

发现·思考·创造·智慧

聪明人的游戏

启发大脑的思维游戏
在玩乐中获取思考的乐趣

陈洋 编著

这不仅仅是游戏，而是代表着种种解决问题的思路：逆向、分解、加减、整体、发散……寻找最优的思路，激发最棒的灵感。

聪明人，无论面对游戏还是生活，都能举一反三，找到有效而有趣的解决之道。

It is not merely a play, but represents all sorts of thinking of solving the problems, Which can help you seek the most optimum thinking and stimulate the best inspiration. The wise man can draw inferences about other cases from the instance and find the effective and interesting solution, no matter he faces the game or the life.

GAMES OF THE WISE



哈尔滨出版社

聪明人的游戏

启发大脑的思维游戏

陈洋 编著

在玩乐中获取思考的乐趣

GAMES OF THE WISE

It is not merely a play, but represents all sorts of thinking of solving the problems. Which can help you seek the most optimum thinking and stimulate the best inspiration. The wise man can draw inferences about other cases from the instance and find the effective and interesting solution, no matter he faces the game or the life.



哈尔滨出版社

图书在版编目(CIP)数据

聪明人的游戏/陈洋编著. —哈尔滨: 哈尔滨出版社,
2007.9

ISBN 978-7-80699-987-5

I. 聪... II. 陈... III. 智力游戏 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 077076 号

责任编辑:李金秋 盛学国

装帧设计:新锐·中鹤书装

聪明人的游戏

陈洋 编著

哈尔滨出版社出版发行

哈尔滨市香坊区泰山路 82 号

邮政编码:150090 营销电话:0451-87900345

E-mail:hrbcbs@yeah.net

网址:www.hrbcbs.com

全国新华书店经销

辽宁星海彩色印刷中心印刷

开本 670×960 毫米 1/16 印张 18 字数 150 千字

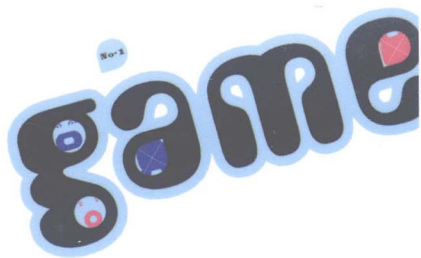
2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-80699-987-5

定价:24.80 元

版权所有,侵权必究。举报电话:0451-87900272

本社常年法律顾问:黑龙江大公律师事务所 徐桂元 徐学滨



聪明过头的问题

古老的问题

逻辑的问题

只赢不输的游戏

判断力的问题

时空的问题

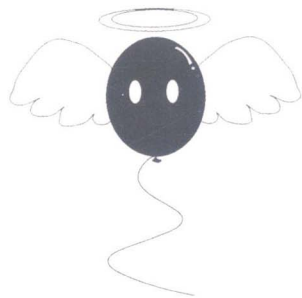
数字化思维

概率的问题

难办的问题

竞争的问题

钱的问题



发现、思考和创造的快乐从未背弃我们，
只不过我们常常忘记了唤醒它们。

责任编辑：李金秋 盛学国

装帧设计：新锐 ·  **中德书装**
ZHONGDE BOOK DESIGN ART

我们的社会似乎在努力造成这样一种错觉，所谓追求知识与发展智力就是啃书本、不睡觉，反正就是跟自己过不去的古怪玩意儿。支持这种论调最有力的证据就是那个“头悬梁、锥刺股”的故事，它已经在我们的耳边被絮絮叨叨地讲过了上百遍。

于是在我们内心深处也便认定，学习就意味着一个繁重不堪的任务，一个让人梦魇的考场，一个令人十分讨厌的过程，这种感受是如此强烈，以至于我们整整一生都在潜意识中拼命地排斥这个玩意。

这实在是很过分：我们在还是小不点儿的时候就被填鸭式地灌输了一些数学、历史、地理之类的基础知识——天晓得成人以后我们还记得多少——却因此失去了对知识应有的热爱，以及运用和享受它们的能力。

事实上，发现、思考和创造的快乐才是知识存在的真正意义——只不过我们还不太懂得唤醒它们。

翻开本书，你的想法也许会有所改变，你将在这里体验发现的快乐，并在知识上有所收获。这些游戏并不需要复杂的道具或仪器，也不需要烦琐地计算，它们需要的可能只是一支铅笔或几枚硬币，更多的是要你开动脑筋，擦亮眼睛就可以了。

但这并不是说它们是好应付的。这些问题将考验你的思考力、记忆力、想象力、观察力、注意力、创造力、判断力、推理力、应变力、

计算力等所有能说得上名目的智力组成要素，而且也包括了我们这些成人经常夸夸其谈的逻辑学、运筹学、概率论和博弈论等方面的知识——也许我们不是真的懂得，但这些词语听上去确实很带劲儿，往往能把我们的对手唬得魂飞魄散。

总而言之，翻过本书后，这些智力游戏将在一定程度上悄然启迪我们的灵智，拓展我们的思维，激发我们的创造力，优化我们的综合素质，使我们开始慢慢体会思考的乐趣，从此成长为一个真正的智者，学会用自己的眼、自己的手、自己的心，去摸索、识别、窥测我们身边的宇宙。

第一章 聪明过头的问题

我们曾遇到过很多聪明或貌似聪明的问题,这两者有时只是一线之隔。“勇敢只要多走一步就是鲁莽”,同样,聪明过头比愚蠢还糟。

从游戏中,我们学到:对于“聪明”这玩意儿,应保持分寸感。

狄利克雷的房间— 002

配袜子— 007

我没时间— 003

三人共舟— 008

厨师煎蛋— 004

不能承受之轻— 008

猫鼠游戏— 004

正方形的分割— 009

细菌分裂— 005

数学家的错误— 010

平均速度— 005

分牛— 011

掺水的牛奶— 006

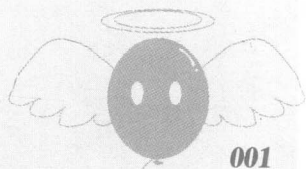
比萨斜塔问题— 011

心眼错觉— 006

排队打水— 012

猜牌— 007

答案— 013





第二章 古老的问题

古代的智者们花费了相当多的时间对付各种难题，而人类的智慧和知识也因此而不断增长。

从游戏中，我们学到：古老往往意味着经典、睿智与教益。

太极图的问题—024	割草—032
洛依德谜题—025	两鼠穿垣—033
羊、狼和白菜—026	物不知数—034
幻方—026	李白买酒—034
写给太空人的信—027	诸葛摆棋—035
残忍的古罗马皇帝—028	骰子路线—036
鸡兔同笼—029	米勒智断项链—037
四巧板—030	钻石窃贼—038
消失的七巧板—030	井底之蜗—039
基督徒与异教徒—031	才女分果—039
毛拉德巴斯的故事—032	盐船—040

数字对联—040

泊松的启蒙—042

丢番图生平—043

河上荡杯—044

牛顿的牛—044

俄罗斯木匠—045

独眼铜像—046

老鼠的难题—046

银河旅馆—047

翻碗的魔术—048

答案—049

第三章 逻辑的问题

逻辑是一切演绎推理的基础,但同时,用来捕捉事物的逻辑也会把自己套进去,你怎么挣扎也出不来。

从游戏中,我们学到:要小心使用逻辑。

爱因斯坦的难题—066

帽子的颜色—067

帽子的推理—068

无法进行的考试—069

漆上颜色的立方体—070

星期几—070





胡说八道—071

天气预报—072

左邻右舍—073

白马王子—074

两个部落—074

个个撒谎—075

答案 —077

第四章 只赢不输的游戏

数学家们从很多简单的游戏中找出了让你始终能赢的规律,当你知道这些游戏的原理时,就能够经常赢。

从游戏中,我们学到:掌握游戏背后隐藏的规律,想赢便赢。

10枚硬币—088

“十五点”游戏—088

抓三堆—090

取筹码—090

谁先说出100—091

放硬币—092

神秘的学者—092

被遮住的硬币—093

22颗棋子—094

成一条直线—094

和为27—095

猜奇偶数—096

答案 —097

第五章 判断力的问题

判断力很重要,而良好的判断力往往来自于完备的常识、清晰的思路和敏锐的眼光。

从游戏中,我们学到:判断力是否成熟,可以决定你的生存状态。

发牌的判定—104

万能羊圈—109

汽油容量—104

送奶人—110

野餐速成—105

怪天平—111

失算的父亲—107

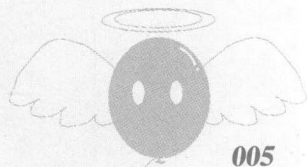
夫妻采购—112

青蛙也浪漫—108

某城居民—113

智者的树荫—108

答案 —114





第六章 时空的问题

大多数人关于时空的思考是通过旅行——在一段时间内通过一段空间——进行的,这就是关于速度、距离与时间的问题。

从游戏中,我们学到:为了改善对时空的观念,我们偶尔也需要在头脑中旅行。

爱情之旅—122	失踪的正方形—129
时间观念—122	火柴的游戏—129
奔跑的狗—123	硬币十字架—130
上与下的瞬间—124	完美正方形—130
两个职员—124	候车室的时间—131
帆船比赛—125	百米冲刺—132
大西洋上—125	路碑—132
奇妙的时空点—126	河的宽度—133
圣彼得堡的飞艇—127	步行的时间—134
七桥问题—127	答案—135
空间连线—128	

第七章 数字化思维

数字是简单的,而人生是复杂的,没有一种通用的定义,更没有放之四海而皆准的模式。

从游戏中,我们学到:人生数字化是不对的,但有时用数字来把握世界也是必要的。

人际概率—148

地球与篮球—148

九子成百—149

对角线的长度—149

阴影面积—150

祖孙三人—150

半张唱片—151

奇妙的诺布数列—151

残疾士兵—152

切蛋糕—152

斐波纳奇问题—153

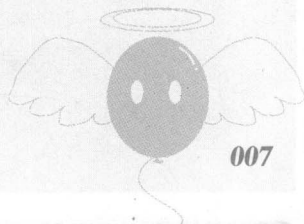
猜年龄—154

打气球—154

雄辩者—155

水手—156

答案—157





第八章 概率的问题

我们周围发生的每一件事都遵循着概率的规律。可以说，中彩票也不过是一道概率题，所以学学概率论是很有用的。

从游戏中，我们学到：万事成败，可以先在数学范畴作个估量。

赌徒的谬误—166

三枚硬币—166

彩票的概率—167

国王的法律—167

墨菲定律—168

翻老 K—169

女孩的概率—169

生日巧合—170

谁运气好—170

两个骰子—171

杨辉三角—171

答案—173

第九章 难办的问题

有些问题很简单,关键就是看能否自己独立地想出来,就如同哥白尼第一个把鸡蛋立在桌上一样,虽然很简单,但别人就是不会。

从游戏中,我们学到:问题也许并不难办,只是你没有找到简约的思路。

- | | |
|-------------|------------|
| 搭桥任务—180 | 沙漠探险—186 |
| 水池—180 | 伪币—186 |
| 如何过桥—181 | 假币谜题—187 |
| 不可能搭成的桥—181 | 楼道里的灯—187 |
| 如何量牛奶—182 | 过桥问题—188 |
| 决斗的阴谋—182 | 神奇的皮带—189 |
| 三堆苹果—183 | 四条跑开的狗—189 |
| 烤肉野餐—184 | 星座—190 |
| 上级与下级—184 | 答案—191 |
| 火柴问题—185 | |



第十章 竞争的问题

人类的所有活动,只要是互动行为,都可以看成是博弈行动。

从游戏中,我们学到:别人并不是木头,我们在竞争时要充分考虑他们。

家产难分—204	分苹果—212
香肠的价格—204	花生问题—213
泰国斗鱼—205	龟兔赛跑—213
种地的竞争—206	珍妮的年龄—214
避开炮弹—207	特警任务—215
报童的竞争—207	抢数游戏—216
让分问题—208	打网球的策略—216
我的本钱—209	秘密特工—217
棋手司令—209	企鹅书店的老板—218
分西瓜问题—210	心灵感应—220
金苹果与花—211	硬币游戏—221