

玩转数独

【中级篇】

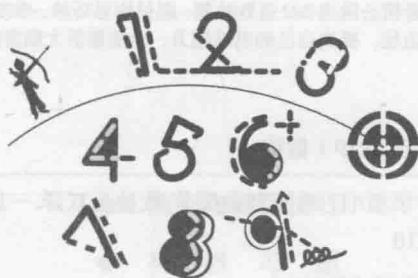
〔日〕西尾彻也 编著
数独无双 译



科学出版社

号5933-7702-10 : 字图

内 容 简 介



玩转数独

〔中级篇〕

〔日〕西尾彻也 编著
数独无双 译

科学出版社

北 京

图字：01-2017-5392号

内 容 简 介

数独是一种风靡全球的数字游戏，虽然规则简单但却趣味万千。本书为中级数独爱好者精心挑选 202 道数独题，题目构思巧妙、难度搭配合理，可以让大家边学边玩，提高自己的思维能力，全面激活大脑潜能。

图书在版编目（CIP）数据

玩转数独. 中级篇 / (日) 西尾彻也编著; 数独无双译. —北京: 科学出版社, 2017.10

ISBN 978-7-03-054266-3

I. 玩… II. ①西… ②数… III. ①智力游戏 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第212302号

责任编辑: 杨 凯 / 责任制作: 魏 谨

责任印制: 张 倩

北京东方科龙图文有限公司 制作

<http://www.okbook.com.cn>

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

天津市新科印刷有限公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2017年10月第 一 版 开本: 787×1092 1/32

2017年10月第一次印刷 印张: 8 3/4

字数: 160 000

定价: 39.00元

（如有印装质量问题，我社负责调换）

NANPURE TYUKYUHEN2

Copyright © 2012 TETSUYA NISHIO

NANPURE TYUKYUHEN3

Copyright © 2013 TETSUYA NISHIO

Chinese translation rights in simplified characters arranged with
SEKAI BUNKA SHA

through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

ナンプレ中級編 2/ ナンプレ中級編 3

西尾徹也 株式会社世界文化社 2012/2013

作者简介

西尾彻也

1954 年出生于和歌山县。日本数独联盟代表理事。20 世纪 80 年代初，在美国的谜题杂志上看到一篇名为 *Number Place* 的文章，反复研究其逻辑，使数独臻于成熟，将其扎根于日本的第一人。著有《Higher Sudoku》、《O' Ekaki Heaven》(Vertical)、《世界最美超难数独 1 ~ 5》等。

题目设计者：

青木真一 AOKI Shinichi

稲葉直貴 INABA Naoki

今井洋輔 IMAI Yosuke

岡本 広 OKAMOTO Ko

小笠原信周 OGASAWARA Nobuchika

金子昌弘 KANEKO Masahiro

堅固政斗志 KENGO Masatoshi

酒井美奈子 SAKAI Minako

杉本幸生 SUGIMOTO Yukio

長浜忠実 NAGAHAMA Tadami

西尾徹也 NISHIO Tetsuya

西山ゆかり NISHIYAMA Yukari

野山由香 NOYAMA Yuka

三沢美由紀 MISAWA Miyuki



难易程度

Difficulty Level



目 录

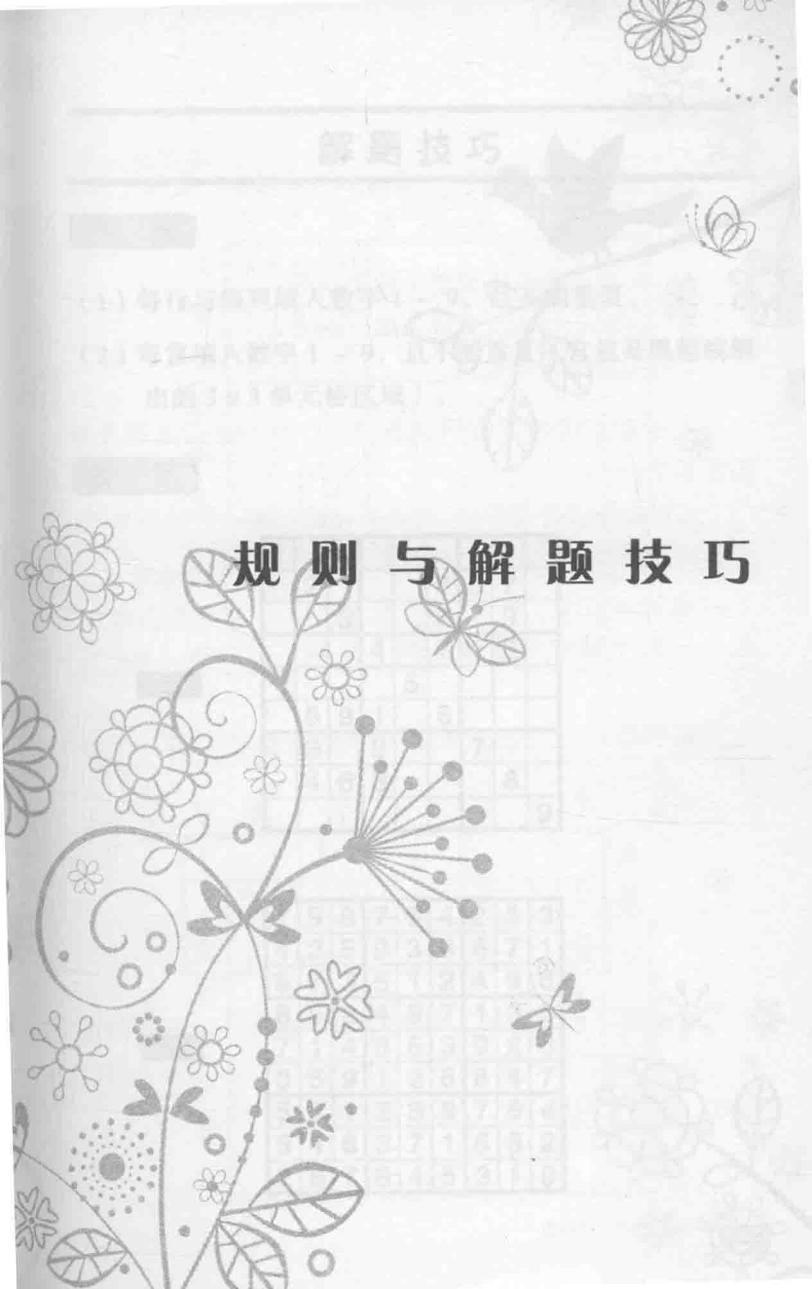
CONTENTS

◆ 规则与解题技巧	001
◆ 初 级 习 题	011
◆ 中 级 习 题	113
◆ 习 题 答 案	217

解题技巧

- (1) 每行与每列填入数字1~9, 且不重复。
(2) 每宫填入数字1~9, 且不重复(每宫就是题图所画的3×3单元格区域)。

规则与解题技巧



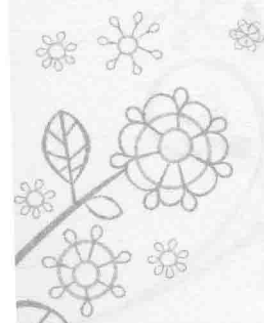
5	8	7	2	6	3			
2	5	9	3	4	7	1		
1	6							
9	7	1						
3	6	9						
8	9	1	3	8	7	4	7	
2	8	5	7	5	4			
6	3	7	1	6	5	2		
8	4	5	9	1	1	0		



百花图

中国书画函授大学

教材



解题技巧

规则

- (1) 每行与每列填入数字 1 ~ 9, 且不能重复。
- (2) 每宫填入数字 1 ~ 9, 且不能重复 (宫就是黑粗线框出的 3×3 单元格区域)。

例题

问题

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

答案

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

技巧

关于数独的解题技巧，对应不同的题型，大致分为以下三种：

A……某个数字应该填入哪个空格

B……某个空格应该填入哪个数字

C……数对占位法

A 和 B 是最基本的解题技巧，C 只不过是 A 和 B 的组合用法。

A 和 B 是通过观察行、列和宫而进行的一种解题技巧，下面从最基本的解题技巧进行介绍。

A……某个数字应该填入哪个空格

1) 观察行

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									1
B									
C	2	3	4	○	5	6	7	×	×

考虑数字 1 应该填入 C 行中哪个空格。× 标记的空格（C8 和 C9）所在宫（三宫）内有数字 1，所以不行，因此，数字 1 只能填入○标记的空格（C4）。

2

观察宫

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	×	×	×					1	
B	×	×	×			1			
C	○	×	2						
D									
E									
F		1							

考虑数字 1 应该填入一宫中的哪个空格。A8、B6 和 F2 格内有数字 1，根据数独规则，只有 ○ 标记的空格 (C1) 可以填入数字 1。

B……某个空格应该填入哪个数字

3

观察行和列

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C	1	2	3		○		4	5	6
D					7				
E									
F					8				

考虑○标记的空格（C5）内应该填入哪个数字。观察C行和5列，除数字9之外，其他数字均包括了，因此，○标记的空格（C5）内只能填入数字9。

4) 观察宫

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		2						
B	3		4						
C		○			5			6	
D		7							
E									
F		8							

考虑○标记的空格（C2）内应该填入哪个数字。一宫内有数字1~4，C行和2列有数字5~8，因此，○标记的空格（C2）内只能填入数字9。

C……数对占位法

5) 数对占位法 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A				☆	5	☆			
B		1	3				4	2	
C	2			4	○	6			1

考虑○标记的空格（C5）内应该填入哪个数字。首先考虑两个☆标记的格子（A4和A6）应该填入哪个数字。由于B行和C行都含有数字1和2，因此两个☆标记的格子（A4和A6）内应该填入数字1和2（数对占位），又因为B行含有数字3，所以○标记的格子（C5）内只能填入数字3。

6) 数对占位法 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1	○	☆						
B					3			4	5
C	☆		2			5			
D		3							
E									
F		4							

与上面的方法类似，由于B行和2列都含有数字3和4，因此两个☆标记的空格（A3和C1）内应该填入数字3和4（数对占位），又因为B行和C行都含有数字5，因此○标记的空格（A2）内只能填入数字5。

7) 数对占位法 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A				1		2			
B									
C	3	☆	4		○		5	☆	6
D				2	★	1			
E		7						8	
F				5	★	6			

这个例题属于高级解法，使用了两次数对占位法。由于4列和6列都包含数字1和2，因此两个☆标记的空格（C2和C8）内应该填入数字1和2（数对占位），由此可知，C4、C5和C6内应该填入数字7、8、9，又因为两个★标记的空格（D5和F5）内应该填入数字7和8（E行含有数字7和8），所以，○标记的空格（C5）内应该填入数字9。

以上方法组合使用可以解开难度更高的数独题目，本书的数独使用上述方法基本上都能解开。

数独小知识

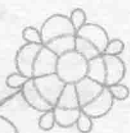
数独 (Number Place) 于 20 世纪 70 年代诞生于美国, 其前身“拉丁方块” (Latin Square) 也称“幻方” (Magic Square), 是一种规定行、列、对角线填入数字 $1 \sim n$, 且不能重复的数字游戏。

数独与其前身——拉丁方块的不同之处是, 去除了对角线的限制, 用 9×9 的格子作为棋盘, 规定宫 (黑粗线框出的 3×3 单元格区域) 内只能填入数字 $1 \sim 9$, 且不能重复。在此基础上又演变出变形数独, 并很快风靡全世界。

但是, 在日本有一个不成文的规定, 数字的设置要对称, 欧美则是不追求对称而随意设置数字, 这可能是题目设计者的审美观不同导致的吧。



混合使用可以解开某些复杂的限制条件。有



初级习题

