

How to Think
思维游戏魔法书

50 PUZZLES for
**QUICK
THINKING**

快速思维 游戏

[英] 查尔斯·菲利普斯◎著
周鑫 宋惠娟◎译



中信出版社·CHINA CITIC PRESS

思维游戏魔法书

快速 思维 游戏

图书在版编目(CIP)数据

快速思维游戏 / (英) 菲利普斯著; 周鑫, 宋惠娟译.

— 北京: 中信出版社, 2010. 5

(思维游戏魔法书)

书名原文: How to Think: 50 Puzzles for Quick Thinking

ISBN 978-7-5086-2013-8

I. 快… II. ①菲… ②周… ③宋… III. 思维方法—通俗读物 IV. B804-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第059452号

HOW TO THINK: 50 PUZZLES FOR QUICK THINKING by CHARLES PHILLIPS

Copyright: © Eddison Sadd Editions 2009

This edition arranged with EDDISON SADD EDITIONS LIMITED

through Big Apple Tuttle-Mori Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright:

2010 SHANGHAI 99 CULTURE CONSULTING CO., LTD.

All rights reserved.

本书仅限于中国大陆地区发行销售。

快速思维游戏 (“思维游戏魔法书”系列丛书)

KUAI SU SI WEI YOU XI

著 者: [英] 查尔斯·菲利普斯

译 者: 周鑫 宋惠娟

策划推广: 中信出版社 (China CITIC press)

出版发行: 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区和平街十三区35号煤炭大厦 邮编 100013)

承印 者: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787mm×1092mm 1/32

印 张: 3 字 数: 87千字

版 次: 2010年6月第1版

印 次: 2010年6月第1次印刷

京权图字: 01-2010-2664

书 号: ISBN 978-7-5086-2013-8/G·408

定 价: 15.00元

版权所有·侵权必究

凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。

<http://www.publish.citic.com>

E-mail: sales@citicpub.com

author@citicpub.com

服务热线: 010-84264000

服务传真: 010-84264377

前言 如何快速思维

面对危机，你能处置得当吗？当你被赶鸭子上架、勉为其难时，遭遇提问却毫无准备时，或者对自己一无所知的问题必须谈点什么时，你能应付自如吗？你必须飞速思考。你可能口干舌燥，可能掌心出汗，焦虑不堪时所出现的种种症状此时都会不期而至。你该怎么办呢？

本书将教会你在面临重压时，如何富有成效地思考并表现出色。书中提供了种种有益的诀窍，教你如何保持镇定，时间紧急时如何改善表现，以及如何对那些你争我夺、似乎咄咄逼人的时间要求妥为掌控。书中有 50 道精心设计的练习题和 1 道“迅速思考”的挑战题，用来训练你更敏捷地思考。

思考是一种技巧

每个人都思考，但思考却又是一种可以培训的技巧。对快速敏捷思考来说，就如同创造性思考、逻辑思考、横向思考及其他类型的思考一样，这种开发都是适用的。

最新的脑科学发展成果确证，我们的大脑有着广阔的开发空间。大脑由数量惊人的上万亿个称做神经元的脑细胞组成，每个细胞都与成千上万个同类细胞有着千丝万缕的联系。每一秒钟，大脑都会形成一百万个新的神经联系。因此，你我都有无穷的机会去发展——改变思考方式，使之臻于完美。不断练习，用本书中的谜题和难题来练脑，你就能教会自己更敏捷地思考。

社会性思考及“薄片撷取”¹能力

你是否有时仅用瞬间就决定是否信任一个商业合作者？如果你晚上外出，你难道不得经常迅速作出各种判断，确定某种情境是否安全或危险吗？可见，在日常生活中，很多情境都要求我们快如闪电地思考。在社会生活的各种情境中，当必须快速作出决断，判定是否该喜欢或信任他人时，我们会用到一种特定的神经元，它叫纺

锤细胞。这是脑科学家们目前所发现的动作最迅捷的神经元。

事实上，这类飞速思考是有可能用于其他领域的。马尔科姆·格拉德威尔²在其著作《决断2秒间》中认为，我们能运用一种叫做“薄片撷取”的能力，即：无须在重重信息中苦寻头绪，我们会飞快地撷取极少量信息并飞快地作出决断。他也把这种快速思考称为“快速认知”。但是我们不能掉以轻心。格拉德威尔告诫我们，为了避免偏见和先入为主的成见，必须学会如何在特定情境中寻找有用的线索。

保持镇定

假设老板要你在45分钟内为会议准备一份提案，而你实际需要3个小时才能顺利完成。这时该怎么办？关键的首要策略就是保持镇定，积极面对。如果陷入慌乱，思维就会彻底瘫痪。脑科学家已经证明，在中脑部位存在着大群被称做“杏仁核”的神经元，它们在处理情绪反应时起着关键作用。杏仁核与前额叶不断地交换信息，那是大脑中负责计算和形成推理的部分。如果情绪消极——也就是说彻底被焦虑所困扰——来自杏仁核的信息就会严重干扰思维。而如果充满自信、快乐、兴致高涨，这些正面信息就会让思维变得敏捷且果断。

掌控时间，行动起来

确信自己开始着手任务了。别因为光想着事情毫无可能而浪费时间。弄清楚自己有多少时间，着手设定一系列可以实现的小目标。

写在纸上，思路清晰

把任务写下来总是很有好处的，一个主意会激发另一个，从而妙思泉涌、源源不断。把想法用形象的手段呈现出来也会很有益处，画出草图来，按顺序规划行动步骤，沿着记录纸的边缘写下你最希望采纳的想法。运用这种方式，就能牢牢记住它们，并找到将其纳入自己通盘计划的途径。

本书谜题

本书有三种层次的谜题，每一种都有“完成限时”。这些限时是用来施加一点小压力的——通常当有确定目标如时间限制之类时，

思考会更有成效。不过别担心这类时限——它们只不过是一种参考标准而已。所以，如果发现自己比“理想”完成时间用时稍长，别太在意。对于标有“加时”的谜题要特别留意。可以肯定，你得花上更长时间才能完成它们——这并不是因为这些题目本身更难，而是因为在你解决它们之前，还有更多的功课要做。

有些谜题在本书的后半部分会出现类似版本，目的是提供强化练习。在确有可能需要帮助的地方，本书给出了提示，书的后半部分甚至提供了便笺和涂写版面，专供您做笔记和涂写演算之用！在本书的结尾部分，还专门设计了一项挑战任务，对于你通过本书练习新获得的快速思维技巧，该任务将是一次快速检验。该任务的建议完成时间是 10~15 分钟，在这段时间里，你将有机会思考并反复思索该任务所涉及的一系列问题，所以你可空白处做些线索笔记，试试一些想法是否可行。

自始至终都要牢记：不要冲动。前面已提到了，陷入慌乱就容易削弱思考能力。在学习如何快速思维时，保持镇定和避免冲动是两个关键的教训。准备好，开始快速思考！

注：1. “薄片撷取” (thin-slicing) 能力，即：可以在极短时间内，仅凭少许经验切片，就能搜集到必要的资讯，并作出内涵丰富的判断。

2. 马尔科姆·格拉德威尔 (Malcolm Gladwell)，《纽约客》杂志专职作家。《引爆点》(Tipping Point) 是其畅销作品，他以社会上突如其来的流行风潮为切入点，从一个全新的角度探索了控制科学和传播模式。

谜题等级	时间限制
初级 = 热身入门	1~2 分钟
中级 = 理解进阶	3~4 分钟
高级 = 努力通关	5~6 分钟
加时题	6 分钟以上
挑战题	10~15 分钟

目 录

前言 如何快速思维	VII
初级 热身入门	3
1. 这是代号	4
2. 轮子谜题	5
3. 井字游戏	6
4. 尼尔森女士的数字格(1)	7
5. 埃弗里特逃生	8
6. 一团糟(1)	9
7. 特雷尔的面试	10
8. 奥特兰制造	11
9. 菲洛梅娜在物理实验室(1)	12
10. 埃弗里特冰原历险	13
11. 当贾维尔遇上沃利斯	14
12. 当机立断的帕斯卡	15
13. 时光飞逝	16
14. 拼命找安娜	17
15. 过河	18
16. 克里斯汀的情报	19

中级 理解进阶

21

- | | |
|-------------------|----|
| 17. 舞动的数字灯(1) | 22 |
| 18. 埃尔莫尔的 L 形拼装格 | 23 |
| 19. 尼尔森女士的数字格(2) | 24 |
| 20. 菲洛梅娜在物理实验室(2) | 25 |
| 21. 护目镜之路 | 26 |
| 22. 一团糟(2) | 27 |
| 23 韦斯利的沙滩之舞 | 28 |
| 24. 贾维尔和沃利斯打赌 | 29 |
| 25. 字母变换(1) | 30 |
| 26. 数弹子 | 31 |
| 27. 数列寻数 | 32 |
| 28. 这也是代号! | 33 |
| 29. 六边形之舞(1) | 34 |
| 30. 安娜的情报 | 35 |
| 31. 短鼻鳄上秤 | 36 |
| 32. 埃弗里特在水晶舞厅 | 37 |
| 33. 令人发愁的雨伞 | 38 |
| 34. 有多少正方形? | 39 |

高级 努力通关

41

- | | |
|-------------------|----|
| 35.“八卦”谜网(1) | 42 |
| 36. 劳拉的 L 形拼装格 | 43 |
| 37. 菲洛梅娜在物理实验室(3) | 44 |

38. 快眼	45
39. 字母变换(2)	46
40. 康斯坦蒂的棋局	47
41. 舞动的数字灯(2)	48
42. 德米能约上贾里德吗?	49
43. 数字图表	50
44. 凯瑟琳的冷血诡计	51
45. 在游戏室	52
46. 特雷尔的自编谜题	53
47. “八卦”谜网(2)	54
48. 韦斯利的沙滩谜题	55
49. 六边形之舞(2)	56
50. 好大一票	57

最后的挑战 59

你能赶到弗兰德斯厅吗?

参考答案 65

50道

快速思维谜题

为你准备好了！

记住，

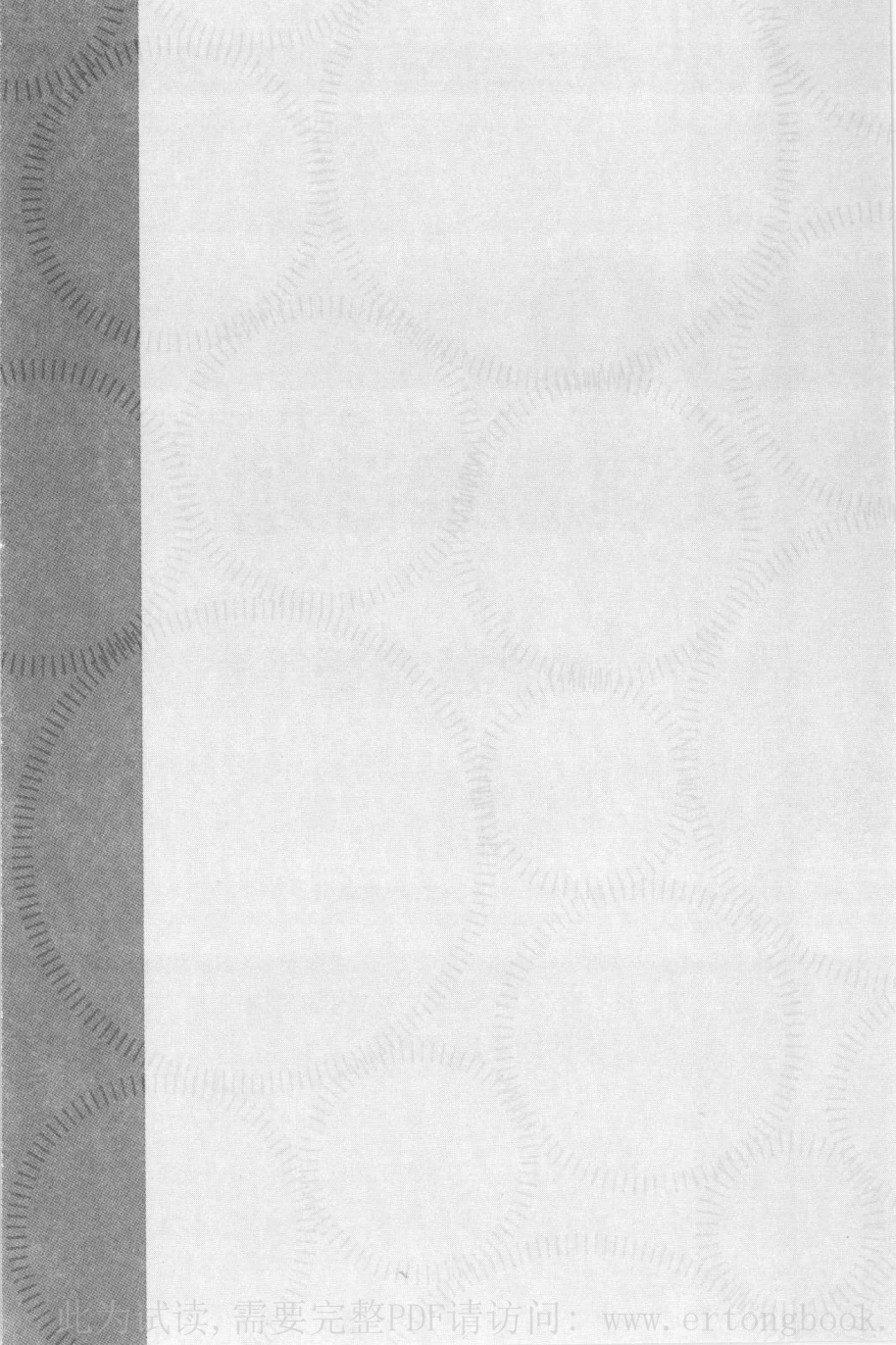
要全神贯注，

仔细观察。

对线索关联之处要保持警觉。

最大限度地开动你的大脑！

启动你的快速思维吧！



此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

初级

热身入门

本部分的谜题是为了先给你的快速思维技巧热身。通过这些题，可练习快速观察各种联系和快速计算的技巧。哪怕是很简单的计算，只要迅速地做，就能在神经元之间建立联系并从整体上提高脑力——快速反应和迅速思考的能力。如果感觉题目较难，也要努力保持积极的心态。

1. 这是代号

这是一道数学题，可以促进神经元建立联系。每个符号代表一个不同的整数，且都大于1。若要保证下面的等式成立，请问每个符号代表的值应是多少？

$$\frac{\triangle}{3} + \frac{\star}{4} = 14$$

$$\triangle - \star = \square$$

$$\frac{\square}{4} = \heartsuit$$

巧思

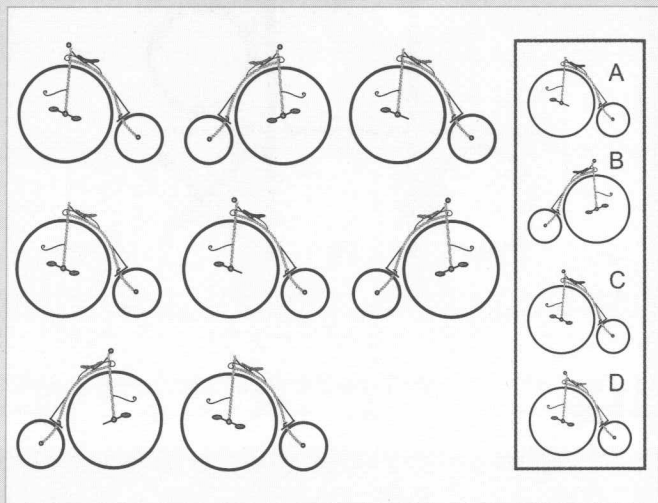
贴士

先尝试把第一行的简单加法做出来。

2. 轮子谜题

JJ 和沙奎尔正装修一家私人俱乐部的高档酒吧。此时，他们正在贴一种印有 19 世纪大小轮自行车图案的花砖。但是，沙奎尔弄丢了设计师的施工指导图，致使工期有所延误。当客户要来工地检查时，他还有一点没有完工。“快点，”JJ 说，“在他来到前贴完这个图样。”

抓紧时间！你能否帮沙奎尔从下图右侧的纵栏里挑出那块正确的花砖匹配整个设计图样？客户走上楼要花上几分钟，这就是你所剩的时间。



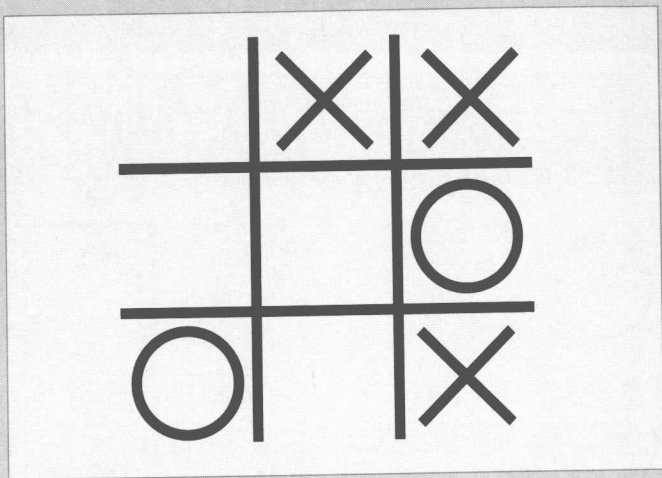
巧思

贴士

请观察纵向与横向两个方向的图样规则。

3. 井字游戏

伍迪正和小女儿丽贝卡玩“井字游戏”¹。他已经赢了两次，所以这次他想让丽贝卡赢。伍迪画的是圈，丽贝卡画的是叉，下一步该伍迪先画。他应该怎么画才能确保丽贝卡赢呢？



巧思

贴士

伍迪在找那步可使丽贝卡画出一行叉的画法。

注：1. 井字游戏，又叫画圈打叉游戏。两人轮流在九个小方格内画圈或打叉，以先连成一行者为胜。

4. 尼尔森女士的数字格 (1)

尼尔森女士为课余数学俱乐部设计了这个数字花砖游戏。共有 8 块花砖要放进网格内，且要使相邻两块砖的相邻数字完全相同。可以转动花砖，但不可翻转。

4	2	2	1	1	2	4	2
4	2	3	2	3	4	3	1
1	4	1	1	4	2	1	2
4	4	4	2	3	2	4	1

				1	3
				1	3

巧思

贴士

可先找出一块砖，数字要刚好和网格中那块砖上的两个 1 相匹配。

5. 埃弗里特逃生

乔恩正在玩电游。游戏中，一位名叫埃弗里特的探险家在一幢陈旧的公寓里经历了一连串惊险场面。在第一关，埃弗里特必须破解一间办公室墙上的数字代码以逃离洪水。

你能帮上忙吗？他必须从下面格子图的左侧顶角走到右侧底角，一路可以选择走横向、纵向和对角线上的所有小格，但每个小格只允许通过一次，并必须遵循 1-2-3-4-5-6-1-2-3-4-5-6 这样的顺序。

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

巧思

贴士

头 3 个数很好走。此后，埃弗里特首次走到 6 时，他应该是在第 3 行。