

进阶 思维游戏 600



600个智慧补丁
供你快乐下载
助你IQ疯狂升级

进阶 思维游戏 600个

© 爱威胜智库生产
陕西人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

进阶思维游戏 600 个/张祥斌编著. —西安; 陕西人民出版社, 2007.3

ISBN 978-7-224-07985-2

I. 进… II. 张… III. 智力游戏 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 032534 号

进阶思维游戏 600 个

爱威胜智库生产

编 著 张祥斌 王丽丽 王叶楠 左丽丹 刘 波
潘泉君 唐由第 冷国东 刘彦强 华爱民
王印伟 宋彩丽 王浩然 顾新艳 张 鑫

出版发行 陕西人民出版社 (西安北大街 147 号 邮编: 710003)

发货联系电话 (传真): (010) 88203378

印 刷 环球印刷 (北京) 有限公司

开 本 787mm×1092mm 16 开 17 印张 300 千字

版 次 2007 年 5 月第 1 版 2007 年 5 月第 1 次印刷

册 数 1—8000

书 号 ISBN 978-7-224-07985-2

定 价 25.80 元

使用说明书

本书收集、整理、改编了目前国内外最流行的 12 种类别的思维游戏，共 600 个条目，分为初级、中级、高级三个级别，每个条目均相应配有答案。

为了使读者能轻松自如地使用本书，现将本书的编写体例、类别划分及检索方式介绍如下。

一、编写体例

本书所有游戏条目分为初级、中级、高级三个级别，每个级别的每则游戏前面，均注明了游戏名称及其所属类别；游戏后列有详尽的答案，以便让读者既知其然，又知其所以然。

二、类别索引

为了提高读者阅读本书时的趣味性、娱乐性和选择性，本书并没有像传统游戏书那样将某一种类别的游戏集中地放在一个章节内，而是在某个级别内，根据 12 种类别中每个游戏的不同特点，安排各种类别的游戏交替出现，以避免单纯阅读、实践某一类别游戏时带来的枯燥感。我们精心编写、制作了全书的每一页内容，读者信手翻开任意一页，均可以在此页上看到几个不同类别的游戏，以便读者朋友们在各种不同的场合轻松阅读。

为了使读者能够方便地检索到每个游戏的所在页码、所归类别以及所属级别，我们又增加了“类别索引”，将每个类别的所有游戏集中归类，并按照游戏名称的音序排列。这样，每则游戏就可以通过“类别索引”迅速检索到其所在页码。这就进一步提高了本书的实用性，便于读者朋友们现用现查。

三、类别说明

1. 扑克牌戏法

该类别以普及大众、携带和使用都十分方便的扑克牌为游戏道具，通过将 54 张扑克牌进行千变万化的排列组合，利用牌的正反面、四种花色以及点数等多种多样的变化，设计了诸多不同类型的游戏。这其中，既包括广泛流传、老少皆宜的“快算 24”，也包括世界级的数学课题“3 阶幻

方”和“4阶幻方”；既包括操作简单、可以随时随地进行游戏的发牌、取牌、叠牌、猜牌游戏，也包括需要根据游戏者水平因地制宜实践的扑克牌谜语、数学演算等等，使读者能够各取所需。

2. 象棋魔方

象棋的功能远远不止“友谊第一，比赛第二”那么简单，除了博弈、竞赛之外，还可以通过不同的棋局、棋子设谜，通过在棋盘上、桌子上的不同的摆放位置和排列组合，进行各种各样的游戏。象棋的棋子、棋盘，也可以构成一个考查思维方式和想象能力的“魔方”，让你的思维更加活跃。

3. 魔幻火柴

火柴游戏就是通过拼排、挪移火柴组成图形、数字或字母，来考查你的观察能力和想象能力的游戏。此类游戏也可以利用火柴组成的不同图案来设谜，训练游戏者的发散思维。

另外值得一提的是，本书参考了大量国外的火柴游戏案例，引进了一些“罗马数字”火柴游戏。因为火柴游戏源于西方，最早的火柴游戏就是在罗马数字的基础上，利用火柴的数量和位置变化来考查人的思维能力的。罗马数字和阿拉伯数字的对应关系如下表：

阿拉伯数字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
罗马数字	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X

读者可以参考这个表格，完成本书中的“罗马数字”火柴游戏。

4. 钟表螺旋

表示时间的12个数字，不仅仅代表一天的24小时。这12个数字，可以转换成数学领域的运算关系，既包括时间概念上的“60进制”，也有人们最常用的“十进制”；不同的时间，甚至可以成为不同的谜语，谜底涵盖诸多方面。这种类别的游戏所反映的思维方式，就像钟表中的螺旋一样，让你在遇到阻力的时候也能跨越自如。

5. 等式玄机

许多用常规的数学知识无法解释的等式，为什么在本书中能够成立？此中玄机何在？根据辩证法原理，世间万物相互之间都是存在联系的，只不过相互之间的联系有远近之分、大小之别。然而，此类游戏中“=”的玄机远非辩证法解释的这样简单，它涵盖了社会生活中的诸多领域，考查的绝对是“另类思维”，有兴趣的读者不妨一试。

6. 文字寻幽

文字游戏，自古有之。在经典与创新之间，我们努力寻找结合点，力求达到“在经典的基础上创新，在创新的过程中超越”。在传播经典的同时，我们选编了大量富有时代气息的文字游戏，以飨读者。

7. 数字迷宫

我们最经常使用的阿拉伯数字虽然只有十个——0、1、2、3、4、5、6、7、8、9，但它们丰富的内涵却远远超出了你的想象。这十个数字的不同组合，所代表的概念简直就是一个“天文数字”；在这十个数字之间加上运算符号，又可以转换成数不清的数字。数字游戏就是一种通过寻找或利用数字之间的变化规律来获得答案的智力游戏，就像“迷宫”一样，对人的发散思维具有积极的作用，被人们誉为“数字体操”，在世界上十分普及。

8. 字母探秘

字母游戏也是在西方世界广为流传的一种思维游戏。本书在参考大量国外同类图书的基础上，引进了很多字母游戏，以开阅读者眼界，培养另类思维。考虑到中国读者的思维习惯和接受能力，本书列举的字母游戏主要分为间隔规律、正序运算、反序运算三类，读者可参考下面两个表格完成此类游戏。

26个英文字母正序表

英文字母	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
对应序号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
英文字母	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
对应序号	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

26个英文字母反序表

英文字母	Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N
对应序号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
英文字母	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A
对应序号	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

9. 图像透视

本书中的“图像”，是一个内涵十分广泛的综合性概念，不仅包括各种几何图形、双色图案，还包括由数字、字母、文字等诸多元素构成的思

考题和谜语。它虽然复杂神秘，但却并非高不可攀；尽管种类繁多，却赏心悦目。进入图案的世界，需要有一双能够“透视”的眼睛，才能把这些游戏看得真真切切。

10. 逻辑闪电

一位哲学家曾经说过：逻辑不是科学，不是艺术，而是陷阱。逻辑推理游戏，就是为了迷惑游戏参与者的思维，在判断或推理方面设置圈套，引导他们走进不利于找到答案的境地。避开逻辑陷阱，需要闪电一般的思维，需要针对逻辑陷阱的设置信息，通过逆向思维和发散思维来寻找正确的答案。这种游戏是提高逻辑推理能力的有效途径。

11. 悬疑探案

破除疑案的过程，是一个不断地发现信息、收集信息、整理信息、调查取证的过程，也是对众多纷繁复杂的信息去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里的分析过程。或许不是每个人都需要立志当“福尔摩斯”，但通过分析一个个疑案，可以提高我们的逻辑思维能力和推理能力，同时丰富自己的知识储备，拓展自己的视野。本书中的侦探故事，就是很好的训练材料。

12. 生活 IQ

日常生活中的许多事例，完全可以作为测试你的 IQ 的试题。本类别游戏中列举的许多日常生活中的案例，类型多种多样，包括衣食住行、学习生活、历史地理、文化娱乐等；知识覆盖面广，涉及到诸多自然科学、社会科学知识。把问题当成一种游戏，把思考当成一种快乐，你的生活 IQ 就会越来越高。

CONTENTS

目录

1-72 / 初级

你到底有多聪明？你的观察是否敏锐？你的思考是否有逻辑性？你的想象能否跨越文字和图片？你的推理能否去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里？初级游戏不仅能够回答你这些疑问，而且能够给你提供一把思维金钥匙，让你掌握一些观察、思考、想象、推理的方法和手段。

如果你在开始的时候面对这些游戏不知所措，不要泄气，也不要自卑，更不能轻言放弃，因为原因并不是你比别人笨，而是你还没有了解、掌握很多类别游戏的思维方法。你可以在冥思苦想之后，翻到本书的答案部分，那里有非常详尽的解析，会让你恍然大悟！

73-136 / 中级

如果你顺利地通过了初级的挑战，那就证明你已经掌握了很多种观察、思考、想象、推理的方法和手段。现在你再看看中级游戏，你会深刻地领悟到：在掌握了某些必要的方法和手段之后，那些一开始看起来很难的题目马上就会迎刃而解。因为这些游戏的设置具有非常强的连续性，中级游戏相对于初级游戏，就思维方法来讲，都是对应的，只是在某些方面的侧重点不同。

如果你遇到了挫折，也完全不能说明你没有别人聪明，因为思维方式因人而异，或许我们设置的中级游戏，对你来说比初级的更简单，毕竟你有你的个性嘛！何况在初级测试的时候，你已经掌握了很多不同类型试题的不同思维方法！不要轻言放弃，继续努力！

CONTENTS

目录

137-201 / 高级

在我们看来，本书设置的高级游戏都是难度非常大的。但或许对你来说，还是“小菜一碟”！通过初级和中级两个级别的游戏，你一定聪明了许多，更得到了许多快乐！本书的思维游戏不仅磨炼你的智慧，也是考察你智商的最佳方法，而且还是一种轻松有趣的消遣方式。它让你在游戏中思考，在思考中快乐，思维也在快乐中成长。

如果你面对高级游戏百思不得其解，请你不要迫不及待地翻到答案部分；如果你真的需要看看答案，也希望你先通过书后索引，找到初级、中级的同类游戏，对照其答案深思熟虑一下，你就会豁然开朗，只需对照高级部分的答案检验一下自己的大脑就可以了。

在你完成最后一项挑战时，你不仅度过了许多快乐时光，而且毫无疑问，你的大脑也受益良多。事实上，只要你拿起这本书，你就会乐在其中，爱不释手。还不赶紧试试看！

202-257 / 答案

258-264 / 索引

初级

1. “新年快乐”成语方阵 ♣文字寻幽♣

在下面的空格内填上适当的字，使其横读每组成两条成语，共计 16 条成语。

			新	年			
		新			年		
	新					年	
新							年
快							乐
	快					乐	
		快			乐		
			快	乐			

2. 手电筒的光 ♣悬疑探索♣

警长接到一个抢劫案的报警电话，便急忙赶到现场。报案者对警长说：

“今晚我值班，大约一刻钟前断电，一伙人冲了进来。他们直奔财务室，撬开保险柜，偷走了里面的 200 万美金和经理的‘劳力士’牌金表。他们一走，我马上给您打了电话。”

“当时您在什么地方？”警长问。

“我看见他们人很多，就躲在储藏室里了。”

“这些人有什么特征吗？”

“有。他们一共有 5 个人，为首的好像脸上有块疤。因为他手里拿着手电筒，当手电光从门缝射进时，我借着手电光一眼就……”

“住口，”探长厉声喝住了他，“你说谎的本领也太不高明了。窃贼就是你。”

警长为什么这样说呢？

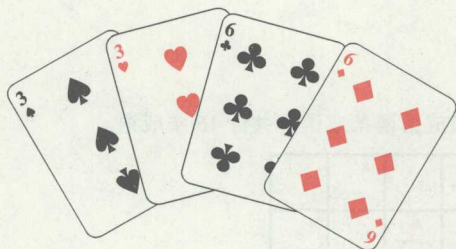
3. 速算 24 I ♣ 扑克牌戏法 ♣

用扑克牌玩“速算 24”游戏在世界上流传很广泛。这种游戏可以四个人、两个人玩，甚至一个人也可以玩。最常见的一种玩法，是使用 4 种花色 A~10 共计 40 张牌。无论几个人玩，都是每次出 4 张牌，利用加、减、乘、除四种运算符号，并允许使用括号将四张牌的四个点数不重不漏地使用一次，构造出一个表达式，使其结果等于 24。

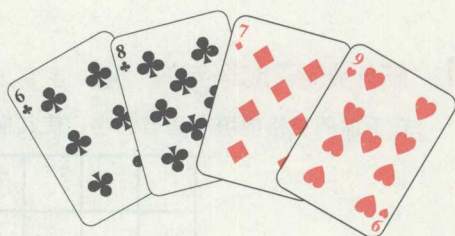
选择 24 这个数是有其道理的。因为从 1~29 这 29 个数中，唯独 24 有 1、2、3、4、6、8、12、24 共计 8 个约数，这样就使得 4 张牌的 4 个点数能形成 24 的可能性要大一些。

一般来讲，最快捷、最容易让人立刻想到的是乘法，如 3×8 、 4×6 、 12×2 等；其次是简单的加法如 $14+10$ 、 $20+4$ 、 $21+3$ 等。这些方法是速算 24 游戏中最简捷、最常用的方法。观察下列扑克牌组合，尝试一下上述方法，完成这组游戏。

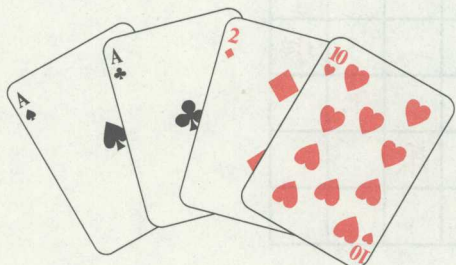
(1)



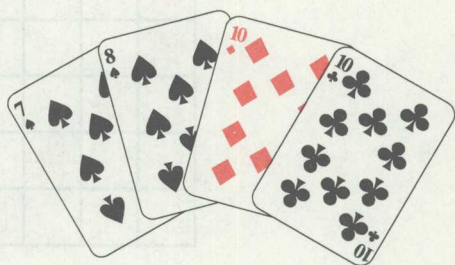
(2)



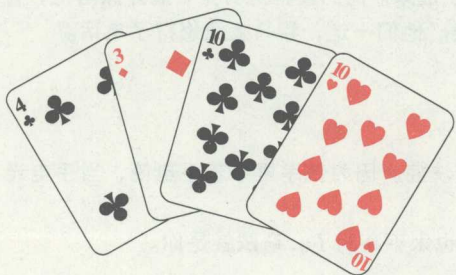
(3)



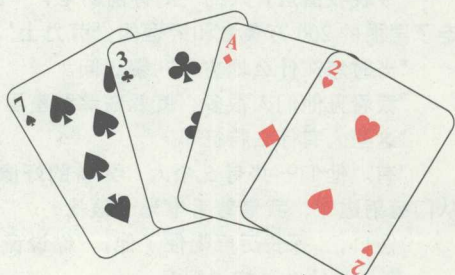
(4)



(5)

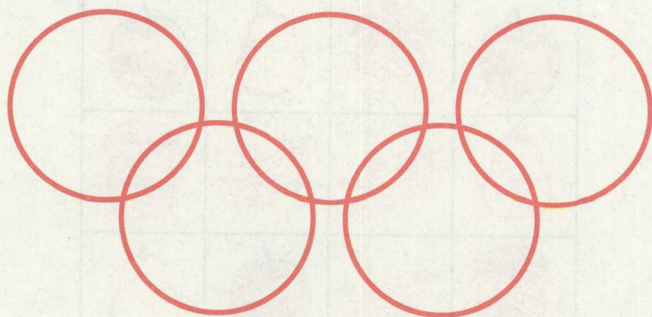


(6)

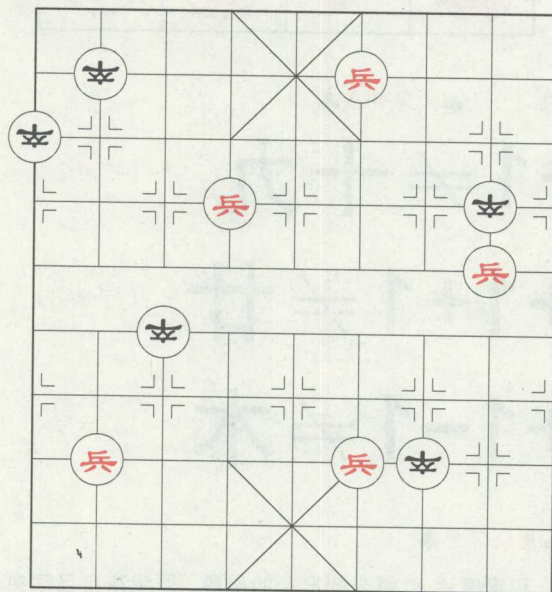


4. 奥运五环一笔连 ♣ 图像透视 ♣

2008年北京奥运会日益临近。作为一个奥运会的支持者，你能否把奥运五环不间断地一笔不重复地画下来（交点处除外）？



5. 象棋谜语 ♣ 文字寻幽 ♣



打一成语

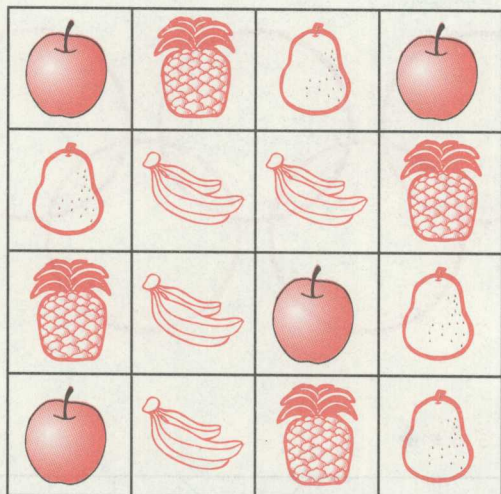
6. 找回等式 ♣ 等式玄机 ♣

移动这些组成数字的线段中的一条，使答案正确。

$$93 + 27 - 30 + 16 = 68$$

7. 平分水果 ♣ 图像透视 ♣

一个 16 格的箱子里面装有 4 种水果。如果让你把这些水果分成四等份，你将如何去做？



8. 不等式字谜组 I ♣ 文字寻幽 ♣

(1) $18+1 \neq 十九$ (打两个字)

(2) $18+1+1 \neq 廿$ (打一字)

(3) $18+1-1 \neq 木$ (打一字)

9. 积雪作证 ♣ 悬疑探索 ♣

在一个白雪皑皑、积雪厚达 30 厘米的严冬的早晨，罪犯在自己家中杀人后，穿过一片空地，将尸体扛到邻居一所正在建造中的空房内转移了杀人现场。

然后他又顺原路返回家中，拨通了报警的电话。

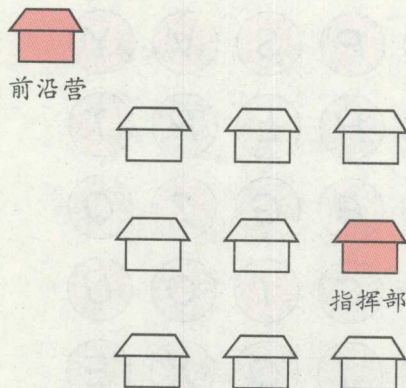
几分钟后，警察巡逻车赶到，他装作发现者的样子，若无其事地说：“今天早晨，我想扫雪，去邻居家的空房里找推雪板，却发现了一具年轻的尸体，着实把我吓了一跳。因为空房周围没有被害人和凶手的脚印，只有我一个人进出的脚印，所以此人肯定是昨天夜里下雪以前在空房里被杀的。”

警长怒喝道：“你在说谎，凶手就是你！是你在自己家杀人后将尸体转移到这未盖完的空房里，所有的积雪都是证据！”

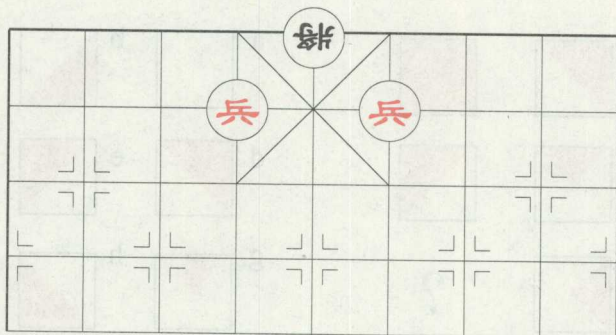
警长是怎样识破他的谎言的呢？

10. 快速分发弹药 ♣ 生活 IQ ♣

阵地上有如图所示的 10 座兵营。有一车军火拉到了指挥部，确定了分发份额之后，军火车要从指挥部出发，分发其余 9 座兵营的弹药，最后从前沿营返回军火库。如何用最快的时间、最短的路线完成这一任务？



11. 象棋谜语 I ♣ 象棋魔方 ♣



打一成语

12. 不同的时间 ♣ 钟表螺旋 ♣

某天夜里，在一个公寓里发生了一起枪击事件。住在这幢公寓的 4 个人同时被枪声惊醒，都各自看了自己的手表。当警察赶到现场询问 4 个人时，他们分别作了如下回答：

“我听到枪声是 12 点零 8 分。”

“不，是 11 点 40 分。”

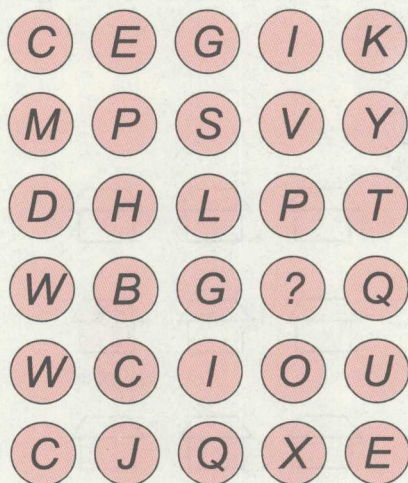
“我记得是 12 点 15 分。”

“我的表是 11 点 53 分。”

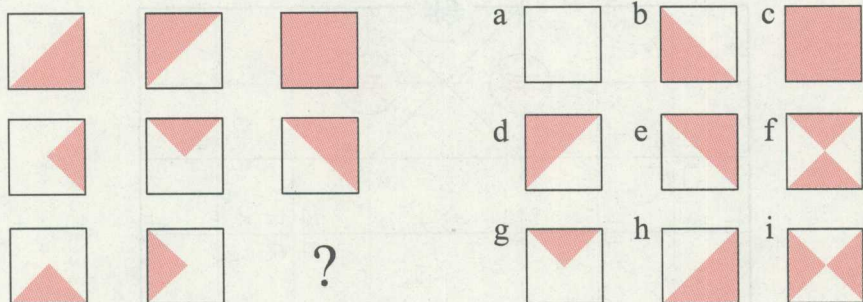
4 个人说的时间都不一样，因为他们的手表都不准。一个慢 25 分钟，一个快 10 分钟，还有一个快了 3 分钟，最后一个慢了 12 分钟。准确的作案时间到底是几点几分？

13. 字母密码本 ♣字母探秘♣

问号处应是什么字母?



14. 破解图像密码 ♣图像透视♣



15. 失算的惯偷 ♣生活 IQ♣

有个惯偷，这天到地铁里来行窃。他贼眉鼠眼地观察四周，在乘客中挤来挤去，终于找准一个目标。

他先将一个肩挎皮包、身穿迷你裙小姐的钱包偷到手。接着又把手伸进一个男士的口袋，最后将一个穿休闲服的妇女的钱包掏了出来。

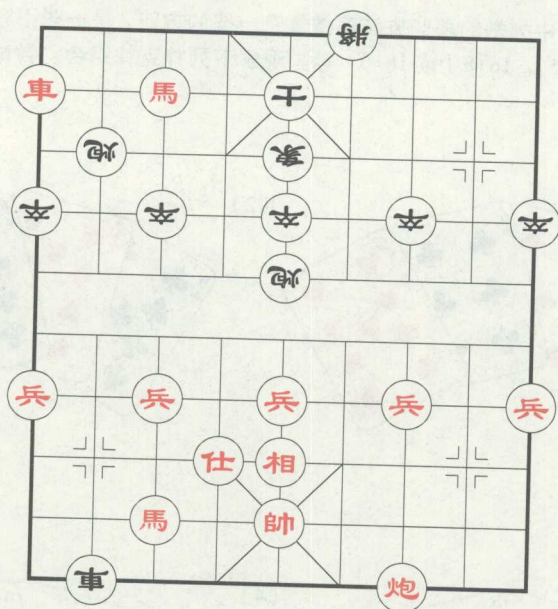
他知道作案的时间不宜过长。车到站，他就赶紧下车溜了。来到一个僻静处，他从衣袋里掏出偷来的钱包查看，发现收获不大。“都是些穷光蛋!”他不满地嘟囔了一句。

可是此时，他突然发现和三个偷来的钱包放在同一衣袋里的自己的钱包不见了。不仅如此，他还从口袋里发现一张字条，上面写着：

“在偷别人东西之前，最好先看好自己的东西!”

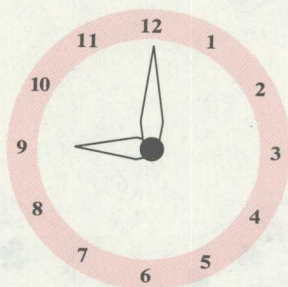
在被偷的三个人中，是谁偷走了惯偷的钱包?

16. 象棋谜语 II ♣ 象棋魔方 ♣



打一成语

17. 钟表谜语 I ♣ 钟表螺旋 ♣



打一字

18. 拼音谜语 I ♣ 字母探秘 ♣

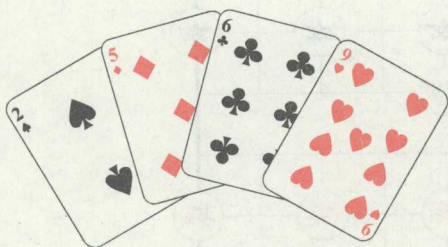
dìng

打一成语

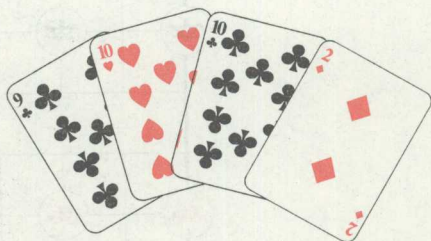
19. 速算 24 II ♣ 扑克游戏法 ♣

比“速算 24 I”中列举的那些方法略微复杂一些的方法，是一些不容易被立刻想到的加法，如 $15+9$ （或 $19+5$ ）， $16+8$ （或 $18+6$ ）等。观察下列扑克牌组合，尝试一下上述方法，完成这组游戏。

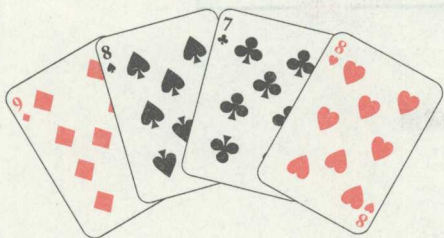
(1)



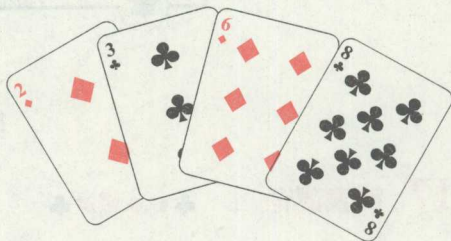
(2)



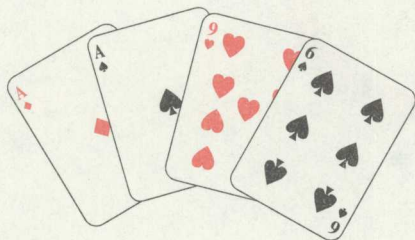
(3)



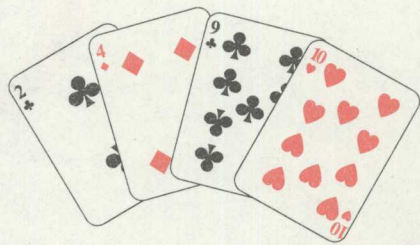
(4)



(5)



(6)



20. 筷子连棋 ♣ 象棋魔方 ♣

3 根筷子 3 枚象棋，每两枚象棋之间的距离都大于筷子的长度，3 枚象棋之间怎样才能用筷子连起来？