

世界益智游戏译丛

沙舟 浩荧 文斌



日本益智游戏选

天津科技翻译出版公司

世界益智
游戏译丛

日本益智游戏选

沙舟 浩荧 文斌 编译

天津科技翻译出版公司

世界益智游戏译丛
日本益智游戏选

沙舟 浩荧 文斌 编译

天津科技翻译出版公司出版

(邮政编码 300192)

天津市机械局印刷晒图厂印刷

新华书店天津发行所发行

787×1092毫米 1/32 印张5 7/8 字数：129千

1990年8月第1版

1991年5月第2次印刷

印数：8001～23200册

ISBN 7-5433-0142-3/Z·77

定价：2.45元

《世界益智游戏译丛》

编辑委员会

顾问：王梓坤 许翔 丛林

主编：印嘉祥

副主编：宋乃谦 孙茂森 杨子江 赵洪

骆崇彪 荣家兴

编委：于福泽 于立君 王浩荧 于新鼎

石亚山 王少山 于桂芬 刘雪蓝

孙永龄 张海洁 杨楷 徐正

袁同均 郑少博 王俊仁 张维坤

郑凤钦 朱东生 孟小林 张玉来

苏冬凤 李玉民 王能言 茹王宝

王光廷 黄吉国

责任编辑：印嘉祥

封面设计：张占全

序

中国有句俗语叫做“逆水行舟，不进则退”，此，开发智力亦然，可称“用进废退”。从心理学和人类学的观点出发，可以得知：

所谓智力，即指人的认识能力和所达到的水平。是人的观察力、注意力、记忆力、想象力、思维能力等多种要素的总合。关于这五种能力的形成和发展，其影响因素很多，主要有人的素质、社会历史条件、教育及实践和主观能动性四方面。应当看到，这四方面不是孤立的，它们相互联系、相互制约。有人过分强调人的素质的作用，这是不科学的。正如马克思指出：“搬运夫和哲学家之间的原始差别要比家犬和猎犬之间的差别小得多。”因为素质本身不是智力，先天素质好、而不进行后天的开发，也不会得到最佳智力。今日社会已进入信息时代，要求人们的智力有新的内涵。人们所受到的智力教育也应有新的深度和广度。这些方面对智力的增进都有直接关系，然而起决定作用的是实践和主观能动作用的威力。在实践方面，人们可以通过在校学习、在工作中锻炼以增智，然而“寓炼智于游戏之中”的方法却有独到效果。说到智力游戏，不应只想到这是青少年的事儿，而对于中老年，以游戏方法增智仍然是十分奏效的。科学研究成果为我们提供了佐证：日本东京大学教授渡边茂曾提出“3万天学习论”，认为人的一生可分为三个阶段（每阶段1万天）：

第一阶段，从出生到27岁，为青少年智力成长阶段；第二阶段，从28岁到54岁，为中青年智力活跃阶段；第三阶段，从55岁到81岁，为智力的充实和总结阶段。美国巴特尔研究所认为科技工作者的智力在45岁以前，每年以5%的速度递增，45岁左右达到峰值，从60岁开始，人的智能开始急剧下降。但这只是一般规律，并非绝对如此。古人李白、仲永同为7岁可赋诗诵文，然而李白由于后天炼智成为有口皆碑的大诗人，仲永却因不炼智而伤及才华。为了让后人记住仲永未成大器之教训，王安石写了《伤仲永》这传世之作。人们的努力在生长期如此，那么到了衰退期是否就一溃千里了呢？否！人至中老年，无论怎样的“天才”，他在身体素质、智力状况、能力水平都呈逐步下降之趋势。但是人们智力的衰退速度由于良好的训练可以大大延缓，古有叱咤风云的名帅大将，今有改天换地之威的各种方位、各种层次上的出类拔萃人物，虽然他们已步入中老年时代，然而“智力并不减当年”，他们可以统帅千军万马在敌强我弱之时把仗打赢；他们可以运用逻辑思维在谈判桌上一显舌战神威；他们可以在文学、艺术、科技等多种领域组织群体攻坚战……。事实证明，除去他们具有良好的身体素质、高度的革命乐观主义精神外，长期的“炼智”为之带来回天之力。君不见马克思在艰苦的共产主义理论研究工作之余，还要与孩子进行智力游戏；在战争年代多少与贺龙、陈毅一样威振中华的名将能在战火纷飞的疆场上以下棋来炼智，对于指挥战争颇有神奇的效果。笔者深有体会，虽然年逾半百，但孩提时代玩的五子棋至今记忆犹新，那是用小石头子儿当棋子儿，用木棍在地上画上16个方格，棋具虽简陋，但炼智效果并不差。以后

又学象棋、围棋、用扑克牌拱猪、打桥牌，还经常用火柴棍摆成游戏方阵。这些无疑对于成年智力结构的合理形成有潜移默化作用。“游戏”实为老幼皆益，以“游戏”来“炼智”实为可取的神奇之法。

当然，我们应当记住荀子的话：“不积跬步，无以至千里；不积小流，无以成江海。”通过大量的智力游戏必将增加人们的思维、记忆和想象等能力。例如：在某次智力大赛中，主考人提出抢答题：“请回答砖的用途，越多越好。”相当多数的人只能回答2~3种：“盖房子”、“铺路”等，他们为什么在短暂的时间里想不起砖还可以“造烟囱”、“当榔头”、“作画线尺”、“做染料”、“代替小凳子”、“打狗”及“自卫”……，关键在于他们平时对智力训练得不够，思维能力低下，记忆能力差，想象力严重缺乏，所以才不能触类旁通、举一反三。

基于此，为了使少年朋友、青年朋友乃至古稀、耄耋之年的老人们在茶余饭后用智力游戏之法永葆智力的青春，我们针对多层次读者之特点，编一套“世界益智游戏译丛”，即从全世界各国出版的优秀书刊中，广泛地选一批包括文、史、哲、科（数理化天地生）益智游戏，并附有答案，按国别分辑出版，以期促进我国智力游戏的开发。

我们真诚地希冀这套丛书能成为少年儿童、中青年及老年朋友们提高智能的良师益友。

印嘉祥 杨子江

1990年仲秋

前 言

人类文明史告诉我们，一个国家的繁荣与昌盛，除去与这个国家的政治制度、地理位置、资源状况有关，还与这个国家的国民智力水平有极为重要的联系。

毋庸讳言，日本国在1945年成为战败国之后，经济严重衰败，然而经过几十年的奋斗，现已跃入世界经济强国之列。据有关专家对日本国的考察，日本的高科技和新兴产业的迅速发展与此个国家重视教育、重视人才、重视智力开发有密切关系。其中当然也包括出版智力游戏书刊。

为了借鉴日本国开发益智游戏的经验，以丰富我国益智游戏的内容，笔者从日本出版的大量书刊中选择精萃益智游戏问题及答案，辑成本书，以供我国读者开发智力游戏新领域参考。本书的内容不仅适于青少年朋友阅读，而中老年人阅后同样大有裨益。

限于编者水平，书中会有疏漏与错误之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

1990年8月

目 录

趣 题 巧 解		问 题	答 案
1.	巧隔小星.....	8	103
2.	公平的分割.....	3	103
3.	一刀之技.....	4	103
4.	电子计算器谜题(8则).....	5	104
5.	分果树.....	8	104
6.	时钟回转.....	9	105
7.	表盘之谜.....	10	108
8.	绕公园.....	10	108
9.	数球.....	11	107
10.	停车场.....	12	108
11.	吃草莓.....	12	108
12.	巧分储蓄罐.....	13	108
13.	有趣的扑克推算.....	14	109
14.	飞驰的救护车.....	14	110
15.	绕湖.....	15	110
16.	移动花位.....	16	111
17.	加星星.....	16	111
18.	智套巧裁.....	17	111
19.	手表的误差.....	17	112
视 力 测 试		问 题	答 案
20.	智画立体图.....	18	112
21.	切掉八个角的立方体.....	19	113

22.	难数的六边形.....	19	113
23.	睁眼的正方形.....	20	113
24.	空心砖搭窝.....	20	114
25.	罐头的目测.....	21	115
26.	眼力拼板.....	22	115
27.	拉绳结.....	22	115
28.	穿绳子.....	23	116
29.	卡片打洞.....	23	116
30.	补画图.....	24	117
31.	两块蛋糕.....	25	117
32.	皂泡取方.....	25	117
33.	变幻的绳圈.....	26	118
神 机 妙 算		问题	答案
34.	送糖块.....	27	118
35.	过秤.....	27	119
36.	转轮还原.....	28	119
37.	推木板.....	29	120
38.	义务照相解难题.....	29	120
39.	摆硬币.....	30	121
40.	父子同校.....	30	121
41.	打靶.....	31	122
42.	蚂蚁与最短距离.....	32	122
43.	七夕.....	32	123
44.	智猜年岁.....	32	123
45.	堆圆木垛.....	33	124

46.	国家年龄的巧合·····	33	124
剪 拼 及 面 积		问题	答案
47.	扩建鸡栏·····	34	125
48.	妙剪成方·····	35	125
49.	巧算面积(4则)·····	35	126
50.	三角形瓷砖拼方形·····	38	128
51.	一剪拼·····	38	129
52.	一剪定乾坤·····	39	129
53.	剪拼正方形·····	39	130
54.	妙分巧割·····	40	130
55.	六边形与六角星·····	40	131
56.	拼钻石·····	41	132
57.	等分寻新招·····	41	132
58.	分割五等分·····	42	132
59.	分地·····	42	133
60.	折算纸角·····	43	134
61.	容易忽略的十字数·····	44	134
62.	延长的边·····	44	135
63.	三角形里取正方·····	45	135
64.	4份改3份·····	46	136
65.	剪纸环·····	46	136
填 数 游 戏		问题	答案
66.	移移串串·····	47	137
67.	容易诱误的数字·····	48	137

68.	一百数内寻“100”	48	138
69.	立体三方阵.....	49	138
70.	循规填数.....	50	139
71.	连接正方形.....	50	139
72.	讨厌的“4”	51	140
73.	双轨复数.....	51	140
74.	七星阵.....	52	141
75.	交叉连数.....	53	141
76.	套圆阵.....	53	142
77.	重排棋阵.....	54	142
78.	星阵.....	54	143
79.	狐狸绕旗子.....	55	143
火柴游戏		问题	答案
80.	改鸽笼.....	56	144
81.	巧变等式.....	57	144
82.	变方.....	57	145
83.	移完仍保持1比3	58	145
84.	搭方形.....	58	146
85.	变不等式为等式.....	59	146
86.	移动一根火柴的等式.....	59	147
87.	8根火柴之谜.....	61	148
88.	火柴棍里有奥妙.....	61	148
趣游迷宫		问题	答案
89.	串棋子.....	62	148

90.	花园里的小迷宫.....	63	149
91.	过桥.....	63	149
92.	广场观光.....	64	150
93.	约束之路.....	65	150
94.	探路的迷津.....	65	151
95.	智闯障碍关.....	66	151
96.	通途.....	67	152

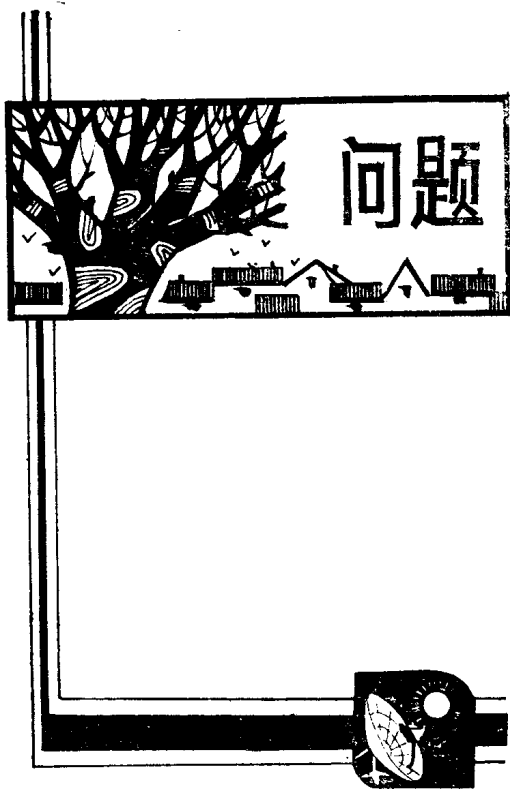
想 想 算 算		问题	答案
97.	寻两数.....	68	153
98.	第二次会面.....	68	154
99.	1和9的趣题.....	69	154
100.	难易考.....	69	155
101.	列算式.....	70	155
102.	复杂的魔方阵.....	70	155
103.	降价拍卖.....	71	155
104.	分数的魔方阵.....	72	156
105.	数塔考.....	72	156
106.	有趣的颠倒数.....	74	157
107.	加减乘除.....	75	157
108.	书替的数学.....	75	158
109.	喜爱的数字.....	76	158
110.	相加的平方数.....	76	158
111.	心算.....	77	159
112.	存了多少钱.....	77	159
113.	水果店里的苹果箱.....	78	160

138.	放鸡蛋.....	96	170
139.	特殊的靶子.....	96	170
140.	巧解绳套.....	97	170
141.	编纸条.....	97	171
142.	正圆知多少.....	98	172
143.	单面木橦考.....	99	172
144.	双面橦之谜.....	99	173
145.	剪柄退绳.....	100	174

编者的知心话〔之一〕 2

编者的知心话〔之二〕102

后 记175



编者的知心话——

亲爱的青少年朋友们，当你打开本书，阅读每一个问题时，请你“精读而深思”，弄清问题的实质，然后开动脑筋，认真思考，这样你会自己为不少问题找出答案。我们想，此时你会兴奋得合不拢嘴；但切勿欣喜若狂。因为有的问题并不是通过简单的思维过程可以解决的，甚至你几经搜索枯肠，呕心沥血，绞尽脑汁仍不得其解。这时，我们希望你不要急不可待地去翻答案，应找几位朋友共同商量一下，也许你会领略到“三个臭皮匠，顶一个诸葛亮”的奥妙的兴味。

听明白了吗——不要轻易阅读答案，而要“多思”，这是阅读本书，确保你得到高水平“益智”效果的一把金钥匙。