

金牌

GOLD SUDOKU 风靡世界的数字游戏

数独¹

浙江少年儿童出版社

国际数独设计大师 谢道台
顶级数独解析高手 林敏舫

联袂编著

世界著名谜题设计师、日本谜题联盟代表理事 西尾徹也 倾情作序

◎ 专业推荐

印度 德布·莫汉蒂
印度逻辑游戏
大师网站站长

捷克 库巴·安德鲁舍科
世界数独锦标赛
亚军

瑞士 弗雷德·斯塔尔德
世界数独锦标赛
瑞士国家队长

英国 汤姆·科利尔
三届英国数独
锦标赛冠军

美国 托马斯·斯奈德
三届世界数独
锦标赛冠军

谢道台
林敏舫
联袂编著

GOLD SUDOKU

金牌数独

浙江少年儿童出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

金牌数独 1/谢道台, 林敏舫编著. —杭州: 浙江少年儿童出版社, 2014. 3

ISBN 978-7-5342-7976-8

I. ①金… II. ①谢…②林… III. ①智力游戏
IV. ①G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 314115 号

责任编辑 刘元冲

美术编辑 赵琳

整体设计 蜗特麦伦 王珍

内文绘图 胡舒勇

责任校对 苏足其

责任印制 阙云

金牌数独 1

谢道台 林敏舫/编著

浙江少年儿童出版社出版发行

(杭州市天目山路 40 号)

杭州杭新印务有限公司印刷 全国各地新华书店经销

开本 889×1194 1/32 印张 5 印数 1—12160

2014 年 3 月第 1 版 2014 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5342-7976-8

定价: 14.00 元

(如有印装质量问题, 影响阅读, 请与购买书店联系调换)

目录 *contents*



数独的游戏规则

/ 7

第一章

唯一数

/ 23

第二章

唯一余数之二余

/ 29

第三章

唯一余数之三余

/ 41

第四章

唯一余数之四余

/ 71

第五章

唯一余数之五余

/ 107



答案篇

/ 125

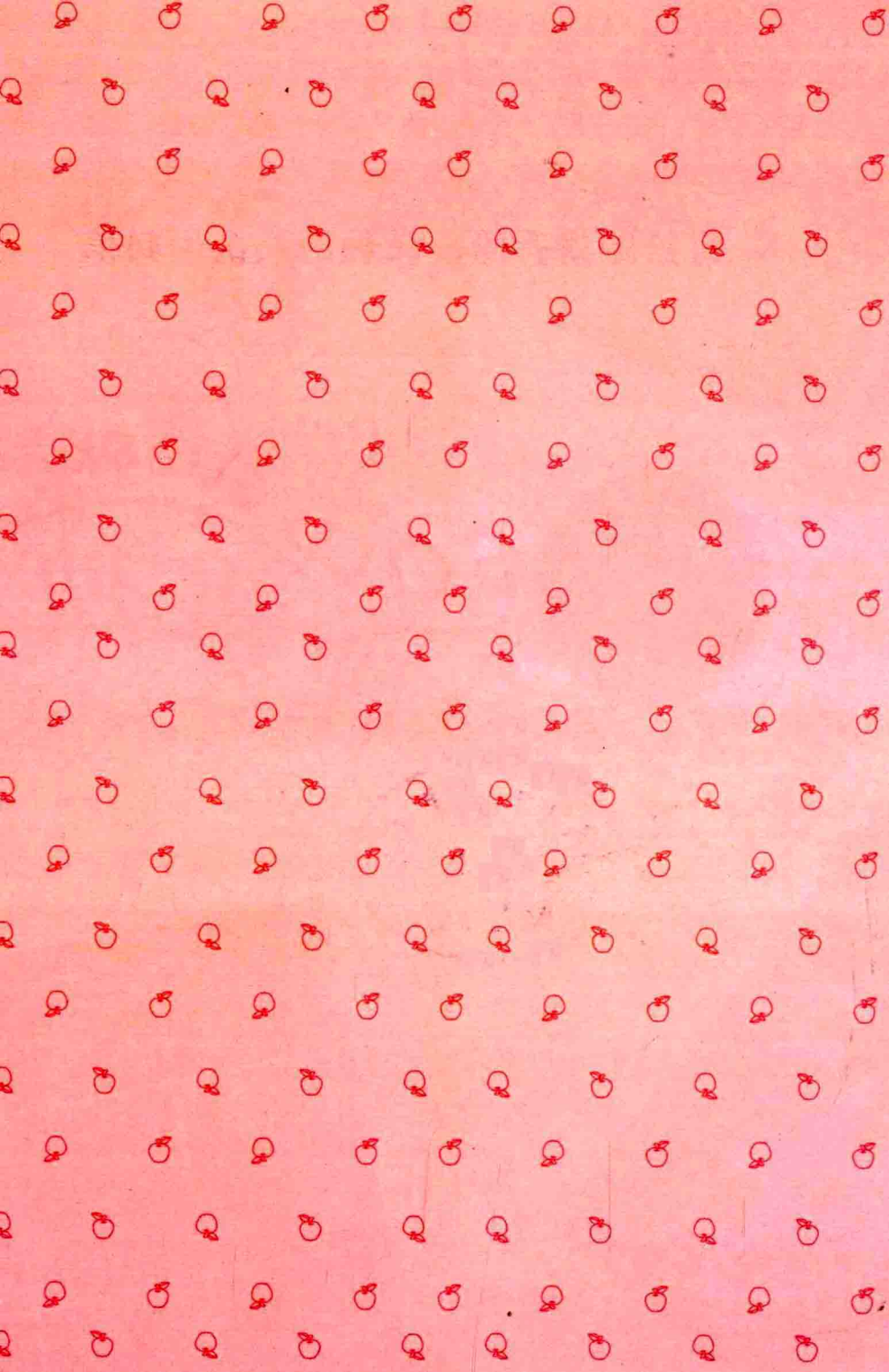
谢道台
林敏舫
联袂编著

GOLD SUDOKU

金牌数独

浙江少年儿童出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com



SUDOKU

写给即将开始玩数独的人的一封信

世界著名谜题设计师 **西尾徹也**

作为一种充满乐趣的智力游戏，数独从20世纪80年代开始就被日本广大的智力游戏爱好者所认识。

1997年，一位名叫Wayne Gould的新西兰人将数独传播开来，他将自己创作的数独游戏推销给英国的报社，并刊登。由此，日本的数独游戏转眼间传遍了欧洲各国，至2005年在全世界范围内都掀起了一股数独热潮。

很早开始就了解数独的日本人虽以“为什么到现在又流行起来”的心态来看这股数独热潮，但是，这股热潮对于那些原本与数独无缘的日本人来说，能通过它而开始喜爱数独也不失为一件好事。

而现在，这股热潮依然火热蔓延。世界各国的数独爱好者不断增加，其中有很多人也开始尝试自己制作数独，创作了大



量优秀的数独谜题，其中不仅有经典型的数独，还有各式各样的变型数独游戏。

这套《金牌数独》的作者也是其中之一。谢道台先生是华人数独界影响最大的出题专家，而林敏舫小姐是一位多次代表中国参加世界数独锦标赛的高手。他们两个一起合作编写这样一套书是再好不过的事情啦。

本书中的数独游戏难度适中，在解题时无需高难度的逻辑，即便是初学者也能轻松解答，很适合那些接下来打算接触数独的读者。所以，赶紧来玩这些数独游戏吧！



目录 *contents*



数独的游戏规则

/7



第一章

唯一数

/23



第二章

唯一余数之二余

/29



第三章

唯一余数之三余

/41



第四章

唯一余数之四余

/71



第五章

唯一余数之五余

/107



答案篇

/125



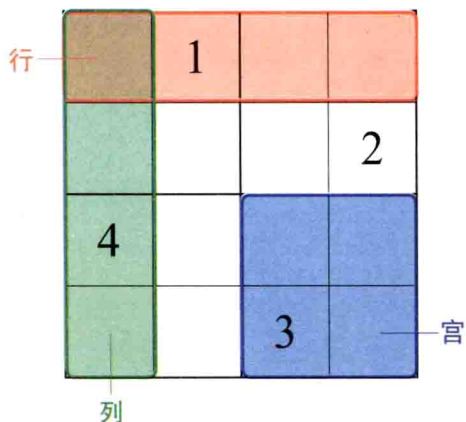
数独的游戏规则

“数独”(Sudoku)起源于拉丁方阵，十八世纪末，瑞士大数学家欧拉发明了这种游戏，后在美国发展，改名为数字拼图，之后流传至日本得以发扬光大。

数独的解法不拘一格，类型更是有万千变化，下面以四阶数独、六阶数独和九宫数独为例，对数独的游戏规则做一些介绍。

四阶数独

为了叙述方便起见，我们先来看看什么是列(Column)，什么是行(Row)，什么是宫(Box)吧！



四阶数独的游戏规则是：每行、每列及每宫内填入1、2、3、4且不能重复。

仔细观察盘面，思考一下：到底要从哪里入手才比较容易呢？



1. 寻找格中可填的数字

	1	4	
			2
4			
		3	

橙色格所在行中有1，所在宫中有2，所在列中有3，故橙色格中只剩下4可填。

2. 寻找某数在相应单元的可能位置

2	1	4	
			2
4			
		3	

橙色行中还未出现2，但由于②的影响，可以确定2在橙色行中的位置。

3. 注意还剩一格的单元

2	1	4	3
			2
4			
		3	

第一行中，易知剩下的一格应填3。（提示：在数独中，行、列、宫统称为单元）

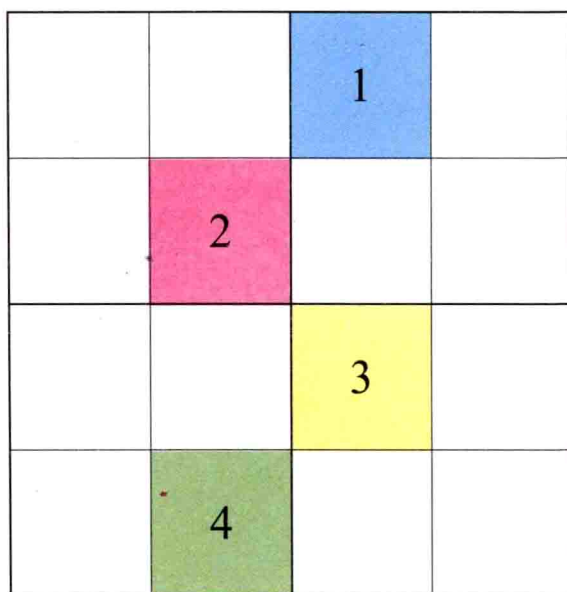
4. 按照上述三点观察思路可以轻松完成余下空格

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

注意，填完后需要再次检查各行列宫中是否有重复的数字，至此大功告成。

了解了规则和观察方法，下面就来小试牛刀一下吧！

a



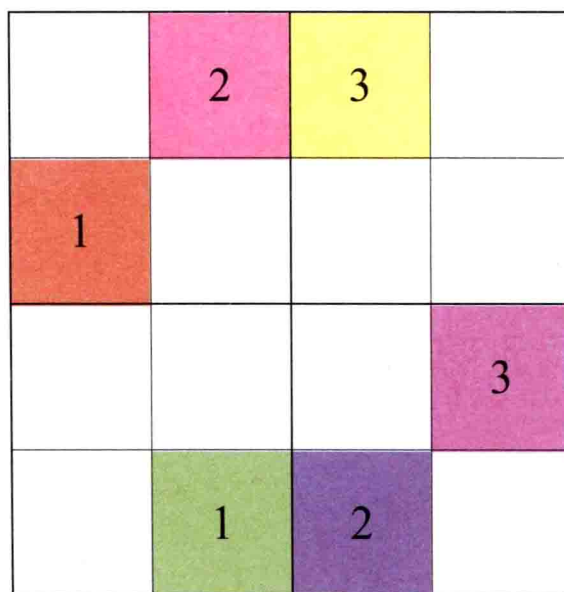
扭一扭



完成时间(

)分

b



双鱼



完成时间(

)分

c

百分号

2			1
		2	
	3		
4			3



完成时间(

)分

d

之型

3	1		
		4	3

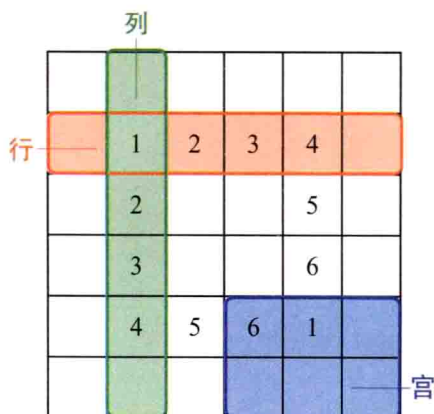


完成时间(

)分

六阶数独

在六阶数独中，行、列、宫的意义如图所示。



六阶数独的游戏规则是：每行、每列及每宫内填入1、2、3、4、5、6且不能重复。

了解了游戏规则，下面就来小试牛刀一下吧！

e

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

流星镖

完成时间()分

f

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

方块



完成时间(

)分

g

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

大风车



完成时间(

)分

h

		3	6		
				2	
6					4
2					1
	5				
		1	3		

括号



完成时间(

)分

i

			3		
	1	2		4	
				5	
	4				
	5		2	6	
		1			

双龙



完成时间(

)分