

(II)

全球最热门的 六大多独游戏

全美高校票选最好玩的
益智游戏NO.1

The Puzzle Society™ 著
王敬华◎译

IQ182



全美

销量突破160万册



让美国前总统克林顿欲罢不能的解谜游戏

被誉为“数独界的六脉神剑”

美国50余家报刊竞相追捧

单玩数独太没劲

动笔+动脑 另类玩



贴心口袋装
让你走到哪玩到哪

4	2								
9	1	4							2
3	1	2	6	5	6				
6	5	8	4	6	3	2			
5	1	4	2	2	6	2			
6	1	5	1	1	8	7			
5	8	3	1	1	3	5	2		
2	6	4	5	7	4	3	4		

7	3	6	2	4	1	8	7		
3	1	2	6	2	5	6	1		
6	5	8	4	6	3	2	7		
5	1	4	2	2	6	2			
6	1	5	1	1	8	7	4		
5	8	3	1	1	3	5	2		
2	6	4	5	7	4	3	4		

9	6				1	3			
					1	7	6	2	
1						6	7	2	
8					7	4		1	
					9	5	1	8	

(II)

全美高校票选最好玩的六款益智游戏

全球最热门的 六款数独游戏

全美高校票选最好玩的益智游戏NO.1

广西人民出版社

桂图登字：20—2010—084

图书在版编目（CIP）数据

全球最热门的六大赛独游戏·(II) / The Puzzle SocietyTM
著；王敬华译。—南宁：广西人民出版社，2010.5
ISBN 978-7-219-06960-8

I. ①全… II. ①美…②王… III. ①智力游戏
IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第 060944 号

JUMBO BOOK OF JAPANESE PUZZLES by PUZZLE SOCIETY
Copyright: 2008 BY ANDREWS MCMEEL PUBLISHING, LLC.
This edition arranged with ANDREWS MCMEEL PUBLISHING (AMP)
through BIG APPLE TUTTLE—MORI AGENCY, LABUAN, MALAYSIA.
Simplified Chinese edition copyright:
2010 Guangxi People's Publishing House
All rights reserved.

监 制 彭庆国
项目策划 徐嘉谦
责任编辑 徐嘉谦
责任校对 甘燕美
美术编辑 梁殊萌

出版发行 广西人民出版社
社 址 广西南宁市桂春路 6 号
邮 编 530028
网 址 <http://www.gxpph.cn>
印 刷 广西民族印刷厂
开 本 787mm×1092mm 1/32
印 张 9.25
字 数 5 千字
版 次 2010 年 5 月 第 1 版
印 次 2010 年 5 月 第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-219-06960-8/G · 1588
定 价 22.00 元

前言

单玩数独太单调？风靡世界的数独游戏，至今已经衍生出了各式各样的另类玩法。千百种不同类型的新奇益智游戏，如今已经成为全球亿万人休闲娱乐的热门首选。“美国益智游戏会社”特别搜集数独游戏中最受欢迎的六种玩法，让传统数独不再是你的唯一乐趣。首先登场的当然是在解谜界独领风骚的数独，以及由数独衍生而来的两种数字游戏：数谜和数一。接下来，为你特别挑选了三种同样非常热门的游戏，分别是：数墙，黑白连珠数独和对角线数独。依照难易程度，每种游戏被区分为三个等级：初级篇，中级篇，高级篇。每一种游戏类型都提供了游戏的简介、规则、解题技巧以及图解范例说明。

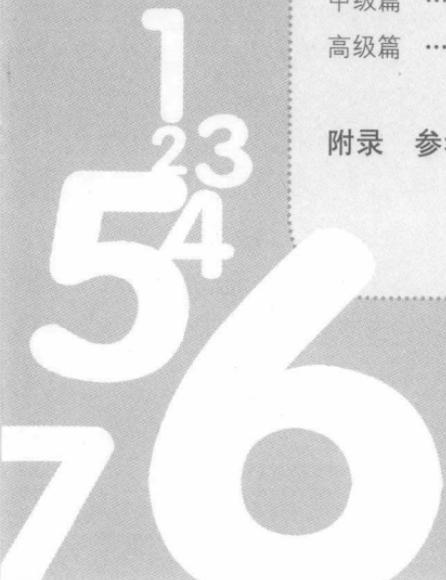
只要一张纸，一支铅笔，画上行列和格子，就能让脑子越玩越聪明。想让孩子对数学兴致勃勃吗？对他们进行机械化的计算能力训练，还不如和他们一起解谜。数独是除了五子棋、跳棋、珠心算与围棋之外的绝佳益智互动新游戏，好玩又新奇！要想成功解谜，除了要有良好的分析能力和判断能力外，同时还需要你用心去观察，这样你才可能得到最后的答案。就让各种拥有古老传统的逻辑游戏挑战你的IQ吧！

The Puzzle Society™ (美国益智游戏会社)

官方网址 <http://PuzzleSociety.com>

目
录

数墙	1
初级篇	8
中级篇	38
高级篇	68
黑白连珠数独	83
初级篇	90
中级篇	106
高级篇	130
对角线数独	140
初级篇	142
中级篇	172
高级篇	202
附录 参考答案	217



数墙

“数墙”是一种有趣的益智游戏，它起源于日本。在“数独”之后，“数墙”是世界上最受欢迎的数独变种。

“数墙（Nurikabe）”，也被称为“方格结构”或“水中岛”。在日本神话中，“Nurikabe”是一面隐形的墙，它阻挡旅人的路，使人迷失方向。数独原创者Nikoli开发的新游戏“数墙”，就是要根据游戏规则，建造一堵让人迷失的Nurikabe。如果数独带给你的是填空的快感，数墙将会带给你一种涂画的乐趣。

数墙的玩法：在数独的基础上，将所有数字都涂黑，只留下白色区域，白色区域必须连通，不能被黑色隔开。也就是说，数墙的解题方法和数独一样，都是通过逻辑推理来完成的。

游戏规则

玩家必须根据规则，把某些空格涂成黑色格子，连成“水流”，而保留的白色格子，则是“白色岛屿”。

规则1：标示有数字的方格是白色岛屿，是不可以涂黑的。

规则2：每个数字代表一座岛屿。每一座岛屿上的白色格子的数量必须等于该岛屿标注的数字（包括那个标注数字的白色格子在内）。

规则3：黑色格子是“水流”，所有的黑色格子都必须相互连接。

规则4：黑色格子不可以连成 2×2 的正方形。

解题的时候，可以用铅笔涂黑格子，代表“水流”；用铅笔画上小黑点或相对应的岛屿数字，代表白色格子。

解题技巧与图解范例说明

技巧1：连接两个数字格子的空格都必须涂黑，使其成为“水流”，否则那两个数字格子所组成的岛屿，边界就会相互连接，而被合成为一座岛屿。

技巧 2：当一座岛屿完成后，你就必须将周围剩余的格子全部涂黑。

技巧 3：如果未完成的岛屿只能有一条延伸路线的话，那就将该路线的那个格子，保留为白色格子。同样的道理，对于还没有数字格子的白色岛屿，如果只有一条延伸路线的话，那就将该格子保留为白色。这个原则同样适用于黑色格子，如果只有一种可能的延伸路线，那就将该格子涂成黑色。

技巧 4：如果某个空格不在任何数字格子范围内，它就肯定是黑色格子。

技巧 5：如果有三个黑色格子连成 L 形，那么缺角的那个空格就必须保留为白色（以避免连成 2×2 的黑色正方形区域）。

现在，我们就以图 A 为例进入数墙的世界，让大家在实例中掌

		1	2	3	4	5	6	7	8
		3							
					4				
横行		3		2					
			4			2			

图 A

握解题的诀窍。

首先，根据游戏规则，我们可以确定数字格子1本身就是完成的岛屿，所以数字1四周的格子（上下左右四个格子）就可以全部涂成黑色。然后，再根据刚才提到的技巧1，我们可以把连接两个数字的空格涂黑，成为黑色格子。（结果请参见图B）

我们再来看看第4、5纵列与第7、8横行围成的 2×2 格子区域。按照规则4的要求，即不可以出现 2×2 的黑色正方形区域，可以确定唯一能够让这四个格子不会成



图B

为 2×2 黑色方块的办法就是，将第4纵列、第8横行的格子保留为白色。这样一来，我们便能确定最左下方数字4的岛屿范围了。别忘了，确定白色格子之后，请在该格子画上黑色小点，或是相对应的

数字。完成这座岛屿之后，记得马上把周边的格子涂成黑色。（结果请参见图C）

同样的办法，我们再来处理第7、8纵列与第6、7横行围成的 2×2 格子区域。由于第8纵列、第6横行的格子，不在任何数字岛屿范围内，所以它一定是黑色的。而第7纵列、第6横行的格子就需要是空白的。紧接着，我们可以寻找一下，周围唯一能够延伸到第7纵列、第6横行白色格子的岛屿，就只有第7纵列、第3横行的数字格子4，因此从4开始往下的三个格子就都是白色的。完成这座岛屿之后，记得把周边的格子涂成黑色。（结果请参见图D）

接下来，请看第1横行的数字格子3。可以很轻易地判断出数字格子3的右方上下两个格子也是空白的。完成了数



图C

字格子3的岛屿后,请记得把岛屿周边的格子涂黑。紧接着,我们可以运用规则3,决定第6纵列、第2横行的格子必须是黑色的,否则其右方的黑色格子(第7纵列、第2横行)就无法与其他黑色格子相互连接。(结果请参见图E)



图D



图E

剩下来一小部分，
你可以尝试着完成它。
温馨小提示：你不妨看看第4纵列、第4横行的数字格子3。请记住，在解题过程当中，要铭记“所有的黑色格子都必须相互连接”的规则。祝你好运！

纵列

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								3
2					4			
3								4
4	3		2					
5		4		2				
6								
7							1	
8	4							1

参考答案



·初级篇·



			3				
		2				4	
			4				
2		4					
2					2		3



				5				
5				4		4		
				5	2		4	
8			2			3		5
4								
				3				
		1					3	
				5			1	



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



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