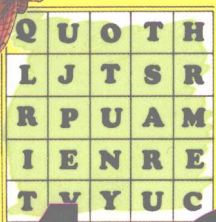


全世界聪明人都

都在做的



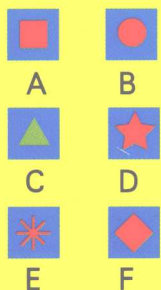
1000个

思维游戏



世界上最伟大的1000个思维游戏
越玩越聪明 越玩越成功

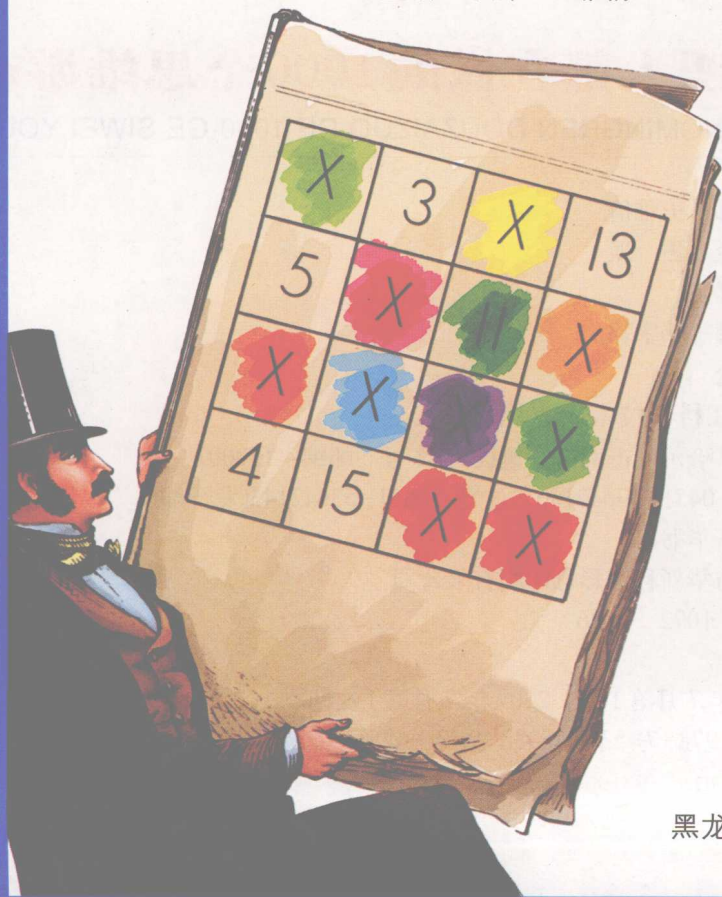
黎娜 王雅倩 主编



黑龙江科学技术出版社

全世界聪明人 都在做的 1000 个 思维游戏

主编 黎娜 王雅倩



黑龙江科学技术出版社
中国·哈尔滨

图书在版编目(CIP)数据

全世界聪明人都在做的1000个思维游戏/黎娜,王雅倩主编.

—哈尔滨:黑龙江科学技术出版社,2007.5

ISBN 978-7-5388-5388-9

I.全… II.①黎…②王… III.智力游戏 IV.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第059545号

全世界聪明人都在做的1000个思维游戏

QUANSHIJIE CONGMINGREN DOUZAIZUO DE 1000 GE SIWEI YOUXI

主 编 黎 娜 王雅倩

责任编辑 张丽生 焦 琰

封面设计 李艾红

文字编辑 黎 娜 邹宇铭

美术编辑 潘 松

出 版 黑龙江科学技术出版社



地址:哈尔滨市南岗区建设街41号 邮编:150001

电话:0451-53642106 传真:0451-53642143(发行部)

发 行 全国新华书店

印 刷 三河市华新科达彩色印刷有限公司

开 本 787 × 1092 1/16

印 张 33

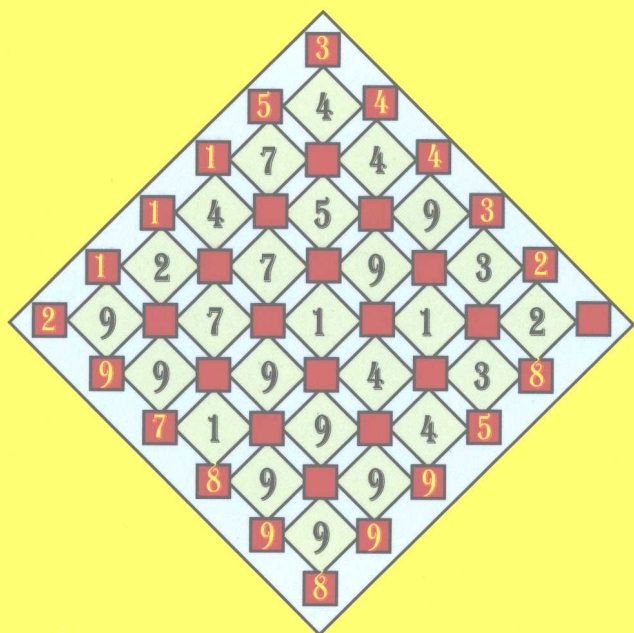
版 次 2007年7月第1版·2007年7月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5388-5388-9/Z·625

定 价 68.00元

内容简介：

人的一生可以通过学习来获取知识，但思维训练从来都不是一件简单容易的事情，许多心理学和社会学家都认为思维游戏是一种训练思维的最好方式，它不但能够帮助发掘个人潜能，而且能使人感到愉快。为了锻炼读者综合运用逻辑学、运筹学、心理学和概率论等多种知识的能力，编者精选了1000个最具挑战性、趣味性与科学性的思维游戏，并对每一类游戏都进行了精心的设计。每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼。在游戏中，你会发现你的观察力、推理力、想象力、思考力、创造力、记忆力、分析力等各方面的能力都得到了极大的提升，让你在学习、工作与生活中获得更多的新想法、新发现，做出更正确的判断，迈向更大的成功。



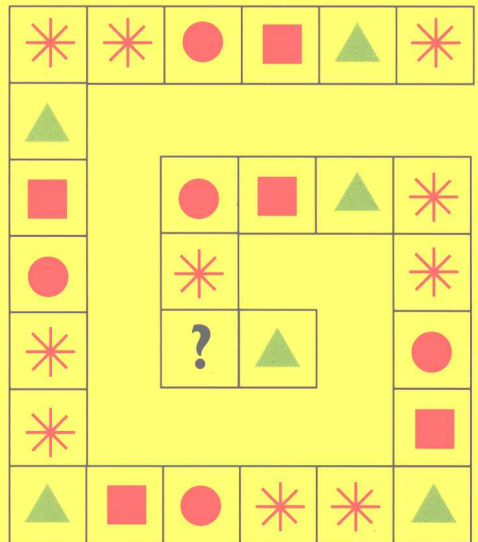
世界上最伟大的1000个思维游戏

让你越玩越聪明 越玩越成功

全面提升观察力、推理力、想象力、

思考力、创造力、记忆力、分析力

彻底改变人生，迅速迈向成功





5

5

5

5





前言

P R E F A C E

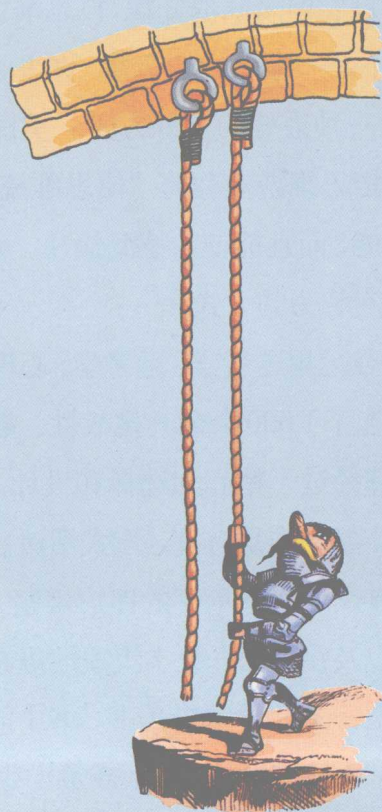
当今世界的发展日新月异，我们面临着一次又一次的重要变革，挑战无处不在。越来越多的人意识到，思维训练不只是专家和高层管理人员的事情，它对于一个普通人的学习、生活和工作也起着至关重要的作用。一个人只有接受更多、更好的思维训练，才能有更高的思维效率和更强的思维能力，才能在现代社会中脱颖而出。

人的一生可以通过学习来获取知识，但思维训练从来都不是一件简单容易的事情，也不是一蹴而就的事情，许多心理学和社会学家都认为思维游戏无疑是一种最好的训练方式。美国著名心理学家米哈伊·奇克森特米哈伊把思维游戏称为“使思维流动的活动”，它不但能够帮助发掘个人潜能，而且能使人感到愉快，是一种通过轻松有趣的训练思维、提高智力的方式。

为了锻炼读者综合运用逻辑学、运筹学、心理学和概率论等多种知识的能力，编者精选了1 000个最具挑战性、趣味性与科学性的思维游戏，每一类游戏都经过了精心的选择和设计，每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼。有看似复杂但却非常简单的推理问题，有让人迷惑不解的图形难题，有运用算术技巧以及常识解决的谜题，以及由词语、数字组成的纵横字谜等。本书虽是一本游戏书，但却不是一本简单的娱乐书，书中的游戏貌似简单，但却极富思维训练张力，无论孩子、大人，或是学生、上班族、管理者，

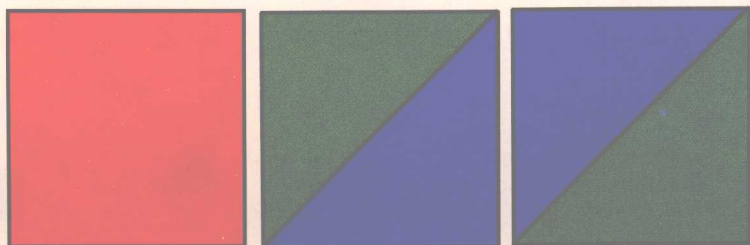
甚至高智商的天才们，都能在此找到适合自己的题目，让你在游戏中显现智慧，在过程中训练思维，玩出你的多元化智能，激发你沉睡的大脑。

在游戏的过程中，你需要大胆地设想、判断与推测，需要尽量发挥想象力，突破固有的思维模式，充分运用创造性思维，多角度、多层次地审视问题，将所有线索纳入你的思考。这些异彩纷呈的游戏，将让你在享受乐趣的同时，彻底带动你的思维高速运转起来，充分发掘大脑潜力，让你越做越聪明。在游戏中，你会发现你的观察力、推理力、想象力、思考力、创造力、记忆力、分析力、注意力等各方面的能力都得到了极大的提升，让你在学习、工作与生活中获得更多的新想法、新发现，做出更正确的判断，取得更大的成功。



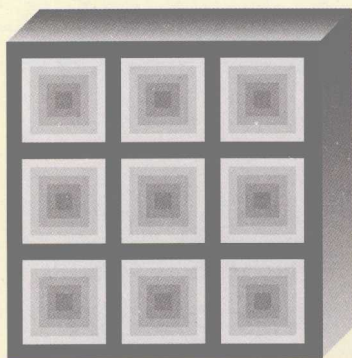
001

你能不能将这3个正方形分割成最少的图形碎片重新组成1个更大的正方形？



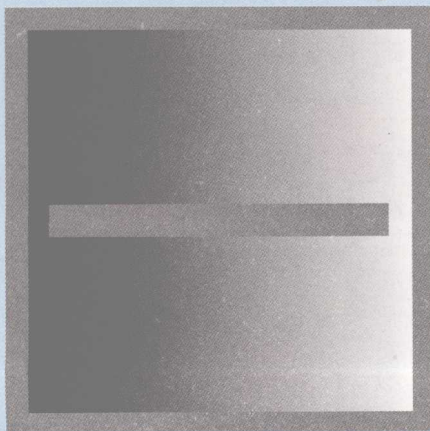
002

将编号从1~9的棋子按一定的方式填入右图中的9个小格中，使得每一行、每一列以及每条对角线上的和都分别相等。



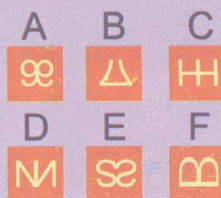
003

图中整个水平横条的灰度值一样吗？



004

哪一个符号可以将这个序列继续下去？

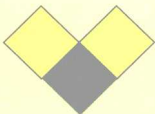


005

如果  对应 ，那么  对应：



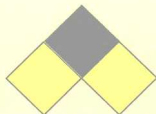
A



B



C



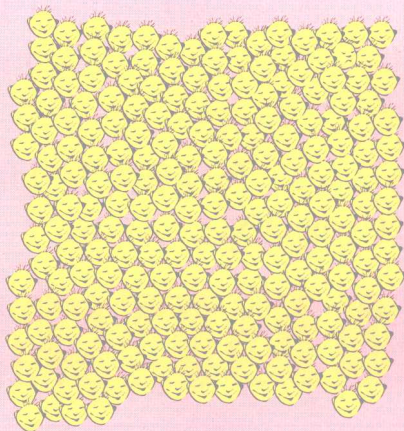
D



E

006

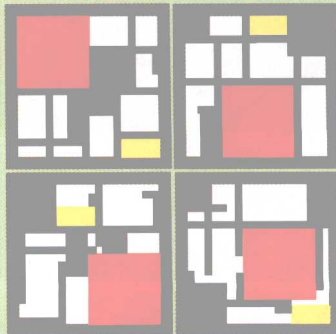
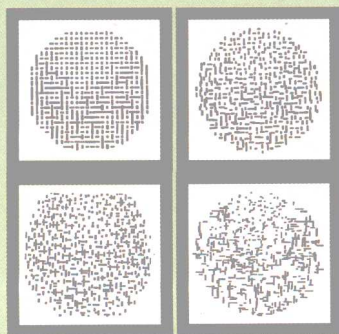
在右边所有面具中找到一个带有生气表情的面具，看看你多久能够找出来。



007

下面分别有黑白和彩色 2 组图案，每组有 4 幅图，这 4 幅中有 1 幅是蒙德里安（荷兰著名风格派画家）的原画，其他 3 幅都是用电脑制作的仿制品。

请你分别找出 2 组图案中的蒙德里安的原画。



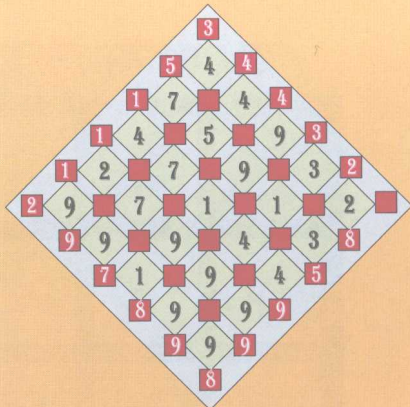
008

中心的灰色小方块是不是比周围的灰色区域暗？



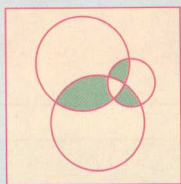
009

仔细算一算，空着的小正方形中应该填上哪些数字？

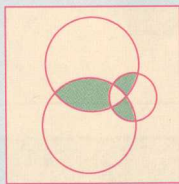


010

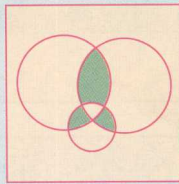
下面哪幅图和其他各幅都不同？



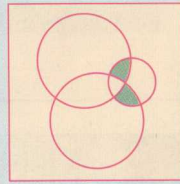
A



B



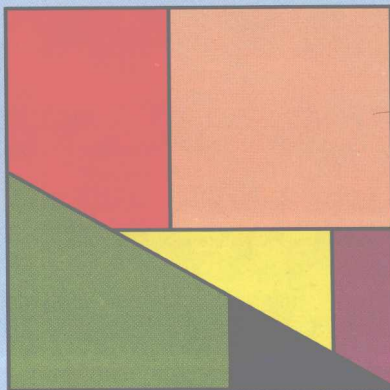
C



D

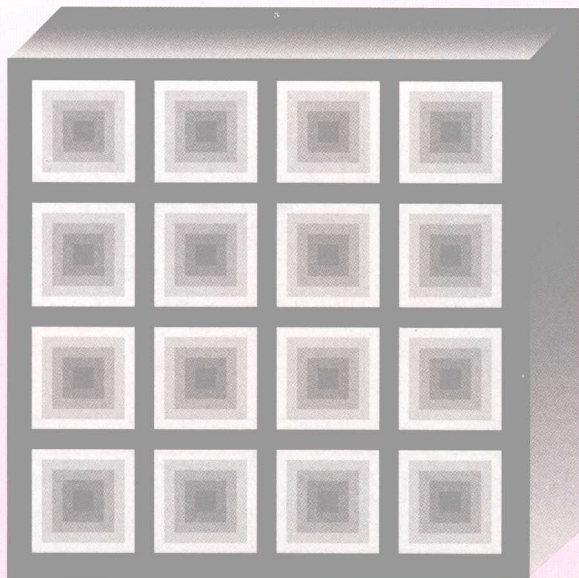
011

你能将右边正方形分割成的6个图形碎片重新拼成1个长方形吗？



012

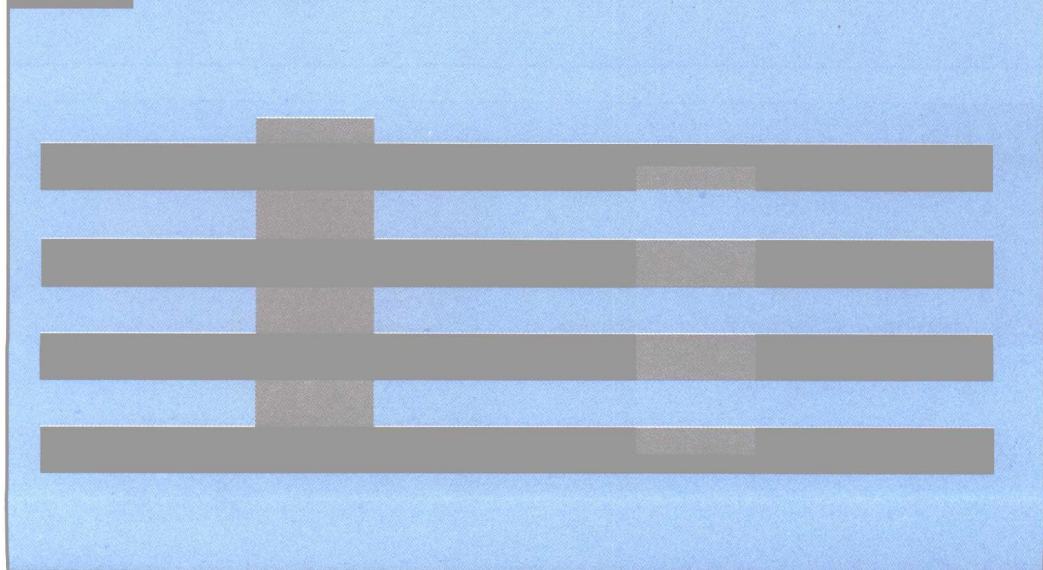
四阶魔方：将这些编号从1~16的棋子填入游戏纸板的16个方格内，使得每一行、列以及2条对角线上的和相等，且和(即魔数)为34。



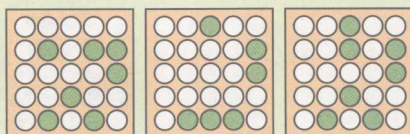
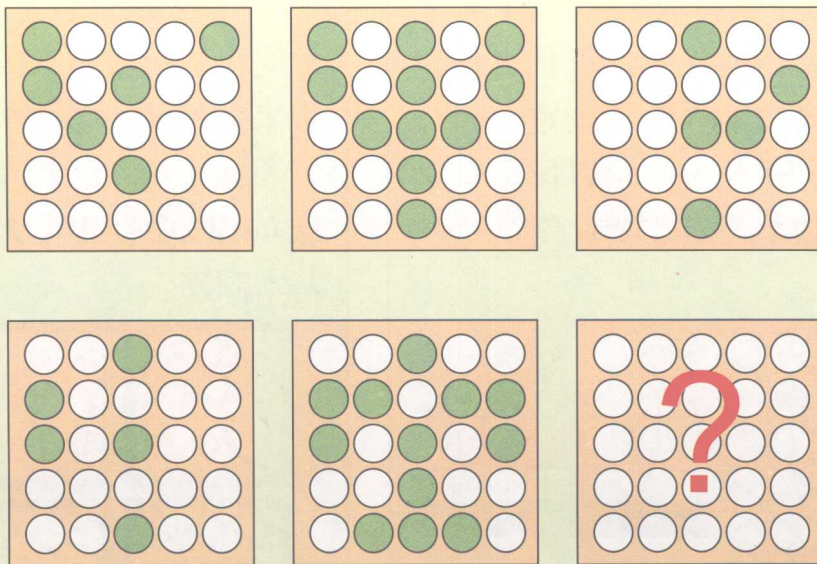
1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	16

013

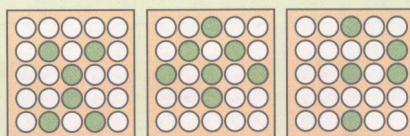
下图中两个竖条纹的灰度一样吗？



014 想一想，哪个图形可以完成这组序列图？



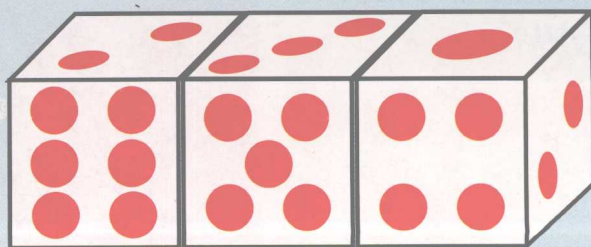
A B C



D E F

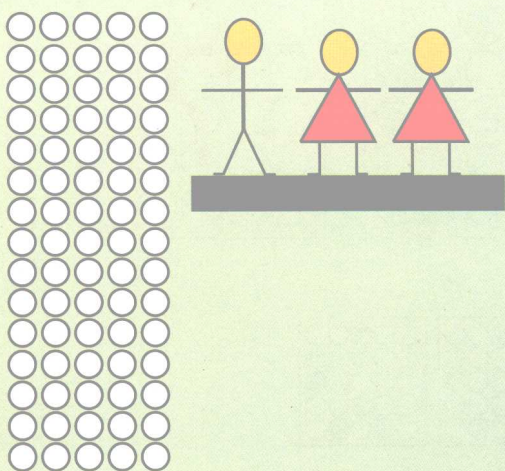
015

图中并排放着 3 粒色子，有 7 面是可见的，那么其他 11 面的点数和是多少呢？



016

5个人排成1行，5个人中有男孩也有女孩，但是男孩和女孩各自的人数不确定，问有多少种排列方法可以使每个女孩旁边至少有1个女孩？



017

马蒂是一个艺术家，他的作品因能给人的视觉带来多样性而备受推崇。

如下图，请问马蒂在这6幅图中使用了多少种基本图形？



018

图中各条纹从明到暗排列，每个条纹自身的亮度一致吗？



019 如果数列1对应数列2，那么数列3对应的是哪一个？

1 1 7 9 8 2 0 6

2 9 6 0 2 1 7 8

1

2

3 9 8 2 6 0 1 7

3

A 1 8 7 0 9 6 2

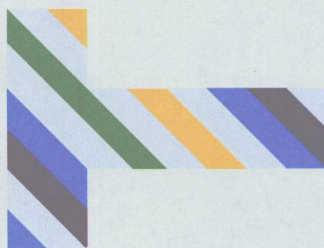
B 0 2 1 8 7 9 6

C 7 2 1 6 0 9 8

D 6 8 7 1 9 2 0

020

色子家族正在举行宴会，并且把它们祖先的照片挂在了墙上。来参加宴会的色子中，有位是这个家族的客人，你能把他找出来吗？



A



B



C



D

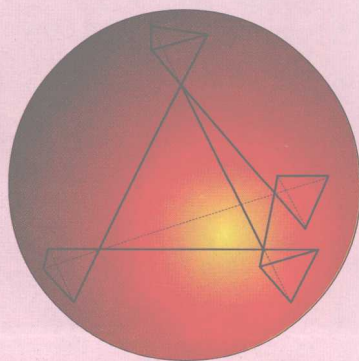


E

021

假设1个四面体的4个顶点都在1个球体的内部（顶点不接触球体的边）。

这个球体被沿着四面体4个面的平面分割成了几部分？是哪几部分呢？



022

杜勒著名的蚀刻画《忧郁》(图 1 所示) 包含了 1 个四阶的魔方, 关于这个魔方还有一系列的书。它只是许多四阶魔方中的 1 个, 但是因为它比魔方定义所要求的更加“魔幻”, 所以它经常被叫做恶魔魔方。这幅蚀刻画创作的年份——1514, 显示在魔方底行中心的 2 个方块中。

除了魔方基本定义中的几组数字模式(每行、每列以及每条对角线上的和相等)之外, 你还能在这个恶魔魔方当中找出几组不同的模式, 使其魔数为 34?

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1



16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

图 1