



# 北大、清华都爱玩的智力游戏 培养超级天才的 300道

3代人  
都在玩de  
智慧魔法书



王  
静◎主编

# 智力游戏

本书精选300个经典智力游戏，让读者在游戏中学习，全方位提升智慧思维能力。在智力游戏中，打造超强的思维模式，助您成就无限未来。全面开发左右脑，启发多元智能，激发无限潜能。

国际顶级智力游戏，全方位开发大脑潜能，迅速迈向成功

超有趣的智慧思维游戏，让大脑体验从未有过的智慧风暴！

 题目典型，有代表性，从最流行的题库中精选各类经典智力思维题目，帮助读者进行行之有效的智慧训练。

难易适中，寓学于乐，题目难易度适中，有趣有益，适合中国读者训练思维。

 阶梯训练，逐步提高，从易到难，循序渐进保证不同层次的读者都能找到最适合自己的题目。

注重方法，详解思路，每道例题都配以详尽具体的思路解析，不但让学生知其然，并且知其所以然，快速提高思维能力。





# 北大、清华都爱玩的智力游戏 培养超级天才的 300道



王静◎主编

## 智力游戏

本书精选300个经典智力游戏，让读者在游戏中学习，全方位提升智慧思维能力。在智力游戏中，打造超强的思维模式，助您成就无限未来。全面开发左右脑，启发多元智能，激发无限潜能。

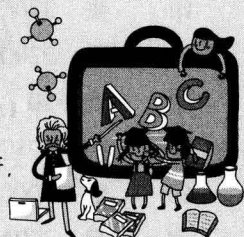
国际顶级智力游戏，全方位开发大脑潜能，迅速迈向成功

超有趣的智慧思维游戏，

🕒 题目典型，有代表性，从最流行的题库  
维题目，帮助读者进行行之有效的智慧训练  
难易适中，寓学于乐，题目难易度适中  
读者训练思维。

🕒 阶梯训练，逐步提高，从易到难，  
者都能找到最适合自己的题目。

注重方法，详解思路，每道例题都配以详尽具体的思路解析，  
不但让学生知其然，并且知其所以然，快速提高思维能力。



## 图书在版编目 (CIP) 数据

培养超级天才的 300 道智力游戏/王静编著 ——呼和浩特: 内蒙古人民出版社, 2009. 12  
(英才智慧思维丛书)

ISBN 978 - 7 - 204 - 10294 - 5/Z · 841

I. ①培… II. ①王… III. ①智力游戏—青少年读物  
IV. ①G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 000124 号

## 英才智慧思维丛书

---

主 编 王 静

责任编辑 多 洁

出版发行 内蒙古人民出版社

地 址 呼和浩特市新华东街

印 刷 北京佳明伟业印务有限公司

开 本 710 × 1000 1/16

印 张 320

字 数 2200 千

版 次 2010 年 3 月第 1 版

印 次 2010 年 12 月第 1 次印刷

印 数 5000 套

书 号 ISBN 978 - 7 - 204 - 10294 - 5/Z · 841

定 价 536.00 元 (全 20 册)

---



# 前言

大脑分为左脑和右脑，左脑具有逻辑、推理、分析等功能，右脑具有创意、想象、综合等功能。左右脑要综合开发，协调并用。

——诺贝尔奖获得者斯佩里

人类的思维取决于那些知识先驱者的思维，他们所思考的事情可能超过一般人几年、几代人甚至几个世纪。对于哈佛大学来说，通过思维游戏等方式全面开发学生的思维能力，其重要性远排在教授具体知识技能之上。

——哈佛大学第21任校长·艾略特

对于那些一直以来担心各种能力会随着年龄的增长而不断退化的人来说，思维游戏会让你越玩越聪明。

——美国《心理科学》期刊

这是快速提升思维能力、开发大脑潜能的魔法书；  
这是全世界聪明人都在玩的思维推理智力游戏；  
在游戏中锻炼思维能力、全面提升智力，让你越玩越聪明。  
玩转这些智力游戏，轻松开发大脑潜能，让你越玩越爱玩。

当你意犹未尽的合上本书是，你会惊奇的发现，你的观察力、想象力、逻辑力、推理力、记忆力、分析力、创新力都在不知不觉中已然更上一层楼。

本套丛书包括三本，旨在提高读者的思维能力和分析能力，并用阅读与游戏的方式来为读者打造一种全新的锻炼思维的方式。希望读者在轻松解答的游戏体味到自信，在一筹莫展的游戏中体味到坚持，在曲折离奇的游戏体味到刺激，以及最终解题的无与伦比的喜悦和自豪。

这些精心挑选的经典智力游戏，承承诺贝尔医学生理奖得主斯佩里博士的“左右脑分工理论”和哈佛大学霍华德·加德纳教授的“多元智能理论”，将内容按照不同的难度等级和侧重面进行科学的归纳汇总和编排，让本书在集知识的全面性的同时更具实用性与针对性。让您在轻松愉悦的氛围中，提升智力、开拓思维、增进智慧！

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，更为科学的应该是以循序渐进的方式。许多心理学和社会学家都不约而同的认为思维游戏是一种最好的训练方式。优秀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。

本套丛书所包含的游戏都极具代表性和独创性，内容丰富、难易有度、形式活泼，知识面涵盖范围广，对知识点的筛选非常符合青少年的思维特点，内容深入浅出。相信通过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。



# 目 录

## 第一篇 火柴棒的游戏

|                        |    |
|------------------------|----|
| 1. 火柴棒正方形 .....        | 2  |
| 2. 牧羊人的栅栏 .....        | 2  |
| 3. 火柴棍游戏 .....         | 3  |
| 4. 变换数字的游戏 .....       | 4  |
| 5. 火柴的成语 .....         | 5  |
| 6. 变换图形的游戏 .....       | 10 |
| 7. 游戏7灵活运用, 创造发展 ..... | 13 |
| 8. 去掉火柴, 变换图形游戏 .....  | 15 |
| 9. 数数、想想、算算 .....      | 23 |
| 10. 不好玩的火柴游戏 .....     | 24 |
| 11. 智力训练之一 观察填图 .....  | 26 |
| 12. 世界上最古老的数学趣题 .....  | 30 |

## 第二篇 图形思考游戏

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1. 一笔画 .....    | 32 |
| 2. 立方体的颜色 ..... | 32 |
| 3. 直尺问题 .....   | 32 |
| 4. 庭院石板 .....   | 33 |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 5. 姐妹俩 .....              | 34 |
| 6. 国际象棋的皇后 .....          | 35 |
| 7. 方格中的操作 .....           | 36 |
| 8. 骰子面的方位 .....           | 36 |
| 9. 十字变正方 .....            | 38 |
| 10. 谁是医生 .....            | 39 |
| 11. 八边形练习 .....           | 40 |
| 12. 韩信分糕 .....            | 41 |
| 13. 三根指挥棒和十二个直角 .....     | 42 |
| 14. 棋盘中的正方形 .....         | 44 |
| 15. $60^\circ$ 角折叠法 ..... | 45 |
| 16. 救公主 .....             | 47 |
| 17. 位数问题 .....            | 48 |
| 18. 同在一平面的点 .....         | 49 |
| 19. 卫生纸的厚度 .....          | 50 |
| 20. 步步为营 .....            | 51 |
| 21. 点子的排列方向 .....         | 51 |
| 22. 数字的形式 .....           | 52 |
| 23. 三角关系 .....            | 53 |
| 24. 追踪路径 .....            | 54 |
| 25. 魔术星星 .....            | 54 |
| 26. 三子棋 .....             | 56 |
| 27. 三子棋问题 .....           | 58 |
| 28. 趣味几何题 .....           | 58 |
| 29. 相思密信 .....            | 59 |
| 30. 拼出长方形 .....           | 60 |
| 31. 设计图 .....             | 62 |
| 32. 拼出正方形 .....           | 62 |
| 33. 见习医生的一星期 .....        | 63 |
| 34. 一轮牌 .....             | 64 |

|                 |    |
|-----------------|----|
| 35. 拼出长方形 ..... | 65 |
| 36. 倒霉者 .....   | 66 |
| 37. 彩色方块 .....  | 67 |
| 38. 善妒的丈夫 ..... | 68 |
| 39. 捡石子 .....   | 70 |
| 40. 五连形 .....   | 71 |



### 第三篇 巧妙计算游戏

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1. 找出桌上的牌 .....    | 74 |
| 2. 六个 A .....      | 74 |
| 3. 对角线等式 .....     | 75 |
| 4. 寇克曼问题 .....     | 76 |
| 5. 巧妙的正方形 .....    | 77 |
| 6. 被乘数首位变末位 .....  | 78 |
| 7. 有趣的字谜 .....     | 79 |
| 8. 奇妙的数 .....      | 80 |
| 9. 缺失的数字 .....     | 80 |
| 10. 必赢的下注法 .....   | 82 |
| 11. 方格中填数 .....    | 83 |
| 12. 三个城市 .....     | 83 |
| 13. 取舍之间 .....     | 84 |
| 14. 你的生日是星期几 ..... | 85 |
| 15. 质数幻方 .....     | 86 |
| 16. 乘积首位变末位 .....  | 87 |
| 17. 写了多少个数字 .....  | 87 |
| 18. 史威兹的推测 .....   | 88 |
| 19. 邮票销售机 .....    | 89 |



|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 20. 《孙子算经》中的问题 .....     | 90  |
| 21. 金属杆的焊接问题 .....       | 90  |
| 22. 回文数的终点 .....         | 91  |
| 23. 少了一元钱 .....          | 92  |
| 24. 三角形变圆形 .....         | 93  |
| 25. 林地改造 .....           | 93  |
| 26. 决定了泊松一生道路的数学趣题 ..... | 94  |
| 27. 乘法方块 .....           | 95  |
| 28. 任性的计算器 .....         | 96  |
| 29. 截尾质数 .....           | 96  |
| 30. 奇妙的数字 .....          | 98  |
| 31. 巧填数字 .....           | 99  |
| 32. 钉板上的路径 .....         | 100 |
| 33. 钉板上的面积 .....         | 103 |
| 34. 聪明的一休 .....          | 104 |
| 35. 没有出黑桃 .....          | 105 |
| 36. 最短的时间 .....          | 107 |
| 37. 有趣的数 .....           | 108 |

## 第四篇 创意思维游戏

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 1. 3种颜色的铅笔 .....  | 112 |
| 2. 趣味知识填字游戏 ..... | 112 |
| 3. 象棋比赛 .....     | 115 |
| 4. 健身俱乐部 .....    | 115 |
| 5. 猫捉老鼠 .....     | 116 |
| 6. 填入算符号 .....    | 117 |
| 7. 农夫过河 .....     | 118 |
| 8. 数学谜语 .....     | 119 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 9. 最经济的裁剪法 .....    | 120 |
| 10. 谁是凶手 .....      | 121 |
| 11. 不可能的旋转 .....    | 122 |
| 12. 你要拿几个 .....     | 123 |
| 13. 守望相助 .....      | 123 |
| 14. 别具一格的“酒诗” ..... | 124 |
| 15. 三维圈叉游戏 .....    | 126 |
| 16. 瓦尔、林恩和克里斯 ..... | 128 |
| 17. 渡轮问题 .....      | 128 |
| 18. 并非腰缠万贯 .....    | 130 |
| 19. 左邻右舍 .....      | 131 |
| 20. 达纳之死 .....      | 132 |
| 21. 神智体谜 .....      | 133 |
| 22. 翠峰诗 .....       | 135 |



## 第五篇 数学应用游戏

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 1. 填数字 .....       | 138 |
| 2. 最高的与最矮的 .....   | 138 |
| 3. 放置垃圾桶 .....     | 139 |
| 4. 奇妙的数字 .....     | 141 |
| 5. 不完整的圆 .....     | 142 |
| 6. 消息的传递 .....     | 142 |
| 7. 网球选手 .....      | 142 |
| 8. 单张 .....        | 143 |
| 9. 第二次联赛 .....     | 144 |
| 10. 拓扑游戏 .....     | 145 |
| 11. 百胜客 .....      | 146 |
| 12. 狡诈的黄金出口商 ..... | 147 |



|                        |     |
|------------------------|-----|
| 13. 翻硬币 .....          | 147 |
| 14. 找出伪币 .....         | 148 |
| 15. 书架问题 .....         | 149 |
| 16. 餐馆的菜单 .....        | 151 |
| 17. 彩色板的启示 .....       | 152 |
| 18. 锯木头 .....          | 153 |
| 19. 隐蔽的尺寸 .....        | 153 |
| 20. 打不断的纸圈 .....       | 154 |
| 21. 炙肉片的策略 .....       | 154 |
| 22. 巧栽树 .....          | 156 |
| 23. 老板损失了多少钱 .....     | 157 |
| 24. 圈出的款额 .....        | 157 |
| 25. 梅花圈 .....          | 158 |
| 26. 重修古庙 .....         | 161 |
| 27. 百战百胜的秘诀 .....      | 162 |
| 28. 奇特的三位数 .....       | 163 |
| 29. 时钟的长短针问题 .....     | 163 |
| 30. 泡泡糖问题 .....        | 164 |
| 31. 巧断金链 .....         | 165 |
| 32. 从点阵模式到数字模式 .....   | 166 |
| 33. 苏东坡“百鸟图”中的谜题 ..... | 168 |
| 34. 律师们的供词 .....       | 169 |
| 35. 过元旦 .....          | 170 |
| 36. 如何逃命 .....         | 171 |
| 37. 药品混乱 .....         | 171 |
| 38. 火车错车 .....         | 172 |
| 39. 哪一家较便宜 .....       | 172 |
| 40. 聪明的园丁 .....        | 173 |
| 41. 是否可除尽 .....        | 173 |
| 42. 棋盘上的骨牌 .....       | 174 |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 43. 棋子的舞蹈 .....   | 175 |
| 44. 协助石块制造商 ..... | 176 |
| 45. 巧妙的纸盒设计 ..... | 177 |
| 46. 伊丽莎白的推论 ..... | 178 |
| 47. 里应外合 .....    | 179 |
| 48. 混合双打 .....    | 179 |
| 49. 七桥问题 .....    | 180 |
| 50. 只许称一次 .....   | 181 |
| 51. 鸡兔问题 .....    | 182 |
| 52. 生日巧合 .....    | 182 |
| 53. 清扫公园的捷径 ..... | 184 |



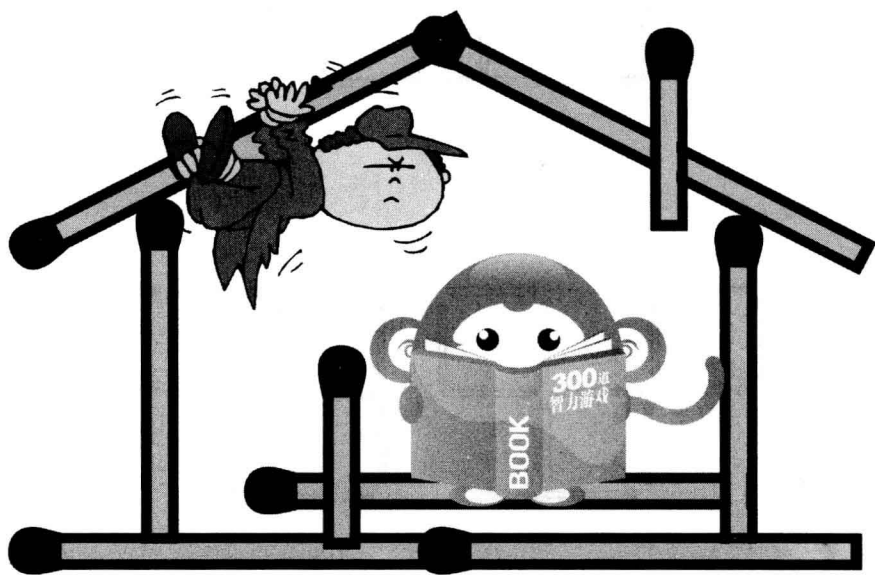
## 第六篇 趣味迷宫

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 1. 趣味知识填字游戏 .....    | 186 |
| 2. 智力游戏 九宫格数独 .....  | 188 |
| 3. 趣味知识填字游戏 .....    | 189 |
| 4. 智力游戏 九宫格数独 .....  | 191 |
| 5. 趣味知识填字游戏 .....    | 192 |
| 6. 智力游戏 九宫格数独 .....  | 194 |
| 7. 趣味知识填字游戏 .....    | 195 |
| 8. 智力游戏 九宫格数独 .....  | 197 |
| 9. 趣味知识填字游戏 .....    | 198 |
| 10. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 200 |
| 11. 趣味知识填字游戏 .....   | 201 |
| 12. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 203 |
| 13. 趣味知识填字游戏 .....   | 204 |
| 14. “风花雪月”的诗 .....   | 206 |
| 15. 纵横田亩诗 .....      | 207 |



|                      |     |
|----------------------|-----|
| 16. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 208 |
| 17. 三维智力迷宫游戏 .....   | 209 |
| 18. 趣味知识填字游戏 .....   | 210 |
| 19. 三维智力迷宫游戏 .....   | 212 |
| 20. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 213 |
| 21. 趣味知识填字游戏 .....   | 214 |
| 22. 三维智力迷宫游戏 .....   | 216 |
| 23. 趣味知识填字游戏 .....   | 217 |
| 24. 三维智力迷宫游戏 .....   | 219 |
| 25. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 220 |
| 26. 趣味知识填字游戏 .....   | 221 |
| 27. 三维智力迷宫游戏 .....   | 223 |
| 28. 律师们的供词 .....     | 224 |
| 29. 平行线的限制 .....     | 225 |
| 30. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 227 |
| 31. 科拉之死 .....       | 228 |
| 32. 三维智力迷宫游戏 .....   | 229 |
| 33. 兰瑟先生的坐位 .....    | 230 |
| 34. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 233 |
| 35. 电影主角 .....       | 234 |
| 36. 趣味知识填字游戏 .....   | 236 |
| 37. 鼓手 .....         | 237 |
| 38. 三维智力迷宫游戏 .....   | 239 |
| 39. 取胜的对策 .....      | 239 |
| 40. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 241 |
| 41. 需要找零 .....       | 242 |
| 42. 智力游戏 九宫格数独 ..... | 243 |

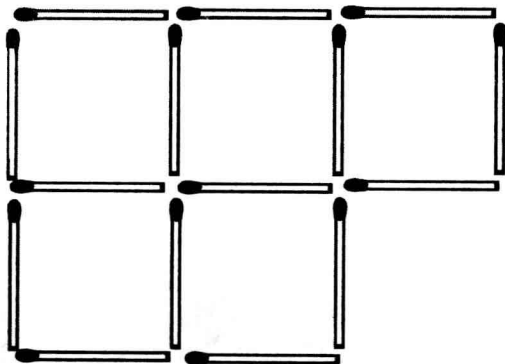
# 第一篇 火柴棒的游戏



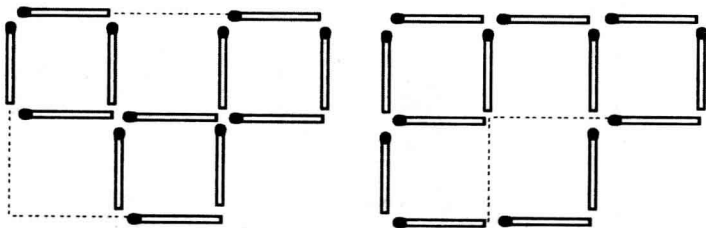


## 1. 火柴棒正方形

从如图排列的 15 根火柴棒中移去 3 根，使得只留下 3 个正方形。从如图的 15 根火柴棒中移去 2 根，使之成为 3 个正方形。（正方形的大小不必相同。）



答案：

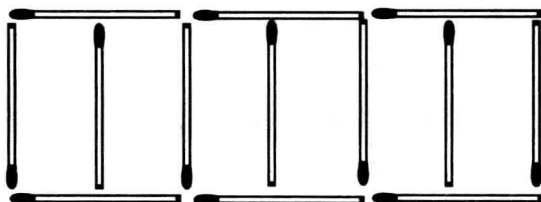


## 2. 牧羊人的栅栏

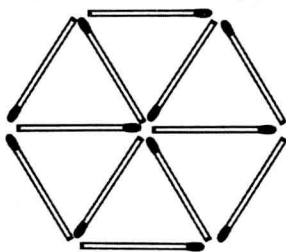
一位牧羊人用 13 根木条围成 6 个大小相同的羊栏，如图所示。但不久其中的一根木条损坏了。



这里用 12 根火柴棒代表未损坏的木条，请说明牧羊人该如何围出 6 个大小相同的栅栏。



答案：虽然使用三角形的栅栏有些异乎寻常，但这是解决问题的方法。



### 3. 火柴棍游戏

在火柴棍算式中，数字和运算符号都是由火柴棍组成的。增、减或移动算式中的火柴棍，可使算式发生令人难以予料的奇妙变化。大胆尝试和思维敏捷在解火柴棍算式中尤为重要。

在这里，我们规定了下面的一套数字摆法：

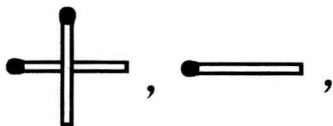


另外，在这里的运算符号如“+”号、“-”号也是由火柴棍组成的，这样一来，用增减或移动火柴棍的办法也可以使“+”号变“-”号或使“-”号



变“+”。

需要事先着重说明的是，这里“移动”火柴棍的意思是指把火柴棍从一个数字或运算符号上拿开，然后添到另一个数字或运算符号上去，因此算式中火柴棍的总数是不变的。



#### 4. 变换数字的游戏

只移动一根火柴棍，使下面的等式成立。

$$7 - 1 = 2$$

在上面的等式中，7是由两根火柴棍构成的，去掉一根横棍，“7”就要变成了“1”。但是  $1 - 1 = 0$ ，要使等式成立只要把那根火柴棍添到减号上，使减号变成加号就可以成为  $1 + 1 = 2$  的等式了。

$$1 + 1 = 2$$

只移动一根火柴棍，使下面的等式成立。

$$14 + 7 - 4 = 11$$