

1001



思维

[英] 蒂姆·戴多普罗斯 莫兰·坎贝尔·达·芬奇 著

黄宇丽 罗寅 译

全球销量
1200万册



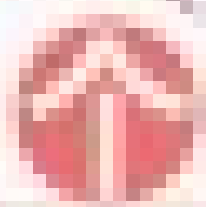
游戏



华文出版社



1001



思维

游戏

1001



思维游戏



[英]蒂姆·戴多普罗斯 莫兰·坎贝尔·达·芬奇 著 黄宇丽 罗寅 译

华文出版社

图书在版编目(CIP)数据

1001 个思维游戏 / [英] 蒂姆·戴多普罗斯, 莫兰·坎贝尔·达·芬奇著; 黄宇丽, 罗寅译.
—北京: 华文出版社, 2009.1

ISBN 978-7-5075-2541-0

I. 1001… II ①蒂…②莫…③黄…④罗… III. 智力游戏—通俗读物
IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 203705 号

北京市著作权合同登记图字: 01-2008-4037

THE ULTIMATE 1001 PUZZLE BOOK

Copyright © 2007 Carlton Publishing Group

Simplified Chinese edition copyright © 2008 Beijing Zhongzhibowen Book Publishing Co., Ltd.

This edition published by the arrangement with Carlton Publishing Group

All rights reserved

书 名: 1001 个思维游戏

标准书号: ISBN 978-7-5075-2541-0

作 者: [英] 蒂姆·戴多普罗斯 莫兰·坎贝尔·达·芬奇 著

译 者: 黄宇丽 罗 寅

责任编辑: 杜海泓

封面设计: 李卫锋

文字编辑: 贾 娟 黎 娜

美术编辑: 林 立 李丹丹

出版发行: 华文出版社

地 址: 北京市宣武区广外大街 305 号 8 区 2 号楼

邮政编码: 100055

网 址: <http://www.hwcbs.com.cn>

电子信箱: hwcbs@263.net

电 话: 总编室 010-58336255 发行部 010-58815874

经 销: 新华书店

开本印刷: 三河市华新科达彩色印刷有限公司

787mm × 1092mm 1/16 开本 25.5 印张 106 千字

2009 年 5 月第 1 版 2009 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 39.80 元

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有, 侵权必究

本书若有质量问题, 请与发行部联系调换

前言

PREFACE

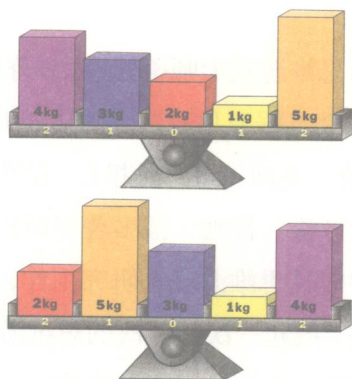
著名科学家霍金说过：有一个聪明的大脑，你就会比别人更接近成功。思维能力在人的成功过程中起着举足轻重的作用，没有思维活动的参与，人类的任何发明创造都是根本不可能完成的。无论从事什么职业，处于什么岗位，拥有活跃的思维，都是你快速走向成功的有利资本。

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，才能从竞争激烈的社会中脱颖而出。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是一种最好的训练方式。好的思维游戏不但可以帮助发掘游戏者的思维潜能，而且可以使游戏者获得解题的快乐和满足，增强挑战困难的信心。

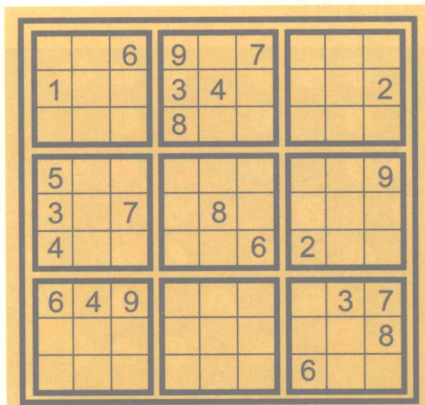
本书由英国著名思维游戏大师蒂姆·戴多普罗斯和莫兰·坎贝尔·达·芬奇编纂而成，长期雄踞亚马逊网上书店游戏类畅销图书排行榜，全球销量逾1200万册，美国《纽约时报》、英国《泰晤士报》等国际知名媒体都予以高度评价。蒂姆·戴多普罗斯和莫兰·坎贝尔·达·芬奇长期从事大脑潜能及思维游戏的研究工作，他们收集整理和设计的思维游戏风靡欧美，掀起一次又一次的思维游戏狂潮。比起那些纯粹为了娱乐的游戏，他俩更侧重于在游戏的同时，让游戏者的思维得到更好的锻炼，激发好奇心，提高创造力、思考力、推理力、想象力等各方面的能力。

本书中的每一个游戏都极具代表性和独创性,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,内容丰富,难易有度,形式活泼。这虽是一本游戏书,却不是一本简单的娱乐书,书中的游戏貌似简单,但极富思维训练的张力。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,将让你在享受解题乐趣的同时,彻底带动你的思维高速运转起来,充分发掘大脑潜能,让你越玩越聪明。

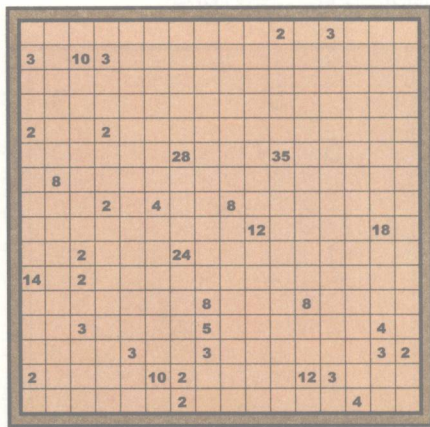
无论你是学生、家长、上班族还是企业经营者、管理者,只要你渴望找到思维的突破,锻炼出聪明的大脑,本书就是你最好的选择。你要做的就是,马上翻开本书,开启一段非凡的锻炼大脑之旅,经历一场前所未有的思维革命!



- 1 在下面的每个格子里填上数字 1~9, 使得每一横行、每一竖行, 以及每个 3×3 的小方框中这 9 个数字分别出现一次。



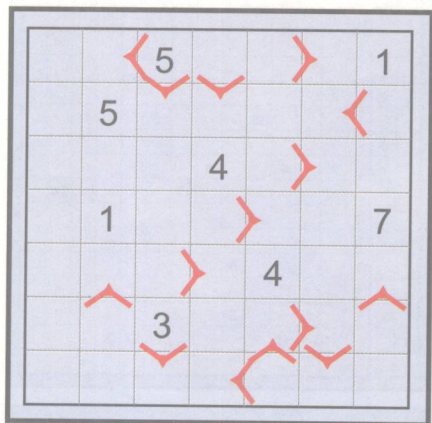
- 2 将下面的表格分隔成多个长方形, 使得每一个长方形里都包含一个数字, 而这个数字正好等于该长方形所包含的格子个数。



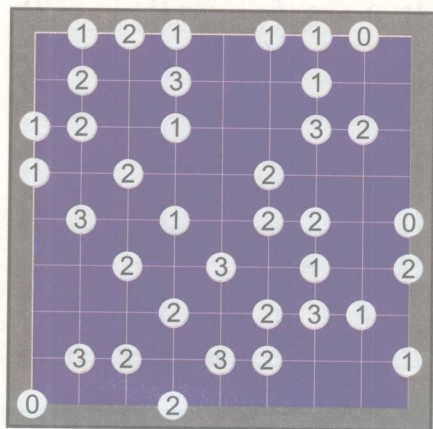
- 3 下方方框里一些格子的对角线处放有一块正反两面都可以反射的小镜子。整个方框用粗黑线分隔成了几个区域, 其中每个区域里面有一块小镜子。方框外面的彩色格子是彩色光线射出的起点以及反射回来的终点。这些光线直线射出, 遇到小镜子进行 90° 反射。彩色格子里的数字是指光线从起点到终点一共经过了多少个格子 (起点和终点的彩色格子不包括在内)。这些镜子应该放在什么位置呢?



- 4 在下面的方框中填上数字 1~7, 使得每一横行和每一竖行中这 7 个数字分别出现一次。方框中红色箭头符号尖端所对的数字要小于另一端的数字。



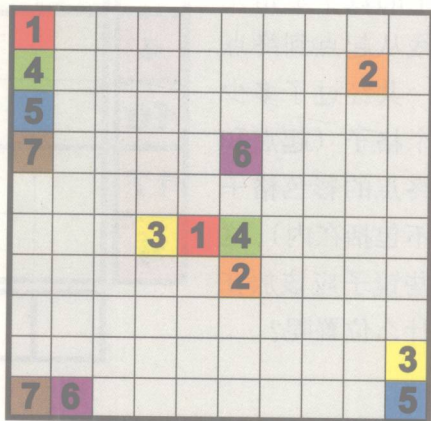
- 5 请按如下要求在每个格子里画一条对角线: 图中数字指的是相交于此的对角线的数量; 这些对角线相互不可以构成任意大小的闭合图形。



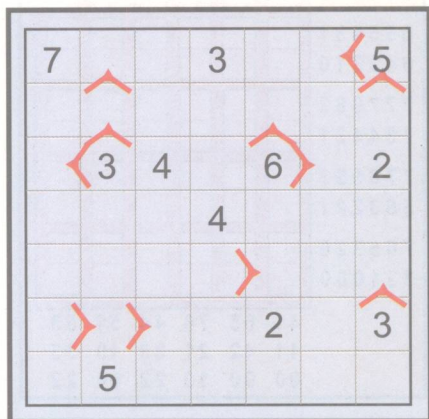
- 6 下面的方框中放了一整套多米诺骨牌, 即从 (0, 0) 到 (9, 9) 的数字组合。这些骨牌可以横放, 也可以竖放。每个小格子里的数字指代一张骨牌上的其中一个数 (一张多米诺骨牌上有两个数)。这些多米诺骨牌分别是怎样摆放的?

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

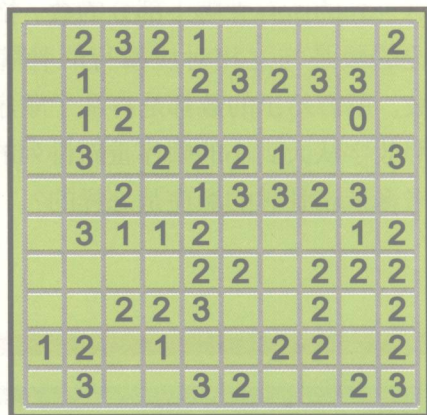
- 7 下面方框中相同颜色的两个格子分别代表起点和终点。从起点出发, 格子之间前后相连一直到终点形成一条路线, 把这条路线上的所有格子都涂成与起点相同的颜色。这些路线不能分叉, 也不能与其他颜色格子组成的路线相交。这些路线分别是怎样的?



- 8 在下面的方框中填上数字 1~7, 使得每一横行和每一竖行中这7个数字分别出现一次。方框中红色箭头符号尖端所对的数字要小于另一端的数字。

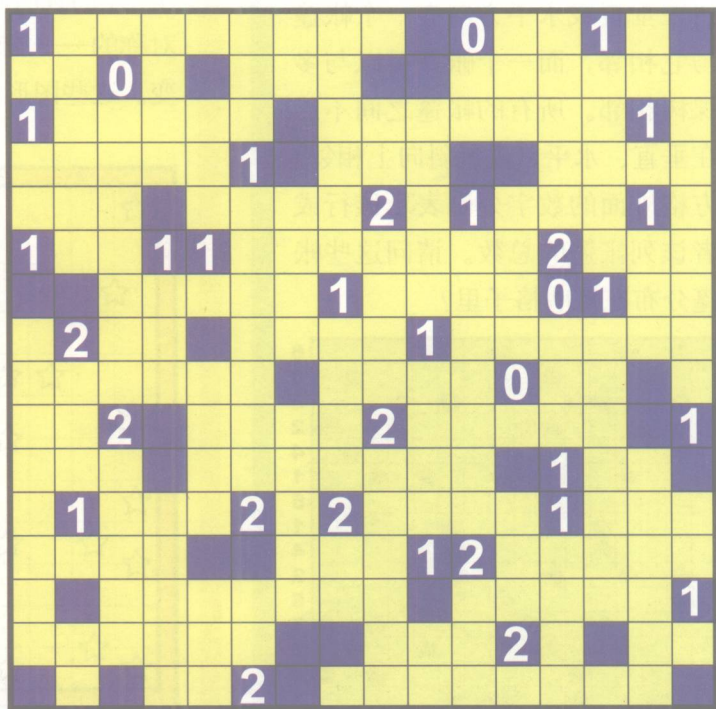


- 9 将下方方框中的小格子连接起来, 使它们组成一个完整的长条图案。其中每个格子里的数字表明该格子有几条边属于这个长条图案。

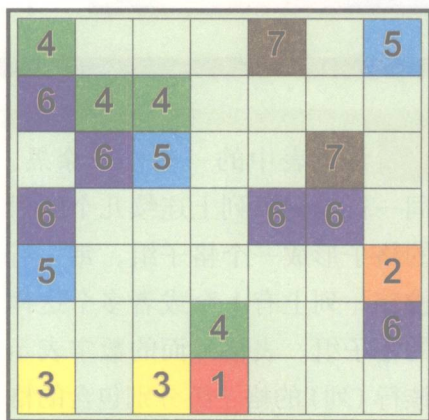


- 10 下面的黄色格子 and 蓝色格子分别表示通道和墙。灯泡可以横向或者纵向发射光线。通道里的

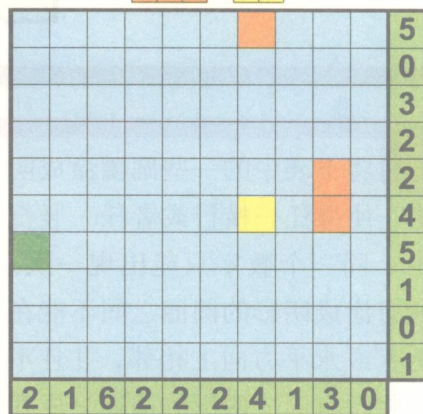
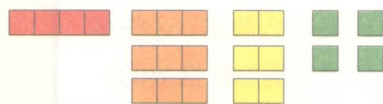
格子如果和灯泡在同一水平或垂直方向, 且它们之间没有墙的阻隔, 那么这些通道里的格子就会被照亮。请你在其中放入灯泡, 使通道里的每个格子都被照亮, 且灯泡之间不能相互照亮。格子里的数字表示与该格子横向和纵向相邻的灯泡总数。



- 14 下面不同颜色的格子分别组成不同的小组，格子里的数字分别表示该颜色的小组由几个格子组成。例如，一个深蓝色格子里面是6，就表示该深蓝色的小组是由6个格子组成。小组可以是任何形状的，但是两个相同颜色的小组不能在垂直或水平方向上的任一点相邻，且方格不能留空。注：不是所有小组的数字都给出了。这些小组应该如何排列？



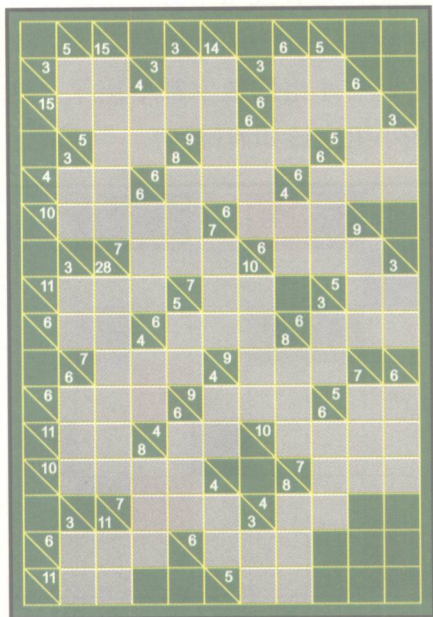
- 15 下面的方框中藏有一定数量大小不一的船（见表格上面给出的4种不同颜色的图例）。方框右边和下面的数字表示该行或者该列的所有船共包含多少个小方格。方框中已经给出了一些船的部分。请你把所有的船都画出来。其中，船在摆放时可以旋转。



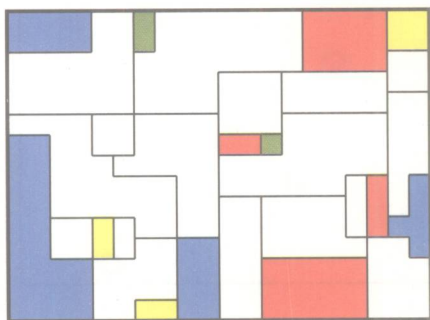
- 16 这幅图中隐藏了一个非常著名的地理标志，你知道是什么吗？



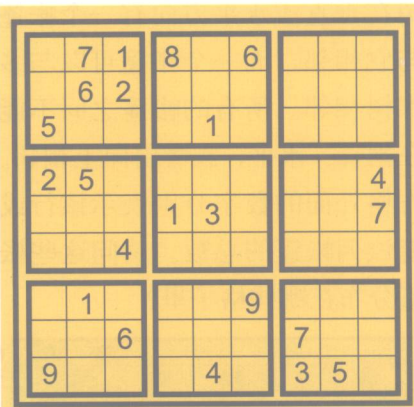
20 在下面的空白格子里填上1~9这9个数字，使得横向或纵向上没有被绿色格子截断的一条空白格子中的数字之和等于它左边的数字（横向）或上面的数字（纵向）。在同一条没有被截断的格子里每个数字只能使用一次。应该怎样填呢？



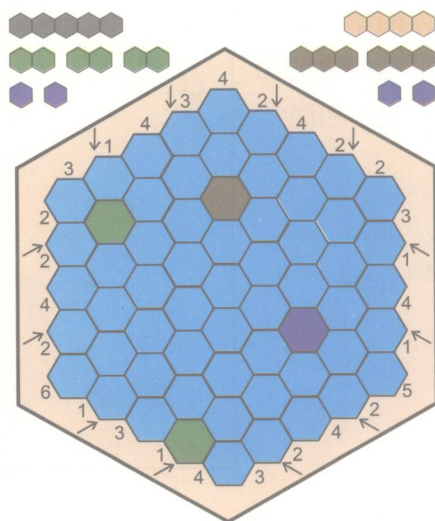
22 用下面给定的这几种颜色将图中的空白区域涂满，并且使任意两个相邻的区域颜色都不同。应该怎么做呢？



21 在下面的每个格子里填上数字1~9，使得每一横行、每一竖行，以及每个3×3的小方框中这9个数字分别出现一次。

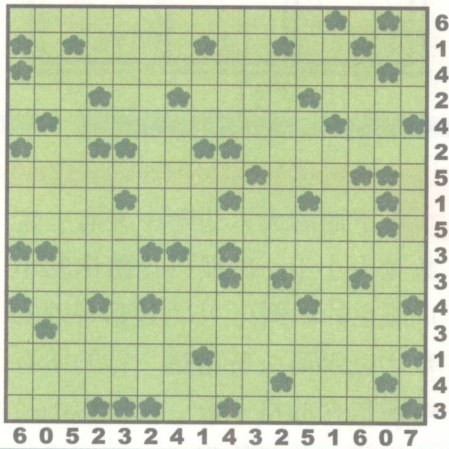


23 下面的大六边形中藏有一定数量大小不一的船（见给出的不同颜色的图例）。小六边形外围的数字表示箭头所指这一行的所有船所包含的格子数。表格中已经给出了一些船的部分，请你把所有的船都画出来。其中，船在摆放时可以旋转。

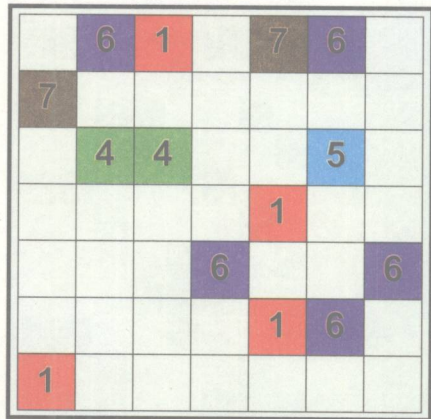


24 下面的方格代表一片林地。

其中一些格子里面是草，其他的里面是树（已标出）。在长草的一些格子里放上帐篷，使得每一棵树在垂直或水平方向有一个帐篷与它相邻，而一个帐篷可以与多棵树相邻。所有的帐篷之间不能在垂直、水平，或者斜向上相邻。方格外面的数字分别表示该行或者该列帐篷的总数。请问这些帐篷分布在哪些格子里？

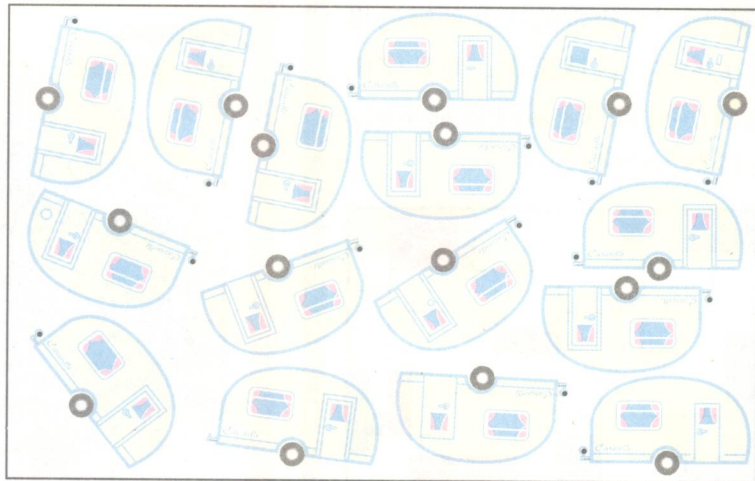


25 下面不同颜色的格子分别组成不同的小组，格子里的数字分别表示该颜色的小组由几个格子组成。例如，一个深蓝色格子里面是6，就表示该深蓝色的小组是由6个格子组成。小组可以是任何形状的，但是两个相同颜色的小组不能在垂直或水平方向上的任一点相邻，且方格不能留空。注：不是所有小组的数字都给出了。这些小组应该如何排列？

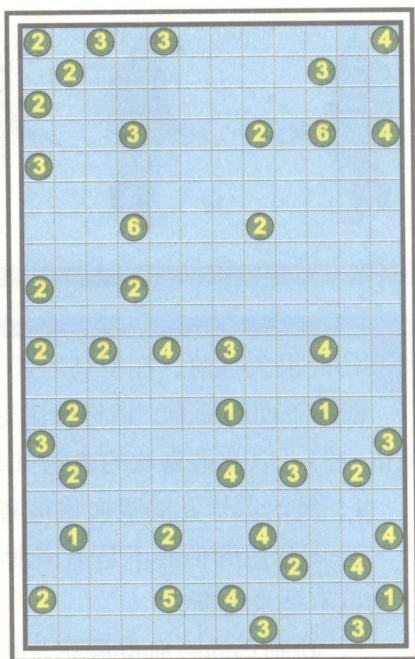


26 右边方框

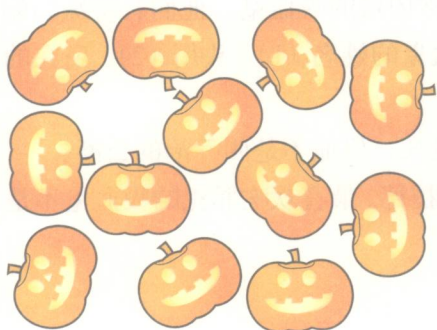
内的哪一个图形与给定的图形完全相同？



- 27 如图所示，方框中的小圆圈表示岛，这些岛之间在垂直或水平方向有桥连接，其中桥用线段表示。小圆圈里的数字表示与该岛相连接的桥的总数。这些桥不能交叉，并且任意两个岛之间最多只能有 2 座桥相连。请你画出所有桥的位置。



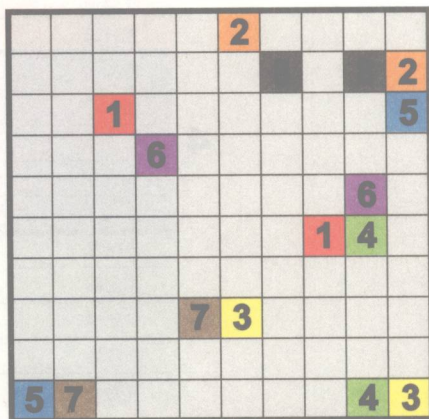
- 28 下面哪两个图形完全相同？



- 29 下面的方框中放了一整套多米诺骨牌，即从 (0, 0) 到 (9, 9) 的数字组合。这些骨牌可以横放，也可以竖放。每个小格子里的数字指代一张骨牌上的其中一个数（一张多米诺骨牌上有两个数）。这些多米诺骨牌分别是怎样摆放的？

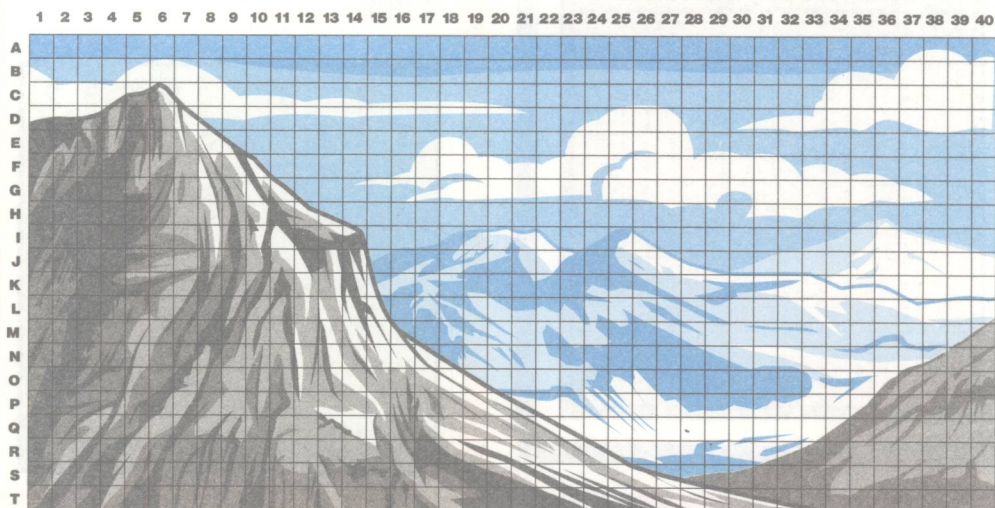
4	4	8	7	7	6	8	8	5	2	4
2	8	5	7	4	9	5	0	4	2	3
7	2	1	3	6	7	4	1	4	9	7
5	4	8	9	2	5	0	8	0	1	4
8	3	5	5	3	9	6	6	8	9	6
2	1	5	4	0	7	1	3	8	7	8
7	3	0	2	9	6	9	0	4	6	5
2	0	0	0	2	2	9	1	3	3	2
0	1	3	6	0	3	9	6	5	1	6
9	8	7	7	1	3	1	9	6	1	5

- 30 下面方框中相同颜色的两个格子分别代表起点和终点。从起点出发，格子之间前后相连一直到终点形成一条路线，把这条路线上的所有格子都涂成与起点相同的颜色。这些路线不能分叉，也不能与其他颜色格子组成的路线相交。这些路线分别是怎样的？



33

3 幅局部放大图分别来自原图的哪个部分？



34

下面的黄色格子 and 蓝色格子分别表示通道和墙。灯泡可以横向或者纵向

发射光线。通道里的格子如果和灯泡在同一水平或垂直方向，且它们之间没有墙的阻隔，那么这些通道里的格子就会被照亮。请你在其中放入灯泡，使通道里的每个格子都被照亮，且灯泡之间不能相互照亮。格子里的数字表示与该格子横向和纵向相邻的灯泡总数。

