 birimdir.
- C ve J, B'nin tam güneyindedir. B ile C arasındaki uzaklık 3 birimdir.
- D ve E, C'nin tam güneyindedir. C ile D arasındaki uzaklık 5 birimdir.
- D ve E'nin gölün orta noktasına (P) olan uzaklıkları, B'yle C arasındaki uzaklığa eşittir.
- G, H ve K, A'nın tam güneyindedir. A ile G arasındaki uzaklık 9 birimdir.
- G ile K arasındaki uzaklık 6 birimdir. H, G'yle K'yi birleştiren doğrunun tam ortasındadır.
- J, H'nin tam doğusundadır.

Bakış Açısı



Dokuz Nokta

Elinizi hiç kaldırmadan ve yalnızca dört doğru çizgi çizerek bu dokuz noktayı birleştirebilir misiniz? (Çizgiler noktaların dışına taşabilir.)



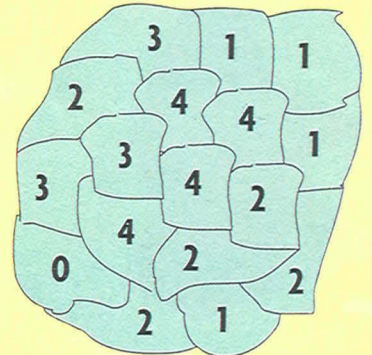


Labirent

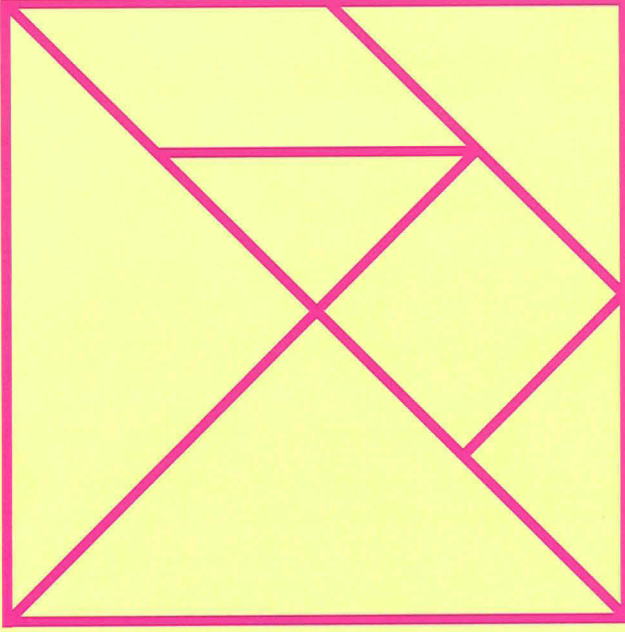
Ok işaretli yerden başlayarak ağaç gövdesinin merkezine ulaşın.

Kesilmiş Ağaçlar

Yandaki bölgeyi ele geçiren kaçak odunculardan büyük çabalar sonucu birkaç parsel korunabilmiş. Parsellerin her birinin içindeki rakam, o parsel bitişik olan korunabilmiş parsel sayısını gösteriyor. İçinde sıfır rakamı yazan parselin bitişikliğinde hiç korunmuş alan yok; fakat bu parselin kendisi korunabilmiş. Kaçak odunculardan kurtarılmış olan parsellerin hangileri olduğunu bulabilir misiniz?

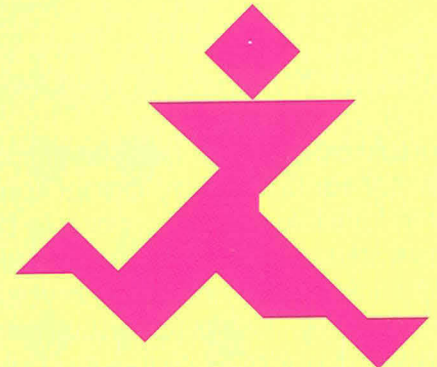
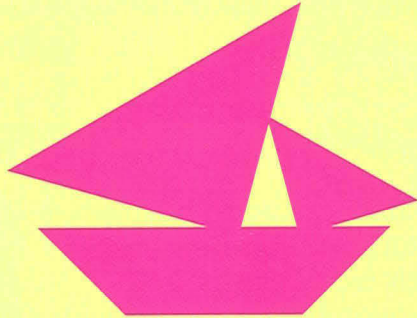
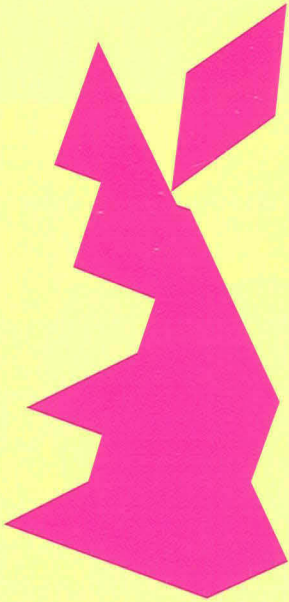
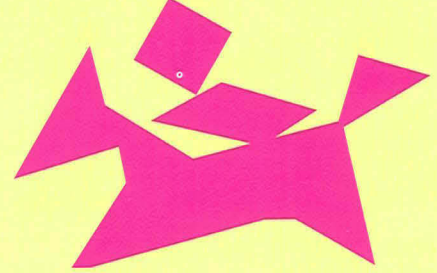
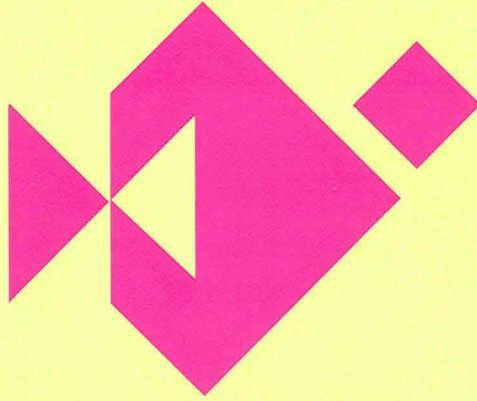


Tangram



Tangram çok eski bir Çin oyunudur. Bu oyunda bir veya daha çok oyuncu yedi özel parçayı kullanarak verilmiş şekillerin aynısını yapmaya çalışır. İlk kural, yedi parçanın yedisini birden kullanmaktır. Bunu yaparken de parçaların hiçbiri üst üste binmemelidir. Yanda yedi tangram parçasını toplu halde görüyorsunuz. Bu şeklin bir kopyasını çıkarıp parçaları birleşme yerlerinden keserek kendi tangram parçalarınızı kendiniz yapabilirsiniz.

Bir defada parçaların tümünü kullanarak aşağıdaki şekilleri (teker teker) oluşturabilir misiniz? Bazı bulmacaların birden fazla çözümü olabilir. (Bu yedi parçayı kullanarak kendi tangram bulmacalarınızı kendiniz oluşturmayı da deneyebilirsiniz.)



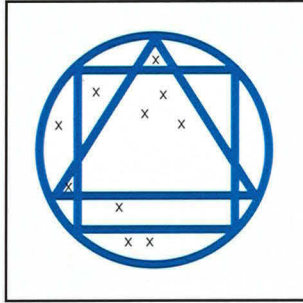
Yalıtılmış Türler



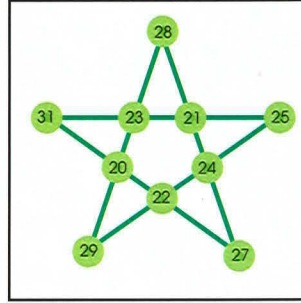
Ormandaki bazı tür ağaçları ziyaretçilerden koruyabilmek için doğru parçalarıyla çitler yapmak gerekiyor. Bunu yaparken bölgenin etrafındaki sayılar kullanılacak: Bölgeyi bölümlere ayırmada kullanılacak her çit parçası çevredeki sayıların yalnızca ikisinden geçebilir. Çitler birbiriyle kesişebilir, ancak ortaya çıkan bölmelerin herbirinde yalnızca bir tür ağaç olmalı. Her bölümde en az bir ağaç bulunması gerekiyor. En önemli kural da şu: Yalnızca dört parça çit kullanabilirsiniz.

Geçen Sayının Yanıtları:

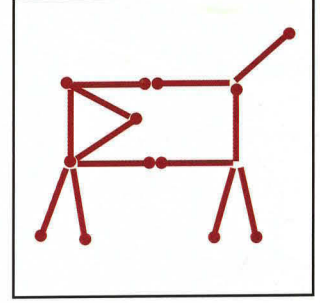
Yıldızları Yerleştirin



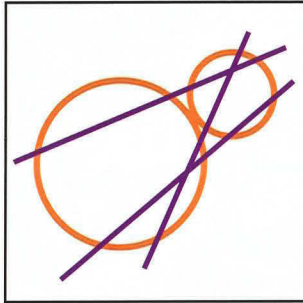
Büyük Yıldız



Köpek

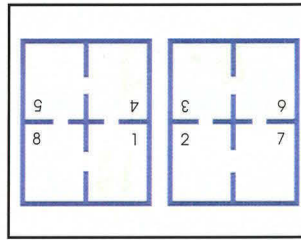


Daireler

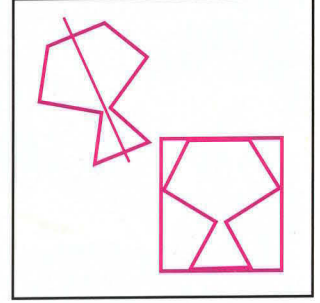


Sayfa Numaraları

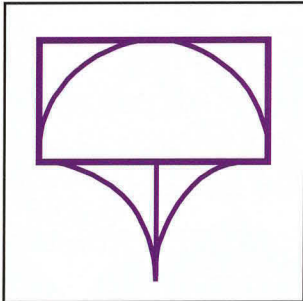
Numaralardan dördünün baş aşağı yazılması gerekiyordu.



Kırk Vazo



Paraşüt



Şişe

Bir elinizle masaya hafif hafif vururken şişe zıpladıkça öteki elinizle de mendilli yavaş yavaş çekin.

İletişim

27 farklı sözcük kullanmak mümkündü.

Tuhaf Çizimler

Yürüyen Eskimo evi ve tek ayağı üzerinde baş aşağı duran bir örümcek.

Aslı Zülâl