



WORLD PUZZLE FEDERATION

世界谜题锦标赛直通车：
形形色色的智力谜题

数回

SLITHER LINK

北京广播电视台数独发展总部○编著

世界谜题锦标赛
指定用书

世界谜题联合会
推荐普及读物



NLIC2970887969

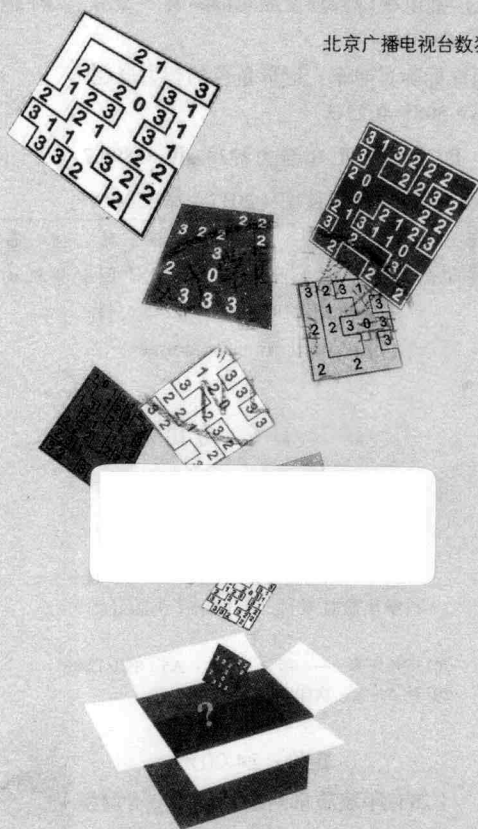
龙门书局

世界谜题锦标赛直通车：
形形色色的智力谜题

数回

SLITHER LINK

北京广播电视台数独发展总部〇编著



龍門書局

内 容 简 介

《数回》是“世界谜题锦标赛直通车：形形色色的智力谜题”丛书中的一本。全书共计200个题目，集结了 5×5 、 6×6 、 7×7 和 9×9 四种题型，每种题型的难度设置由易至难，循序渐进。本书还配备了独特的解题方法介绍，不仅能够使初次接触谜题的爱好者轻松上手玩谜题，而且也是常玩智力谜题的高手们练习和提高解题水平的必备手册。

图书在版编目（CIP）数据

数回/北京广播电视台数独发展总部编著.—北京：龙门书局，2013

（世界谜题锦标赛直通车：形形色色的智力谜题）

ISBN 978-7-5088-4025-3

I. 数… II. 北… III. ①智力游戏 IV. G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第030115号

责任编辑：李小娟 赵丽艳 / 责任制作：魏 谨 董立颖

责任印制：赵德静 / 封面制作：柏拉图创意机构

北京东方科龙图文有限公司 制作

<http://www.okbook.com.cn>

龍 門 書 局 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码：100717

<http://www.longmenbooks.com>

北京天时彩色印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

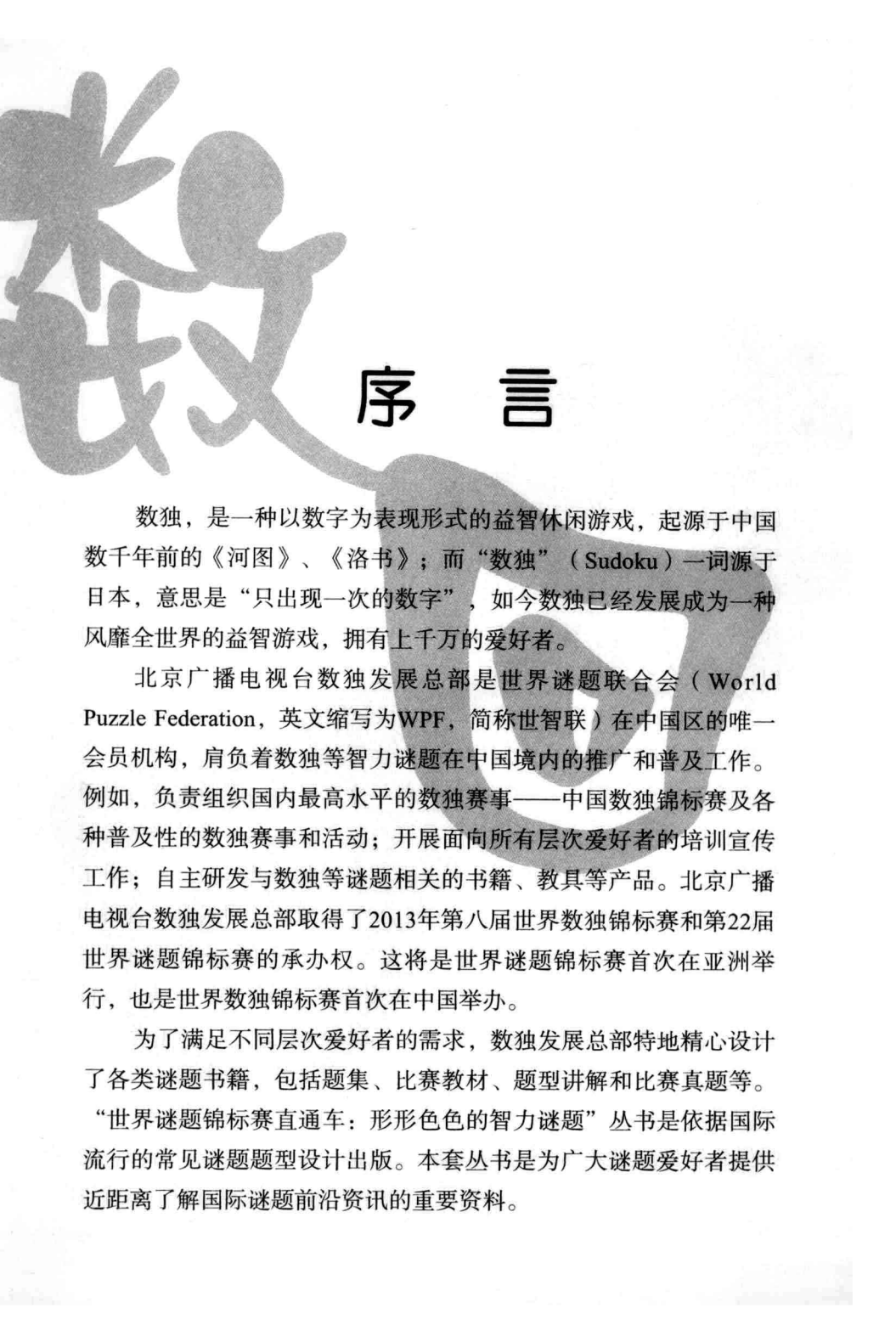
2013年5月第 一 版 开本：A5（890×1240）

2013年5月第一次印刷 印张：7

字数：162 000

定价：24.00元

（如有印装质量问题，我社负责调换）



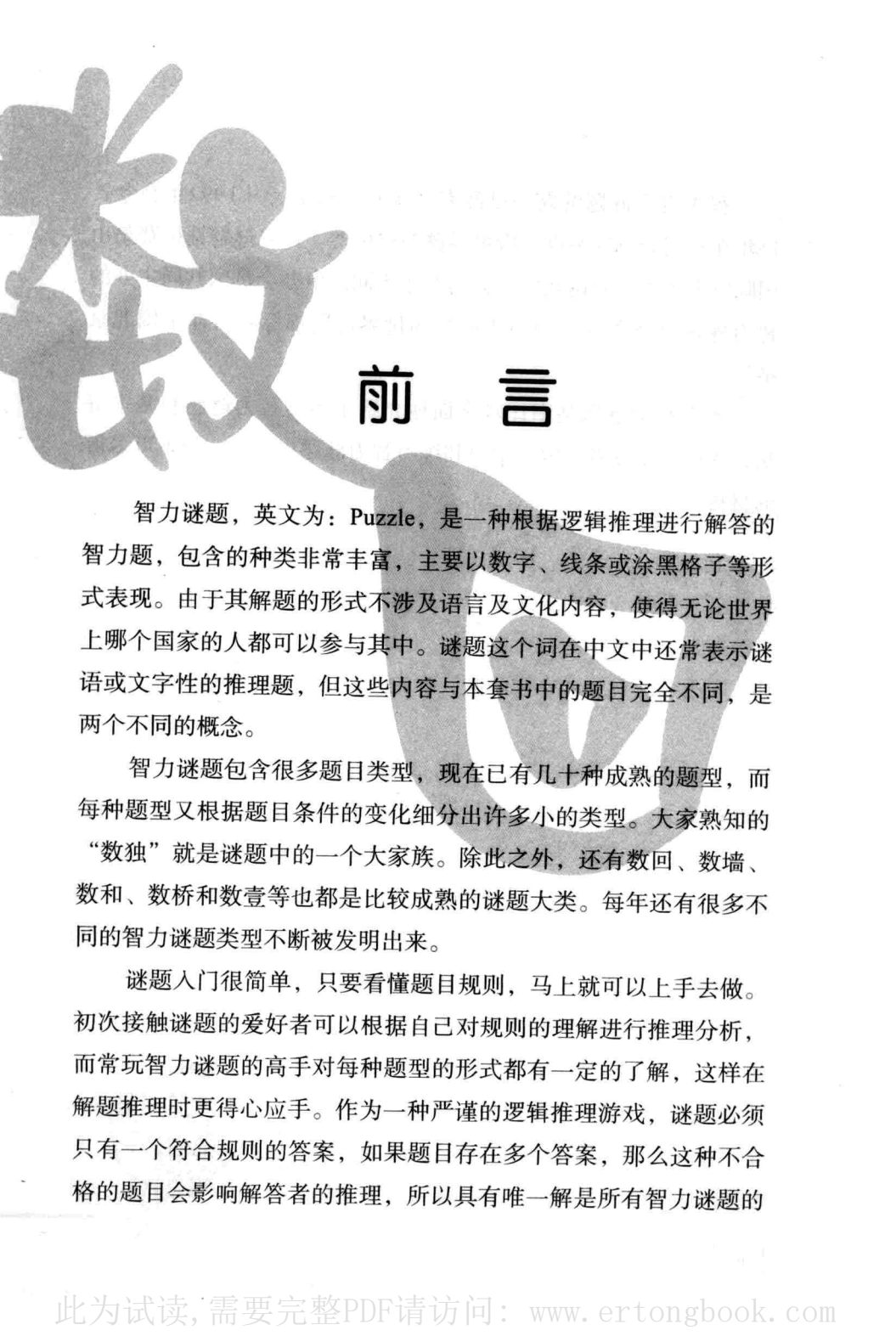
序 言

数独，是一种以数字为表现形式的益智休闲游戏，起源于中国数千年前的《河图》、《洛书》；而“数独”（Sudoku）一词源于日本，意思是“只出现一次的数字”，如今数独已经发展成为一种风靡全世界的益智游戏，拥有上千万的爱好者。

北京广播电视台数独发展总部是世界谜题联合会（World Puzzle Federation，英文缩写为WPF，简称世智联）在中国区的唯一会员机构，肩负着数独等智力谜题在中国境内的推广和普及工作。例如，负责组织国内最高水平的数独赛事——中国数独锦标赛及各种普及性的数独赛事和活动；开展面向所有层次爱好者的培训宣传工作；自主研发与数独等谜题相关的书籍、教具等产品。北京广播电视台数独发展总部取得了2013年第八届世界数独锦标赛和第22届世界谜题锦标赛的承办权。这将是世界谜题锦标赛首次在亚洲举行，也是世界数独锦标赛首次在中国举办。

为了满足不同层次爱好者的需求，数独发展总部特地精心设计了各类谜题书籍，包括题集、比赛教材、题型讲解和比赛真题等。

“世界谜题锦标赛直通车：形形色色的智力谜题”丛书是依据国际流行的常见谜题题型设计出版。本套丛书是为广大谜题爱好者提供近距离了解国际谜题前沿资讯的重要资料。



前言

智力谜题，英文为：Puzzle，是一种根据逻辑推理进行解答的智力题，包含的种类非常丰富，主要以数字、线条或涂黑格子等形式表现。由于其解题的形式不涉及语言及文化内容，使得无论世界上哪个国家的人都可以参与其中。谜题这个词在中文中还常表示谜语或文字性的推理题，但这些内容与本套书中的题目完全不同，是两个不同的概念。

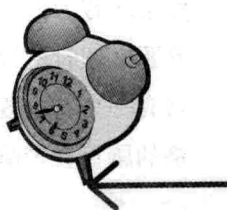
智力谜题包含很多题目类型，现在已有几十种成熟的题型，而每种题型又根据题目条件的变化细分出许多小的类型。大家熟知的“数独”就是谜题中的一个大家族。除此之外，还有数回、数墙、数和、数桥和数壹等也都是比较成熟的谜题大类。每年还有很多不同的智力谜题类型不断被发明出来。

谜题入门很简单，只要看懂题目规则，马上就可以上手去做。初次接触谜题的爱好者可以根据自己对规则的理解进行推理分析，而常玩智力谜题的高手对每种题型的形式都有一定的了解，这样在解题推理时更得心应手。作为一种严谨的逻辑推理游戏，谜题必须只有一个符合规则的答案，如果题目存在多个答案，那么这种不合格的题目会影响解答者的推理，所以具有唯一解是所有智力谜题的

统一要求。

很多智力谜题的题型已经有几十年的历史，从1992年至今，每年在不同会员国举办一次世界谜题锦标赛。世界谜题锦标赛是由国际官方组织世界谜题联合会与每年不同的申办会员国共同主办的智力谜题顶级赛事。2013年第22届世界谜题锦标赛将在中国北京举行。

本套智力谜题丛书比较全面地介绍了各类智力谜题和基本解法，为国内爱好者了解、学习和练习智力谜题提供了一份不可多得的材料。



数回 目 录

第1章 数回的基本常识 1

第2章 数回解法 5

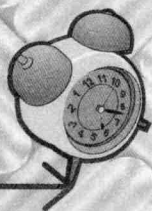
第3章 数回练习题和答案 11

5 × 5 数回练习题和答案 13

6 × 6 数回练习题和答案 33

7 × 7 数回练习题和答案 63

9 × 9 数回练习题和答案 113



第1章

数回の基本常識



一、数回起源

数回，英文名称为：Slither Link或Loop，是日本Nikoli公司继数独之后又一独步全球的新游戏。数回游戏由0,1,2,3四个数字组成，是一种根据已知数线索在盘面中进行画线推理的智力谜题。数回是个传统的画线类谜题，由于其规则简单、形式有趣、富于变化，在世界上有众多的玩家。

我们来看一道数回的示例和答案（图1.1和图1.2）：

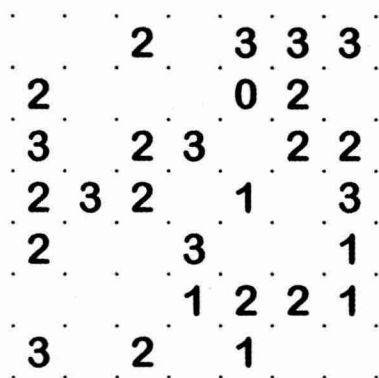


图 1.1 数回示例

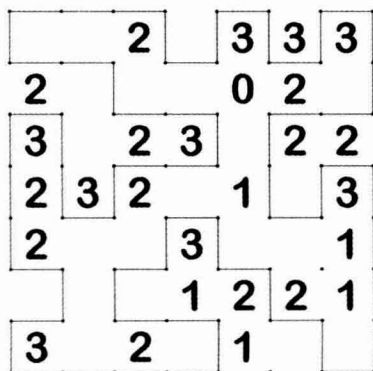


图 1.2 数回示例答案

二、数回的特点和规则

数回考验玩家的推理能力、反应速度和对游戏基本定式的理解，是一种主流且有趣味性的谜题。规则简单、富于变化是数回的特点。

规则：

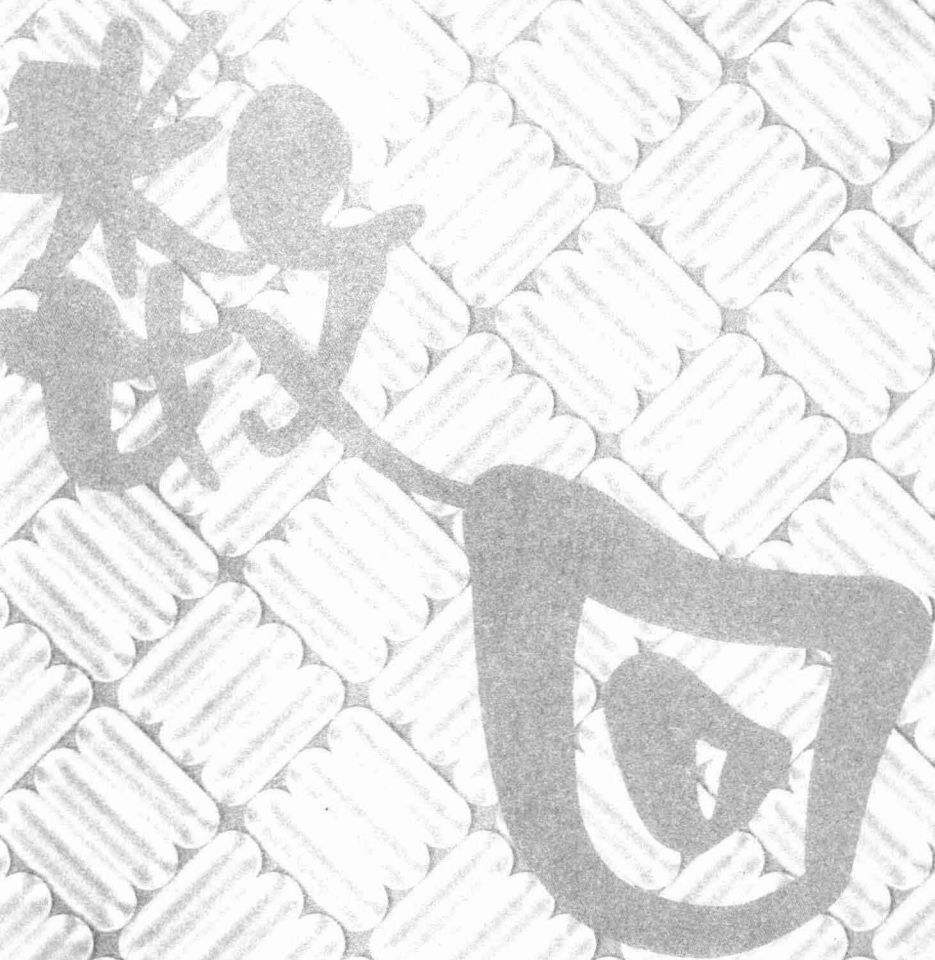
1. 数回盘面中已知数0、1、2、3表示其周围四条边中有几个位置被画出线段，空白位置周围的四条边上画出线段的数量没有限制。
2. 盘面中的线段只能在水平或垂直的两点间画出，且最终所有线段要形成一个封闭的回路。也就是说，线段不能出现分叉，也不能从一个点向三个方向画出线段。

三、数回的作用

在数回游戏中不但能寻找到画迷宫般的乐趣，更可以训练逻辑思维，冷静推断，再一步步地抽丝剥茧，对玩家的观察、推理和记忆能力有全面提升的作用。

第2章

数回解法



一、角上数字2和3的画法及数字0四周应打叉

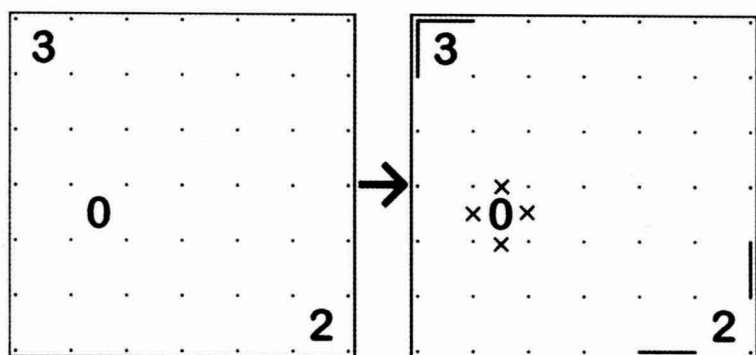


图 2.1

如图2.1所示，如果数字2或3在角上的位置，可以确定其旁边一些位置的线段必画出，大家可以在纸上试着画出几种可能，但无论哪种可能图中显示的线段必然被画出。数字0四周不能画出线段，可以直接打叉。如果其他数字周围已经出现了等值的线段数，剩余位置也可以打叉，这样做有助于推理剩下的位置。

二、数字3、0定式

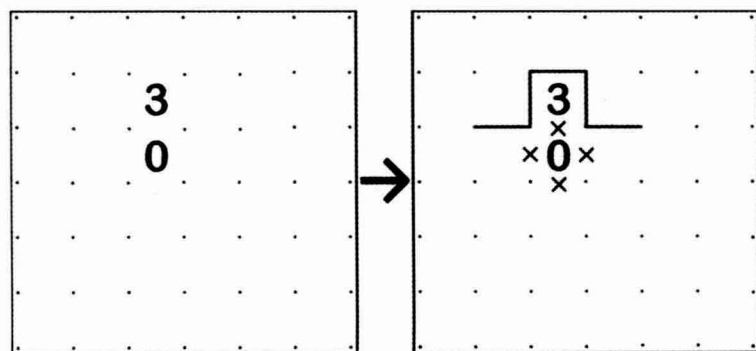


图 2.2

在图2.2中，数回中数字3与0相邻，直接可以画出图中的几条线段。这个定式很容易理解，由于数字0周围不能画线段，所以数字3周围的3条线段已经固定了。

三、数字3、3定式

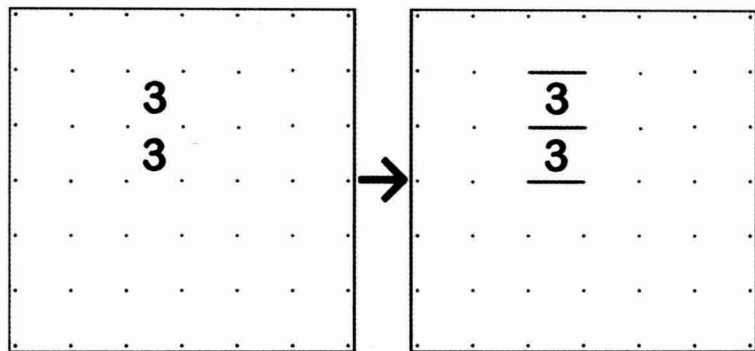


图 2.3

如图2.3所示，两个数字3相邻，可以画出图中所示的3条线段。两个数字3相邻有两种连线方式，无论哪种情况，都必然画出图2.3中的这3条线段。

四、斜向3、3的定式

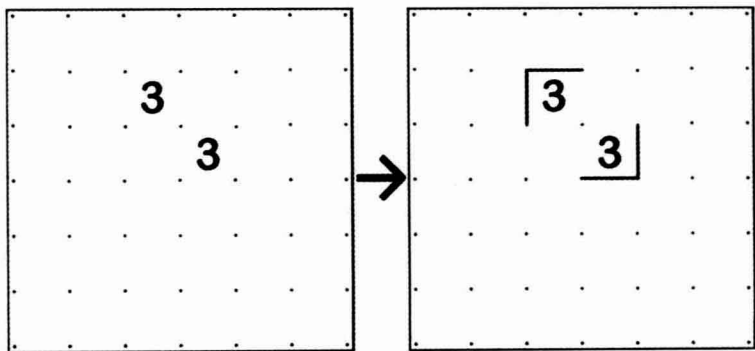


图 2.4

如图2.4所示，如果两个数字3对角相邻，那么必然可以画出图中所示的线段。同样有两种画法，无论哪种情况，图中的几条线段必然会被画出。

五、特定条件下斜向2、2定式

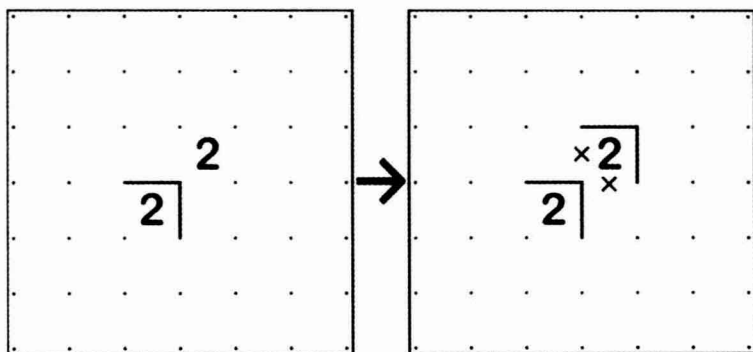


图 2.5

如图2.5所示，如果对角相邻的两个数字2，其中一个数字2盘面的两条线段已经画出且指向另一个数字2，则另一个数字2旁边的线段也可以确定。因为数回中的线段必须形成一个封闭的回路，也就是说线段必须收尾连成一个完整的环，不能形成分叉。图中其中一个数字2先定了两条线段，那么对应上边数字2的下方和左方只能打叉，否则就形成了分叉的线段。

总结和提示：

我们在上面介绍的几种常见推理方法，都是由数回的规则归纳出来的，初学者了解上述的几个定式后，做本书前面大部分题目基本都可以应付。玩家在做题时进行的所有推理要根据规则出发，有时局部的推理并不是什么定式，而是根据规则推理出必然的画线

方法。当然，有时也会有多个数组合在一起的定式，玩家在做题过程中也可以自己总结一些特殊的结构，这样为你做题时推理节省一些时间。有时遇到卡点，需要玩家目测几步，看看是否可以发现矛盾，这样对做题者的记忆力也是一种考验，当然如果对常规定式非常熟悉，就可以减少这种目测方法的使用。