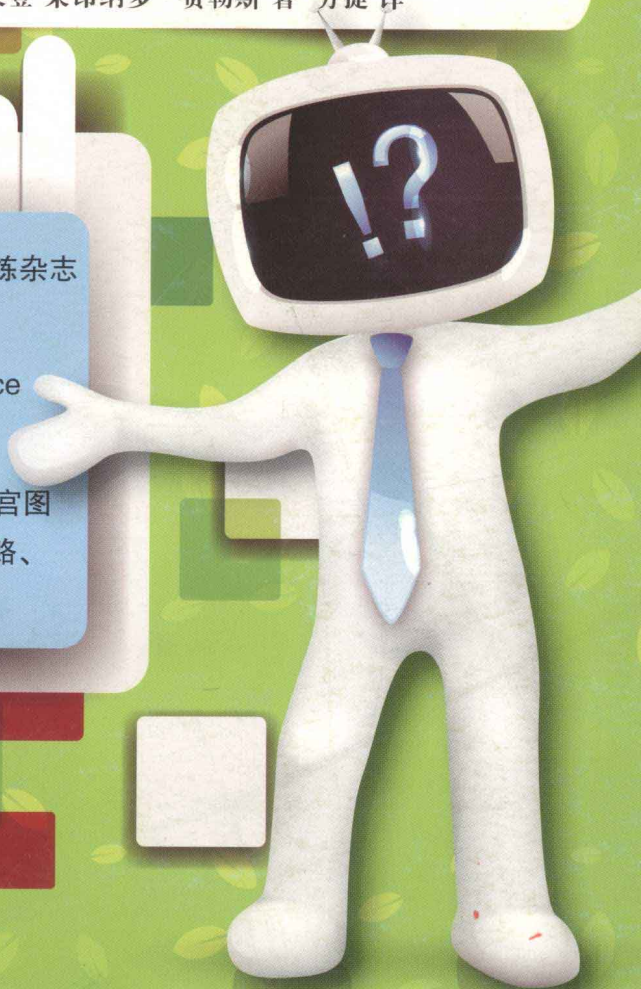


训练全脑思考力的 超人气图形游戏

【美】艾伦·布莱登 莱昂纳多·费勒斯 著 方捷 译

- ★ 由风靡美国的思维训练杂志《游戏》创始人主持
- ★ 《纽约时报》Playspace 专栏历年精选
- ★ 4 大类、60 幅超级迷宫图 全面激发大脑内在电路、引爆潜藏才智！



世界图书出版公司

训练全脑思考力的 超人气图形游戏

[美] 艾伦·布莱登 莱昂纳多·费勒斯 著
方 捷 译

兴界图书出版公司

上海·西安·北京·广州

图书在版编目(CIP)数据

训练全脑思考力的超人气图形游戏 / (美) 布莱登,
(美) 费勒斯著; 方捷译. —上海: 上海世界图书出版
公司, 2011. 12

ISBN 978-7-5100-3890-7

I. ①训… II. ①布… ②费… ③方… III. ①智力游
戏 IV. ①G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 171818 号

Copyright © 1978, 1979, 1980, 1999, 2004 by Allen D.
Bragdon Publishers, Inc.

The American Edition is published under the title “Exercises
for the Whole Brain” by Brainwaves Books
(ISBN 0.916410.65.X)

训练全脑思考力的超人气图形游戏

[美] 艾伦·布莱登 莱昂纳多·费勒斯 著 方捷 译

上海世界图书出版公司 出版发行

上海市广中路 88 号

邮政编码 200083

宁波市大港印务有限公司印刷

如发现印刷质量问题, 请与印刷厂联系

质检科电话: 0574-87582215

各地新华书店经销

开本: 890×1240 1/32 印张: 4.25 字数: 36 000

2011 年 12 月第 1 版 2011 年 12 月第 1 次印刷

印数: 1-8000

ISBN 978-7-5100-3890-7/G·292

图字: 09-2011-345 号

定价: 18.00 元

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

<http://www.wpcsh.com>

本书专为解决现实难题而设计，

并用娱乐的方式训练能够解决此类难题的头脑。

序 言

“用进废退”是一个常见的谚语,这句话对于那些正在与衰老作斗争、力争保持智力的人则有着特别的意义。最近,有关认知科学的研究证明,对大脑中的重要部分进行刺激,不仅能极大地延缓大脑的自然衰老,而且还能够改进脑细胞的功能。理解以下观点也很重要:大脑的各个机能之间不是在争夺空间和资源,而是在互相促进。“合众为一”对我们大家来说,在日常生活 中都是有指导意义的。

我们设计了本书中的练习,希望能以游戏的方式从各个方面来挑战大家的智力:演绎推理;创新的视觉表达形式;符号和规则的运算;利用文字和语法规则来解决一些非语言类难题。创造力是把各种不同的能力组合在一起,互相促进。头脑风暴是一种基于右脑的活动,在一定程度上是非判断性的、发散的,而不是聚合的,也就是说头脑风暴不针对一个明确的答案。但是为了获得一个好的答案,任何头脑风暴都会遵从严格的评估标准,从逻辑上分析每一个主意的结果,从而辨别出好的主意。反过来说,就是对每一个主意进行演绎推理,得到它在逻辑上的后果,从而进一步寻找到问题的客观结论,并发现我们常说的“好主意”。



同样的,测算一个“**路径题**”中的细节,并将这些细节组合到一起,可以获得进一步的、内在的认识。通过视觉获得的直觉可能会带来问题的正确答案,也可能不会。



“**数字题**”是一种传统的左脑练习,需要调动你的大脑左半球。但是很多这类游戏包含视觉元素,从而也能开发右脑。在分析一组数字时,不仅要考虑到数字之间数学上的关系,也要考虑数字在空间上的布局。



“眼力题”是一类基于视觉的逻辑题，主要锻炼右脑的空间的运算和推理能力。举例来说，读者在解答第 50 页上的“生与死的逻辑”这道题时，总是会在他们的大脑中以图形的方式将题目重现出来，然后寻找答案。



“空间题”也是一类锻炼右脑空间能力的题目。但是，在解答这类题目时需要不停地尝试不同的解法，并跟踪或记录曾经尝试过的方法，无论它们是正确的还是错误的。这样，左脑的语言能力以及计划、组织、思维、跟踪能力也得到了应用和锻炼。

当一道用图形方式展现出来的题目可以用语言来描述并解答时，就是一道锻炼左脑的题目。基于语言的解题能力有用或无用，没有确切的结论。每个人的大脑的工作方式都是不同的，你会发现你的解题方法与你朋友的方法都是不同的。因此，如果你能与你的朋友结对来做一些题目，会更有趣。第 48 页的“配对”是一个很好的例子，能体现出你与你朋友的大脑的区别。无论如何，我们相信，方法和思路越多，越有价值。

建议：

- 我们给每道训练题都提供了提示信息，它们被倒着印在训练题的后两页上。
- 我们给每道训练题都提供了答案，它们被倒着印在题目的后五页上。不要急着看答案，那样会极大地减少训练题的挑战性。
- 建议使用另外的草稿纸来帮助你解题和记录答案，这样你就可以使这些题目保持原样，去挑战你的朋友们。
- 建议用描图纸来解答并检查迷宫题。为了让这类迷宫题更具挑战性，你可以在纸上剪一个边长五厘米的方格，并用这张纸覆盖迷宫，这样你只能从这个小方格里观察迷宫，并随着需要移动格子。

目 录

	训练题	提示	答案
序言			
1. 荡秋千的考拉	p. 8	p. 10	p. 13
2. 夏日倒影	p. 10	p. 12	p. 15
3. 跳马	p. 12	p. 14	p. 17
4. 填表格	p. 14	p. 16	p. 19
5. 中东边界	p. 16	p. 18	p. 21
6. 三盒鲜花	p. 18	p. 20	p. 23
7. 硬币跳棋	p. 20	p. 22	p. 25
8. 数学课	p. 22	p. 24	p. 27
9. 时间碎片	p. 24	p. 26	p. 29
10. 成双配对	p. 26	p. 28	p. 31
11. 青蛙驹马	p. 28	p. 30	p. 33
12. 甜甜的逻辑	p. 30	p. 32	p. 35
13. 聪明的鹰	p. 32	p. 34	p. 37
14. 破碎的圣像	p. 34	p. 36	p. 39
15. 准确射击	p. 36	p. 38	p. 41
16. 狗的故乡	p. 38	p. 40	p. 43
17. 黑色 13	p. 40	p. 42	p. 45
18. 移花接木	p. 42	p. 44	p. 47
19. 骰子	p. 44	p. 46	p. 49
20. 多米诺骨牌	p. 46	p. 48	p. 51
21. 配对	p. 48	p. 50	p. 53
22. 生与死的逻辑	p. 50	p. 52	p. 55
23. 公园慢跑	p. 52	p. 54	p. 57
24. 到底是什么	p. 54	p. 56	p. 59
25. 气球	p. 56	p. 58	p. 61
26. 魔毯	p. 58	p. 60	p. 63
27. 开门还是关门	p. 60	p. 62	p. 65
28. 小外交官的谜题	p. 62	p. 64	p. 67
29. 拼图游戏	p. 64	p. 66	p. 69
30. 立方体	p. 66	p. 68	p. 71

	训练题	提示	答案
31. 雪花飘飘	p. 68	p. 70	p. 73
32. 标签销售	p. 70	p. 72	p. 75
33. 跳格子	p. 72	p. 74	p. 77
34. 破碎的康熙花瓶	p. 74	p. 76	p. 79
35. 不要生气	p. 76	p. 78	p. 81
36. 墙纸	p. 78	p. 80	p. 83
37. 六个花瓶	p. 80	p. 82	p. 85
38. 巫婆的测试	p. 82	p. 84	p. 87
39. 打击犯罪	p. 84	p. 86	p. 89
40. 找匹配	p. 86	p. 88	p. 91
41. 橱窗	p. 88	p. 90	p. 93
42. 填数游戏	p. 90	p. 92	p. 95
43. 电路	p. 92	p. 94	p. 97
44. 坐标	p. 94	p. 96	p. 99
45. 菜单	p. 96	p. 98	p. 101
46. 冒失的射击	p. 98	p. 100	p. 103
47. 威斯帕新娘	p. 100	p. 102	p. 105
48. 纸牌	p. 102	p. 104	p. 107
49. 鸟的召唤	p. 104	p. 106	p. 109
50. 时间之戳	p. 106	p. 108	p. 111
51. 雪地足迹	p. 108	p. 110	p. 113
52. 神枪手威廉	p. 110	p. 112	p. 115
53. 访友	p. 112	p. 114	p. 117
54. 算术题	p. 114	p. 116	p. 119
55. 公路摩托车赛	p. 116	p. 118	p. 121
56. 等差数列	p. 118	p. 120	p. 123
57. 数字迷宫	p. 120	p. 122	p. 125
58. 螺钉与螺母	p. 122	p. 124	p. 127
59. 读心术	p. 124	p. 126	p. 9
60. 有什么区别	p. 126	p. 8	p. 11
索引	p. 128		



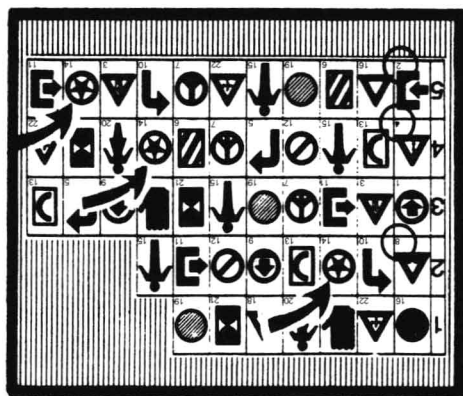
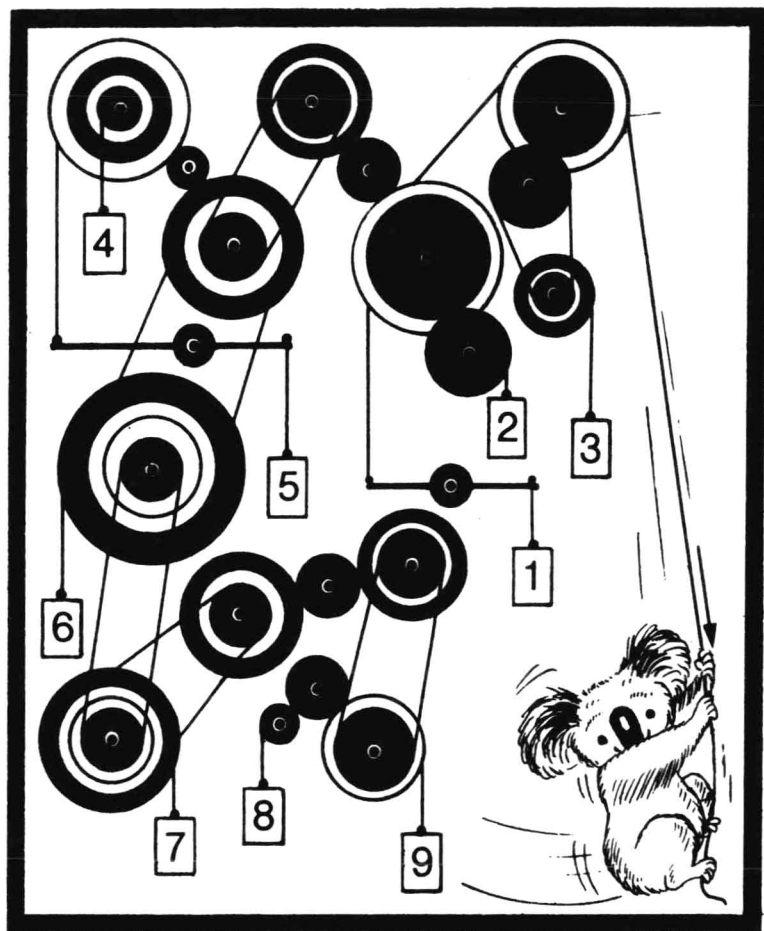
路线题

1. 荡秋千的考拉

当考拉拉动绳子, 请根据滑轮、皮带和轴杆的运动方向, 判断每个标有数字的盒子是上升还是下降, 把答案写在每个盒子的旁边。你可以假设考拉的体重可以克服所有的摩擦力和盒子的重量。答对九个: 优秀; 七个: 良好; 五个: 一般。提示在第 10 页底部, 答案在第 13 页。

提示 60: 有什么
区别
改变很少, 但
是很多细节被忽
略或是合并了。





答案 59: 读心术

当有人说“第2行，第4行和第5行”，请观察左边第一列数字，其中第2、4、5行中右下角数字是“8、4、2”。这3个数字的和是14，现在寻找右下角数字是14的符号。那答案就是圆圈里的五角星。

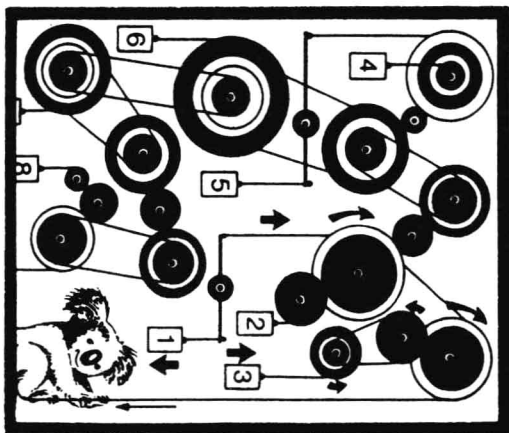


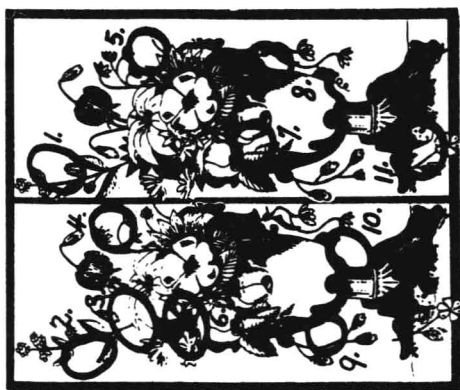
空间题

2. 夏日倒影

画家画了一幅夏日写生图,是一个池塘的倒影,但是他犯了几个错误。你能找出上面图画和下面倒影之间的十个不同之处吗?请在上下部分分别圈出不同之处,平均所需时间是五分钟。提示在第 12 页底部,答案在第 15 页。

提示 1: 荡秋千的考拉
由皮带连接的滑轮
按同一个方向旋转;直
接接触的滑轮按相反
方向旋转。当杠杆的一
段上升,则另一段下
降。





答案 60：有什么区别？



路线题

3. 跳马

从任何一个标着“马”的格子开始,按照国际象棋中马的走法(跳“日”字)移动马,但是只能落到有黑点的格子里。而且同一个黑点格子只能落一次;如果马跳到底线,则不能沿原路返回。获胜的标准是将马跳到五角星上。如果想进一步提高难度,可以用一张纸,从中间剪一个洞盖住棋盘,让自己每一次只能看到棋子附近的黑点。提示在第 14 页底部,答案在第 17 页。

提示 2: 夏日倒影
上半部分的
毛虫有一只眼睛,
而下半部分的毛
虫没有。其他的
九个不一样的地
方,你能找出来
吗?



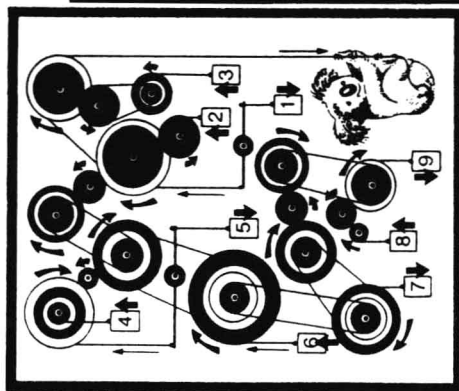
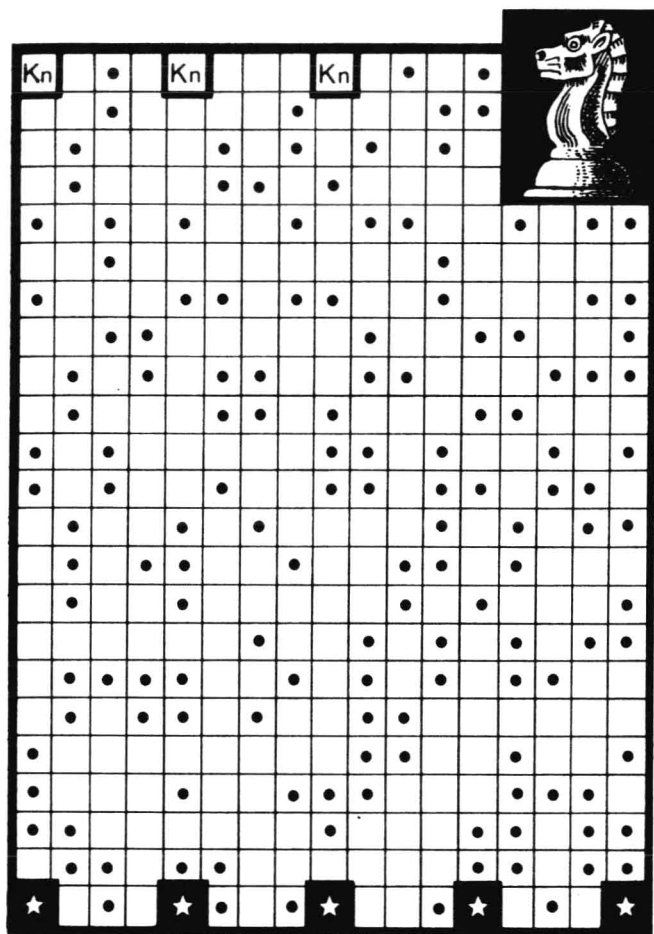


图1：荡秋千的考拉

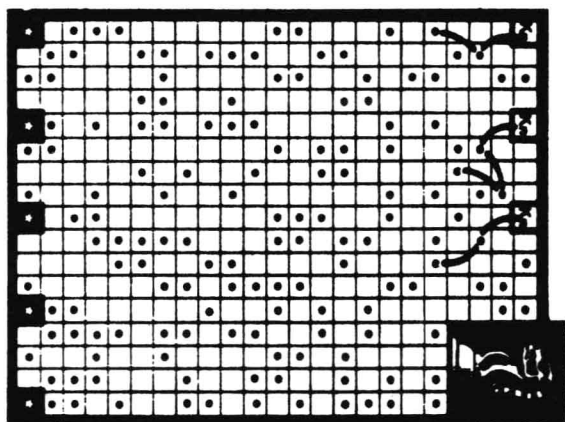


数字题

4. 填表格

当我们解谜题的时候,总是先找出一个模式,然后用这个模式去一点一点地试。老鼠走迷宫也是使用这种方法(老鼠是被迷宫外面的食物吸引着去走迷宫)。本谜题也可以用同样的方式来解决,表格中最上面三排的数字有一个共同的数学规律,找出来并以此为依据推算底下一行空格中的数字。请不要把数字写在表格上,否则其他人就不能做这个游戏了。计时,看看谁用的时间最短。提示在第 16 页底部,答案在第 19 页。

提示 3: 跳马
图上有三种
路线,但是都不正
确。正确答案(因
上没有)需要二
十六步走到五角
星上。如果你还
想不出来,可以从
五角星出发,倒着
推出路线。



7	4	8
3	9	7
6	5	10
?	8	4



答案 2：夏日倒影



路线题

5. 中东边界

中东的七个国家有边界冲突,现在有一个办法能快速结束冲突:在地图上画三条直线,将地图分成若干区域,并且保证每一个区域中只有一个国家。亨利用了三年时间没有想出来,吉米也在试,你应该能在三分钟里想出来。另外:在下面列表中的数字旁边写出国家的名称,然后将数字填在相应的地图旁边的圆圈内。填对七个:优秀,五个:良好,四个:一般。提示在第 18 页底部,答案在第 21 页。

提示 4: 填表格
将第一个和第二个
数相乘,再减去第三个
数。这样你就能找到
答案了。

?	6	3	2
8	2	6	7
7	10	2	8