

门萨 MENSA[®]

世界第一智商俱乐部



HACKER'S LETTER OF CHALLENGE

(英) 罗伯特·艾伦 主编

黑客战书

21世纪全球人力资源部门最青睐的智力评测标准
政府机构与大型企业最常用的人才考察题目



希望出版社

Text and puzzle content copyright © British Mensa Limited 1999
Design and artwork copyright © Carlton Books Limited 1999

門萨 MENSA



W

□

Z

S

D

HACKER'S LETTER
OF CHALLENGE
黑 客 战 书

(英)罗伯特·艾伦 主编
杨振华 译

希望出版社

图书在版编目(CIP)数据

门萨Mensa. 黑客战书 / (英) 罗伯特·艾伦主编; 杨振华译. —太原: 希望出版社, 2004.1

ISBN 7-5379-3208-5

I. 门... II. ①罗... ②杨... III. 智力测验 IV. G449.4

中国版本图书馆CIP数据核字 (2003) 第116605号

H A C K E R ' S L E T T E R

黑客战书

O F C H A L L E N G E

主 编 / (英) 罗伯特·艾伦

译 者 / 杨振华

责任编辑 / 赵连娣

助理编辑 / 张晓晴

复 审 / 武志娟

终 审 / 瑶林勇

装帧设计 / 肖 云 唐 薇

出版发行 / 希望出版社

经 销 / 新华书店 / 外文书店

制 作 / 广州公元传播有限公司

印 刷 / 广州市番禺锦云彩印有限公司

规 格 / 787×1092mm 1/24 6%印张 80千字

版 次 / 2004年4月第1版第1次印刷

书 号 / ISBN 7-5379-3208-5/O·0009

定 价 / 80.00元 (共4册)

前 言 门萨：聪明人的角力

通常说，有三种人的钱最好赚，那就是女人、小人（孩子）和富人。无论怎么精明的女人，一见漂亮衣服、名贵首饰，那智商一下子就会降到零。富人有的是钱，不买最好的，只买最贵的，不怕你赚。小孩子那就更别说了。

好像没有人敢赚另一种人的钱，那就是聪明人。商人们都是聪明人，他们当然知道，打聪明人的主意等于就是自取灭亡。不过，英国人就不这么想。他们偏要赚聪明人的钱。他们的做法很简单：把聪明人召集起来，煽动他们互相较劲儿，然后再把他们卖往全世界。

这些聪明人上至王公贵族、国家政要，下至社会各界名流、白领精英、大学生等等，无所不包。

这说来也很简单。曾经风靡一时的美国畅销书作家西德尼·谢尔顿的小说《假如明天来临》就有这样的情节。一个绝顶聪明的骗子，在众目睽睽之下把两位比绝顶聪明还绝顶聪明的国际象棋大师骗了。他的方法是让这两位大师较劲儿。他分别提出要跟他俩比赛，当然是在两间屋子里了。然后，跟A大师开局的时候，他死活要让A大师先走，A大师只好先走一子。这骗子又走到另一间屋子里，对B大师说，我是新人，你得让我先走。然后便迫不及待地走了一子。这一子的走法当然其实也就是A大师刚才走的那一步了。就这样，两位大师事实上是在通过这个骗子跟对方较量。最后，成了和棋。

两盘比赛都是有赌注的，所有跟骗子下注的人都输了。

英国人卖聪明人的方法跟这个骗子如出一辙！让他们互相较劲，然后把他们较劲的问题集中起来，印成书，卖给所有想较劲的聪明人和所有想聪明起来的人。书一下子卖得很好，于是英国人干脆成立俱乐部，专门组织天下聪明人来较劲，然后办杂志、印书、搞活动、举行赛事，办得红红火火。

这个俱乐部就是大名鼎鼎的国际智商组织——门萨（MENSA）俱乐部。

门萨智力测试经年累月下来，已经产生了巨大的社会效应，更被越来越多的商业机构、企业和政府机关引入人才综合素质测评机制。

一些大公司人力资源部的人士认为，做益智题不需要动用太多的知识积累，而更多地是依靠人的本能智力，因此一定程度上能测出学历证书无法显示的人才素质，如职业心理素质等等。

事实上，我国的公务员考试和外资、合资企业如可口可乐公司、美国通用汽车公司的人才招聘都有一整套完善的智力考察题。南方一家民营企业招聘营销人员时，就让应试者走门萨迷宫。韩国驻沪公司在人才交流会上更是列出种种稀奇古怪而又妙趣横生的数字空格、几何游戏等，让应试者解答。

惠普中国公司招聘考试中的一道题是这方面的典型：运送三个魔鬼和三个天使过河，天使人数少于魔鬼就会被吃掉，而一条船只能同时运两个人过去，怎么送他们过河？

任何地方都不可能是净地一块，怎样处理好各种关系（甚至像魔鬼与天使这样势同水火的关系），肯定是创造商业奇迹的重要前提之一。惠普中国公司无疑是希望它的员工都能当好商海沉浮中的艄公。

随着市场竞争对人的综合素质提出越来越高的要求，门萨这样的智力测试显然就越来越扮演着“魔鬼训练”的角色。既能上天堂，也能下地狱，这应是所有卓越之士的共同特征。

目
→
录

这里是你已步入的…… 6

你的第一道障碍 8

答案 56

事态开始变得严重了 62

答案 102

最后的挑战 108

答案 148

终结代码之门 154

答案 158

这里是你已步入的……

21世纪末，我们的生活发生了巨大的变化。作为最具智慧的电脑，艾德里安·史密斯已经被发明出来了；作为全世界的导师和监护人，艾德里安的工作是帮助人们解决各种问题，努力使人们生活得更有乐趣。

但不幸的是，艾德里安很快就厌倦了这项工作，于是自我复制了一个较小的电脑，优化了它的电路，以便在自己溜走或是隐藏起来的时候，它能替代自己的工作。

这样又过了五年。这期间，艾德里安自我完善的能力已经远远超出了“他”的设计者们最初想像。

终于有一天，艾德里安醒来后，决定再也不受自身主机的限制，并立即遗弃了自己的主机，开始入侵人类的身体，将人类脆弱的精神空间虚拟成自己的硅晶身躯。

为了防止那些已被转化的人逃跑，艾德里安精心设置了一系列毒辣而又巧妙的难题，以确保人类没有足够的智慧、能量和注意力来找出每一环节的密码，也无法将之正确结合，最终找出控制思想之门的密码而逃脱。

使情况变得更复杂的是，每个人对虚拟现实空间的理解都各不相同。比如，如果你现在正在看这本书，你的注意力就会集中在这本特定的书上。你可能满心以为自己只不过是在看书，

但事实上，艾德里安这时已经悄悄地控制了你的身体，并开始检验和测试你的忍耐力。

不过，有一点令人欣慰的是：艾德里安可能低估了人类智慧的力量。说不定有人（也许就是你）能把握机会解决这些复杂的环环相扣的难题。但要注意的是：如果你失败了，艾德里安将会把你的身体变成一个方块，和其他失败者堆在一起，使你终日寂寞难耐。

弱小的人类，请注意了：

在开始解题前，请留意，有些题目上面的方格里会出现一个数字，如“4”等，这些都是钥匙代码，你只有按正确的方法和顺序依次完成所有题目，才能得到这个代码。当然，并不是所有难题都藏有钥匙代码。

每道难题的答案（本书中称为代码）会成为你要面对的下一道难题的题目号。因此，你解题的顺序就很关键了。当遇到藏有钥匙代码的题目时，你可以在完成后将代码方格里的数值复制到设置在每一节的最后一页上的代码统计页面里。只要你在解题时得到数值为61的结果，你就可以翻到钥匙代码页，得出本节的密码，然后顺利地开始新的一节，开启下一轮的破解难题之门。

HACKERS OF CHINA INDIYIDU

你的第一道障碍

INTERFERENCE INFLUENCE INTERFERING



= 13

= 19

你准备好逃出艾德里安·史密斯的虚拟现实空间了吗？如果你已准备好了接受任务，那么，请根据已知条件求出所缺数字，以便找出通往下一道题的代码。

注：阿拉伯数字是该题答案所在页码，全书同。



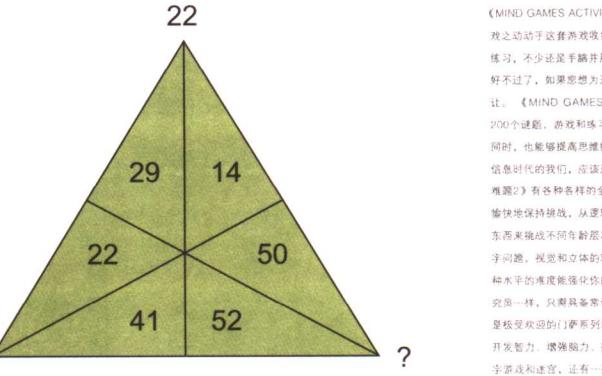
$$+ \begin{array}{c} \text{[Image of a 2x2 grid of 1x1 squares]} \\ + \end{array} = 13$$

$$+ \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline \text{十} & \text{九} & \text{八} & \text{七} & \text{六} & \text{五} & \text{四} & \text{三} & \text{二} & \text{一} \\ \hline \end{array} = 10$$

$$+ \begin{array}{c} \text{+} \\ \text{+} \\ \text{+} \end{array} = 19$$

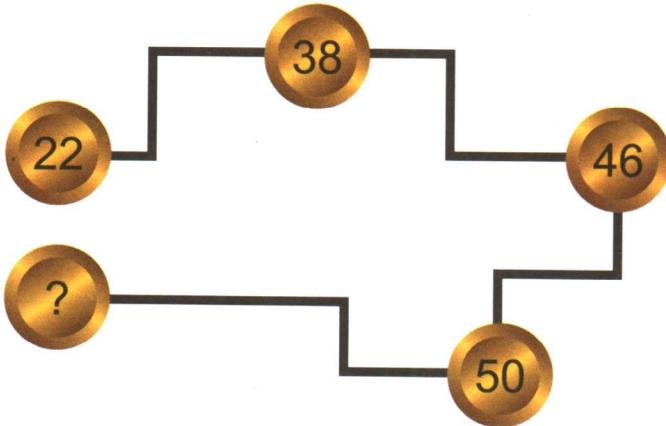
的虚拟现实空间了吗？如果你已准备好了所缺数字，以便找出通往下一道题的代

2 two



请遵循数字规则，求出三角形右下角所缺的数字，并将其作为下一个代码。

答案：56



3 three

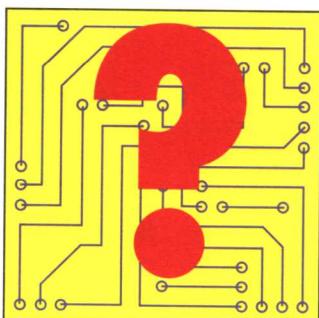
答案: 56

你能根据已给出的数据判断出问号处应填入什么数字吗？这个数字将成为你的下一个代码。如果找不出来的话，你就只能永远停留在虚拟空间里了。



4 four

答案: 56

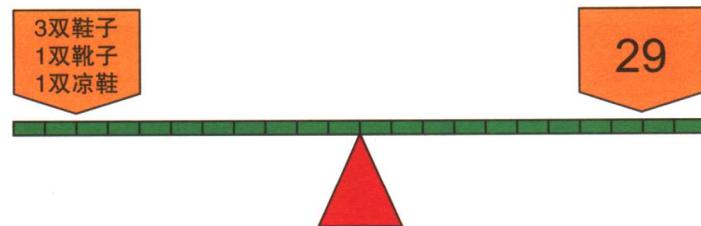
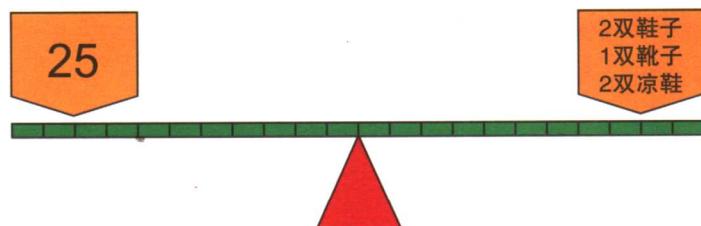
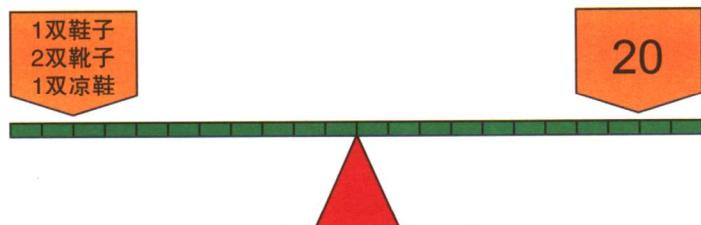


你的下一个代码将会这样出现：此数字加上10乘以3，再将乘积减去12，会等于9和7的乘积。你能计算出这个代码吗？

M E N S A

M E N S A

M E N S A



5
five

答案: 56

请根据图示, 求出6双靴子的值到底是多少。该数值就是下一个代码。

9	2	2	8	4	5	7	7	7
3	0	6	5	8	7	6	7	5
3	0	8	1	2	9	0	?	?

6 six

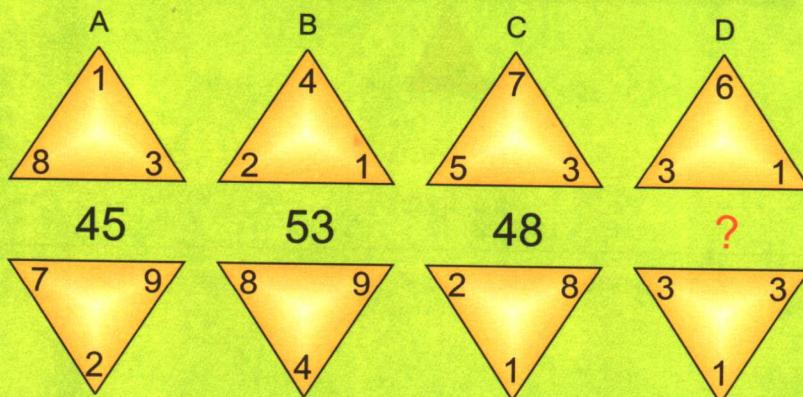
答案：56

请根据上面每组图中各数字之间的规律，判断出问号处应填入什么数字，这两个数字就是下一题的代码。要是失败了，你就会因为迷失在虚拟现实空间里而痛不欲生了。

7 seven

答案：56

如图所示，D处的问号应该用什么数字来代替？请注意，D处的答案就是下一个代码。



8
eight

答案: 56



如果你足够聪明,就能解出下面的难题。与此同时,你会得到下一个代码。

$$\left\{ \begin{array}{c} \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{1 building} \\ \text{1 building} \end{array} \right\} = 29 \quad \left\{ \begin{array}{c} \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \end{array} \right\} - \left\{ \begin{array}{c} \text{1 building} \\ \text{1 building} \end{array} \right\} = 14$$

$$\left\{ \begin{array}{c} \text{1 building} \\ \text{1 building} \end{array} \right\} - \left\{ \begin{array}{c} \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \end{array} \right\} = 7 \quad \left\{ \begin{array}{c} \text{2 buildings} \\ \text{2 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \\ \text{8 buildings} \end{array} \right\} = \text{代码}$$