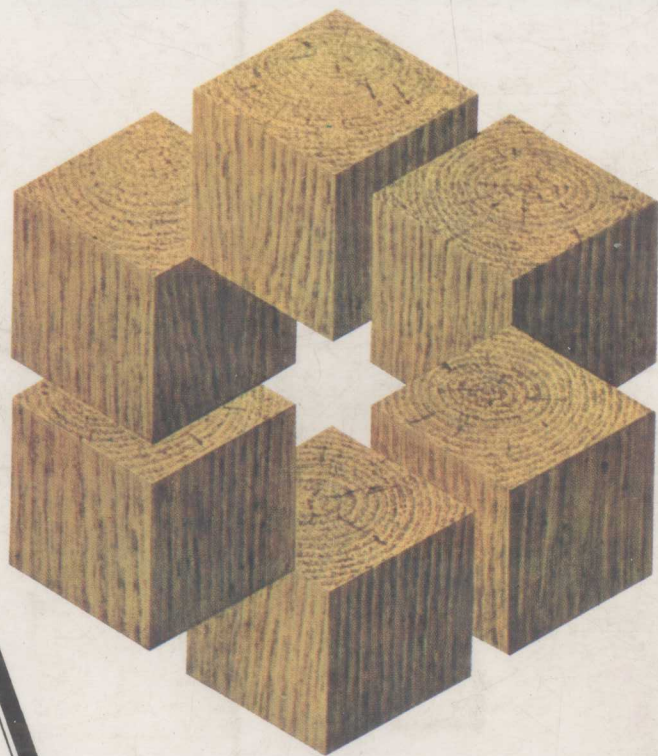




(日)坂根嚴夫著 常樂譯

益智遊戲精華

——原名「遊戲博物誌」

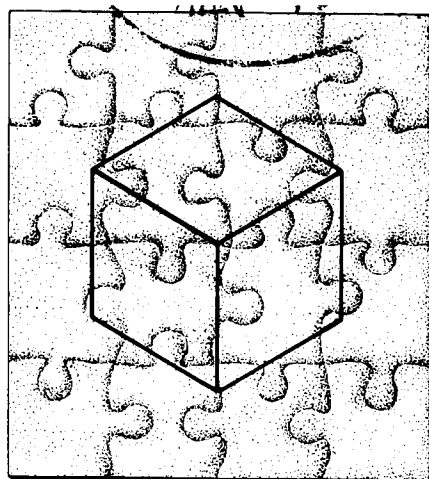


天地圖書有限公司

(日)坂根嚴夫著 常樂譯

益智遊戲精華

——原名「遊戲博物誌」



天地圖書有限公司



· 版權所有 ·

書名：益智遊戲精華

作者：坂根巖夫

譯者：常樂

出版：天地圖書有限公司

地址：香港莊士敦道三十號地庫
電話：五一二八三六七一

印刷：中華商務聯合印刷(香港)有限公司
香港九龍炮台五號

定價：港幣 拾圓 貳角 五元

再版：一九八一年三月

前言

孩子們是天才的，他們對身邊的一切懷着無限的好奇心，哪怕是最無用的東西，一到他們的手中就會變成遊戲中的奇珍。童心並不受刻板的規矩和成見的限制，是創新的寶貴條件。藝術和科學大多孕育於這種純粹的遊戲精神之中。

世上許多傑出的文學家和科學家都能不忘童心，超越狹窄的專業範圍，成爲生動活潑的「遊戲創作者」。

數學家兼名作家路易斯·卡羅爾的「愛麗斯夢遊奇境」經過了一百年之久，至今仍舊廣受孩子們喜愛，這是由於卡羅爾本人的變身願望和機靈的幻想能夠引起他們共鳴的緣故。

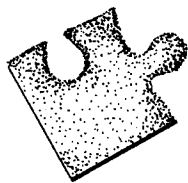
近代畫家創作了許多賞心悅目的奇畫，其中如埃夏，最精於描繪不存在於現實世界的景象，頗能引人入勝。

除了卡羅爾和埃夏之外，古今中外的遊戲名

堂中，還有許多不知名的「匠師們」設下的機關和字畫之謎。這種「攬勝遊戲」有時也會抖動人們那份過度「世故」的心靈。

遊戲的心情並不因爲國度的不同和文化背景的差異而有所不同。雖然有時表現得粗俗些，有時會以「虛假」的姿態出現，但世人都一樣地欣賞它。

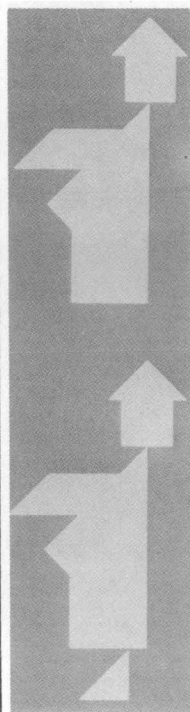
本書蒐集了古今中外的益智遊戲，分別給予介紹和分析。有時誤入遊戲的陷阱中反而更能令人眼界開闊。在遊戲的天地裏無所謂金權利害，它將啓發我們：人類知識的寶庫是多麼廣大、豐富而多采。願這本書能夠增加讀者們進取的信心與生活的樂趣。



1 會消失的妖精..... 1



2 七巧板..... 3



3 磁石崗..... 7



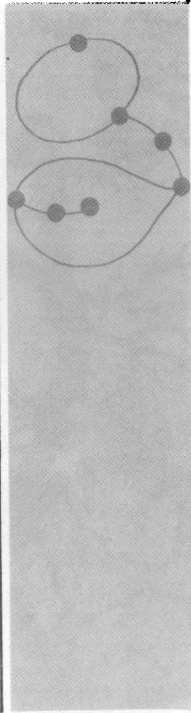
4 大盜與馬..... 10



5 畫中畫..... 13



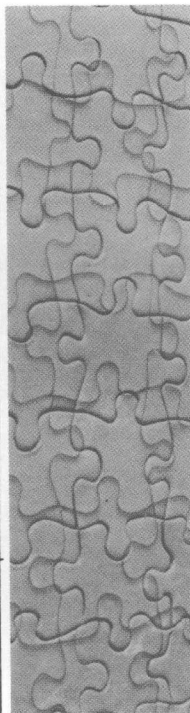
6 添枝遊戲……………16



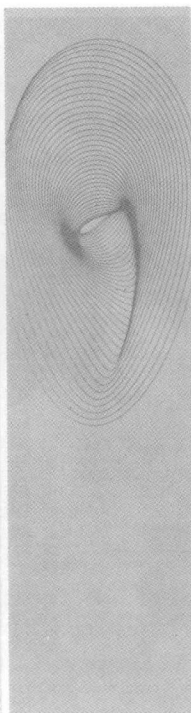
7 愁臉、笑臉……………18



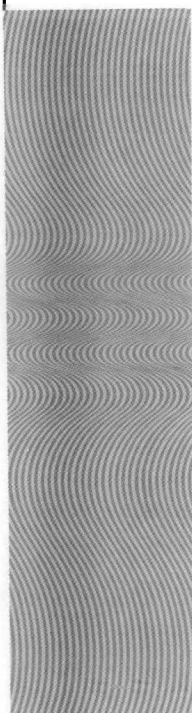
8 拼圖遊戲……………20



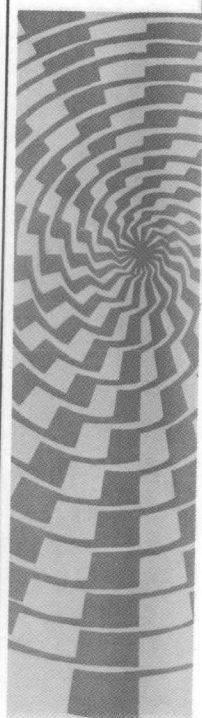
9 擺動式描繪器……………23



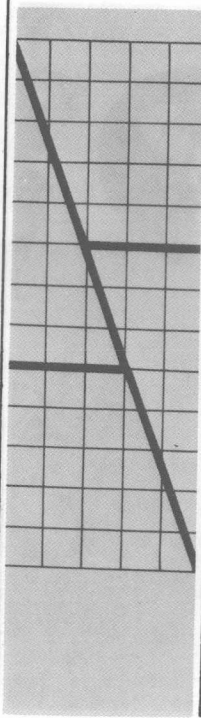
10 光學美術……………26



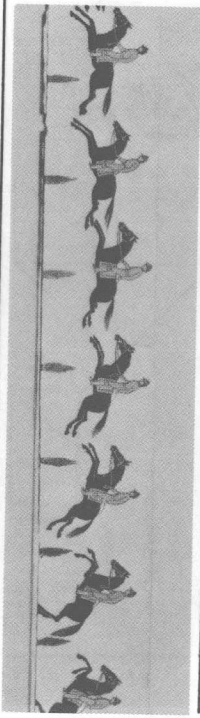
11 捻繩狀綫條的錯覺..... 29



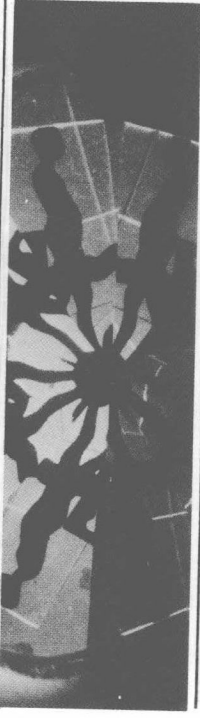
12 方格子的魔術..... 32



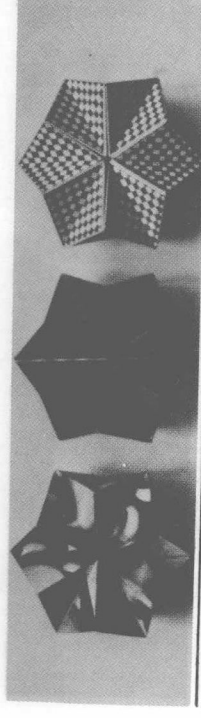
13 奇異的轉盤..... 34



14 萬花筒..... 37



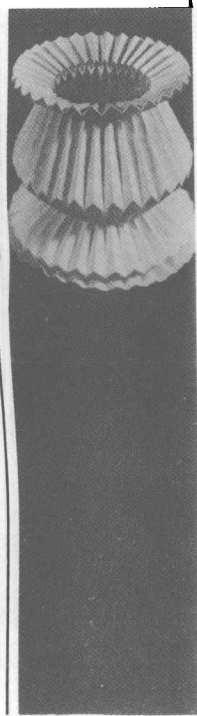
15 同軸紙花..... 40



16 環形紙花

.....

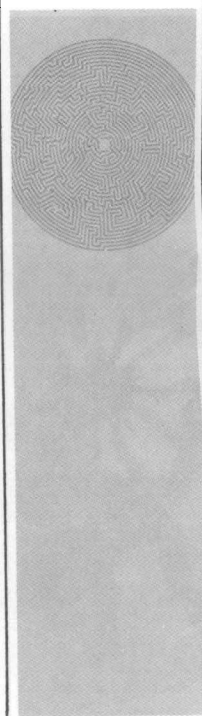
42



17 迷宮之王

.....

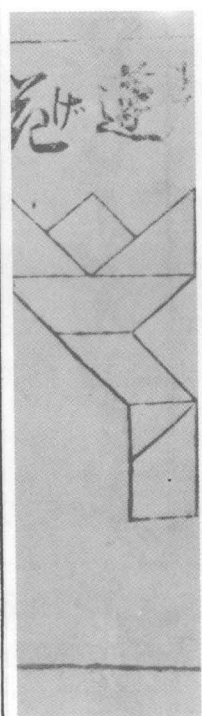
46



18 智慧板

.....

50



19 非書的書

.....

52



20 洞穴型雕刻

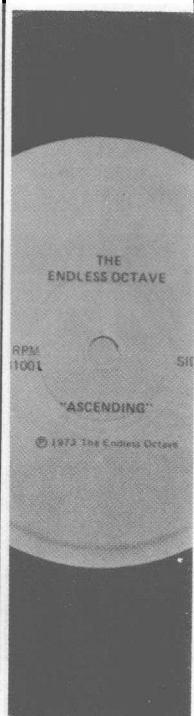
.....

54



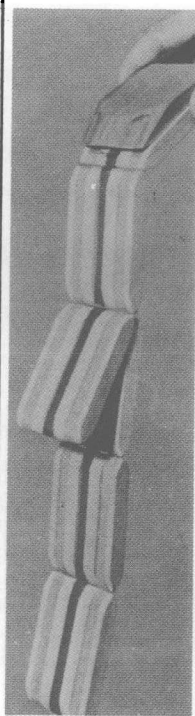
21 無限音階.....

57



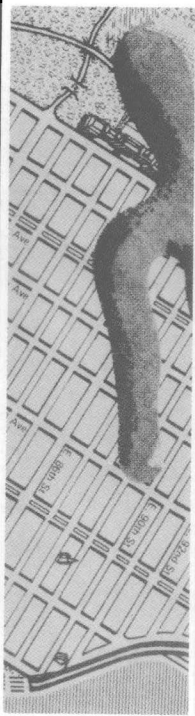
22 帶板把戲.....

60



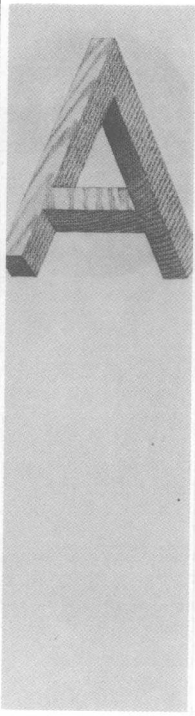
23 嗅覺地圖.....

63



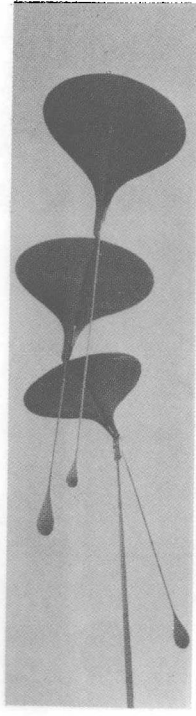
24 安野的A B C.....

66

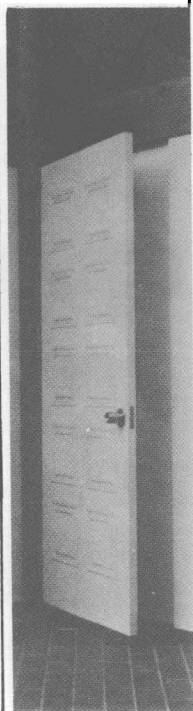


25 動態造型藝術.....

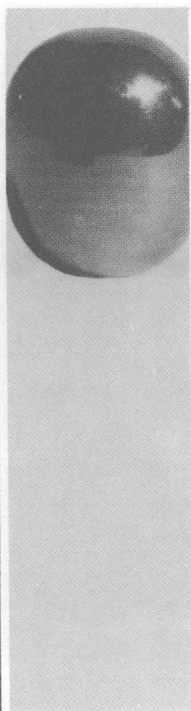
68



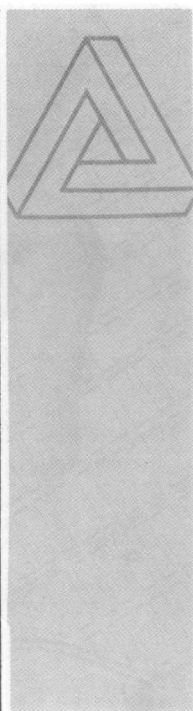
26 假門.....71



27 超級蛋.....74



28 「不實在」的圖形.....77



29 雅緻的組木.....80



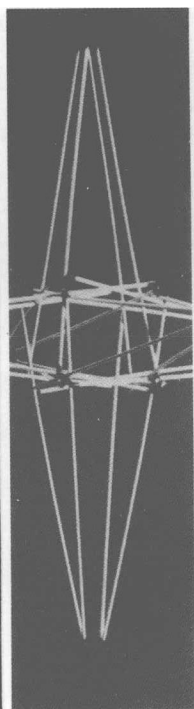
30 森林的妖精.....83



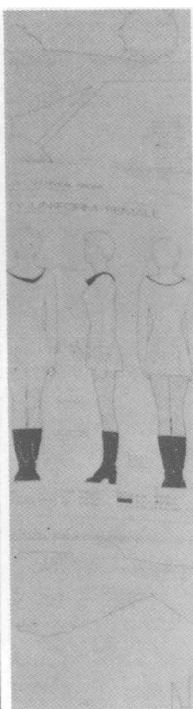
31 歷史的造型……………85



32 蛻變的「星星」……………87



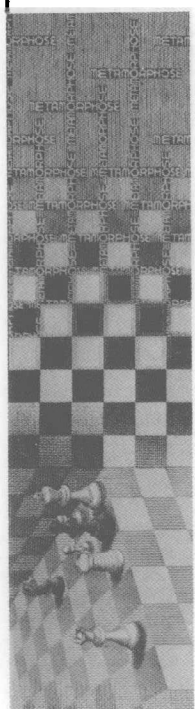
33 太空船設計圖……………90



34 鳥笛……………92



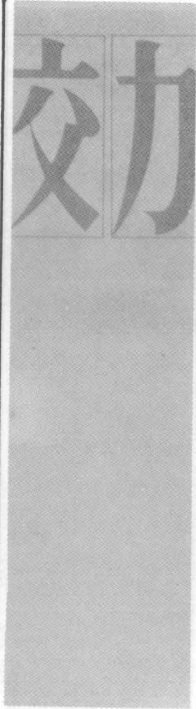
35 變形畫……………95



36 俏皮垂飾.....99



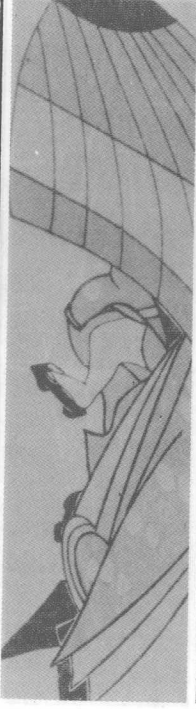
37 拼字遊戲.....102



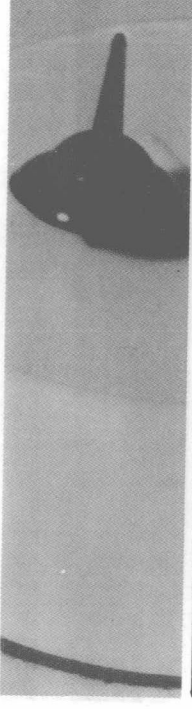
38 歪像畫.....105



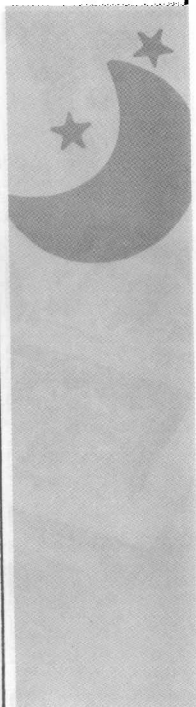
39 刀鞘畫.....108



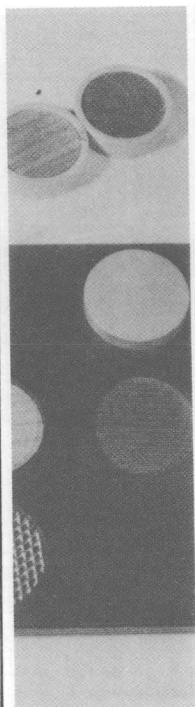
40 轉不停的陀螺.....110



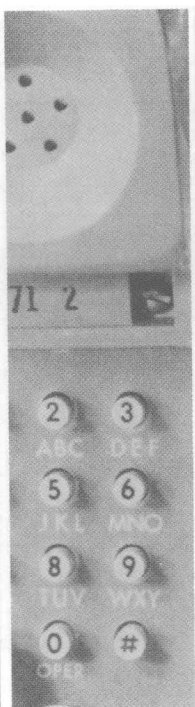
41 形象..... 113



42 觸覺測驗..... 116



43 按鈕電話音樂..... 119



44 自動化生活..... 122



45 電視繪畫..... 125



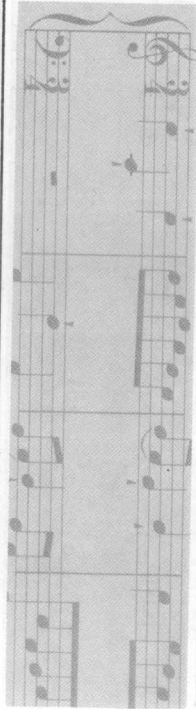
46 皂膜結構.....128



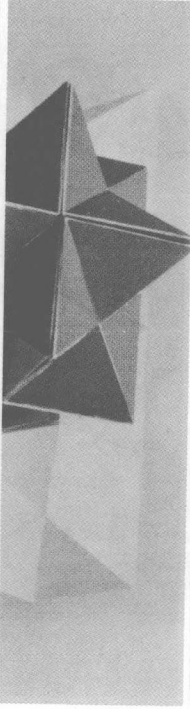
47 會蹦會跳的玩具.....131



48 回文式樂譜.....134



49 別開生面的立方體.....138



50 立體畫繪製法.....141



51

「埃夏的球體」

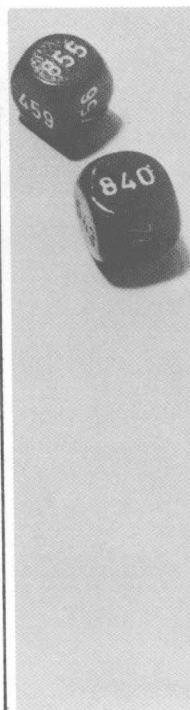
.....
144



52

魔術數字

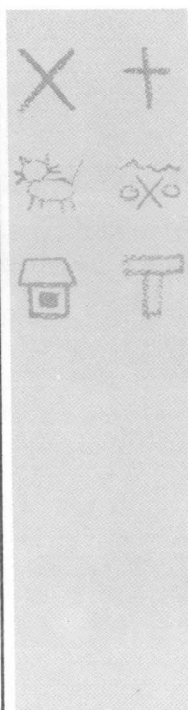
.....
147



53

流浪者的記號

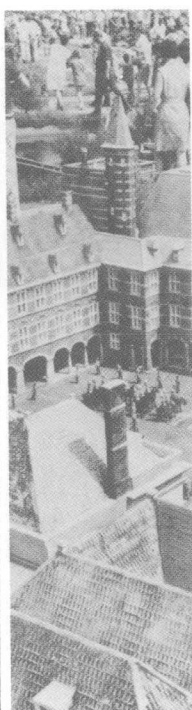
.....
149



54

「巨眼」

.....
151



55

星座

.....
155

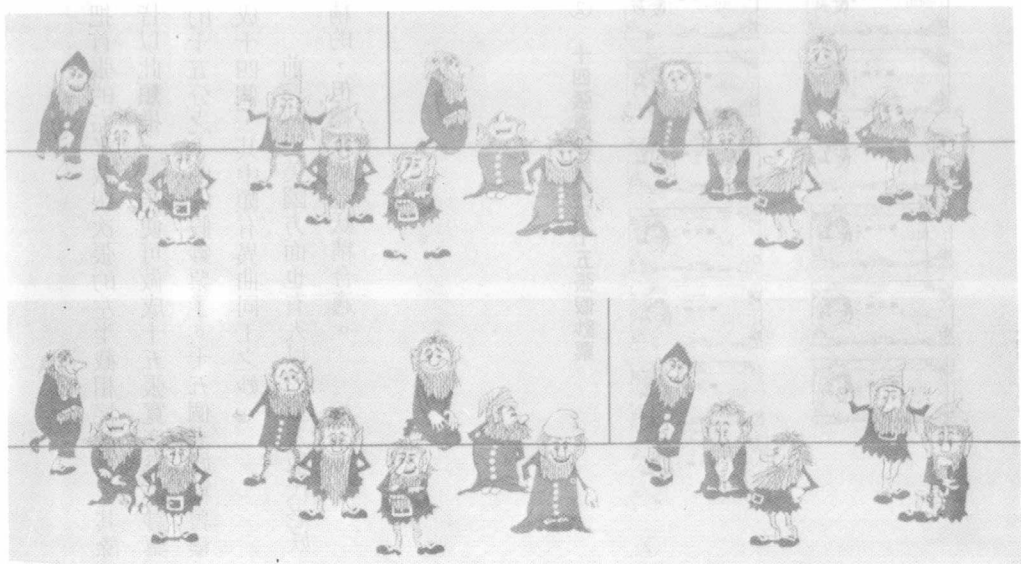


會消失的妖精

愛爾蘭民間傳說中有一種矮小的老妖精叫做 Leprechaun，平時住在遠離村莊的地方做鞋子過活，生性調皮，偶而也會神不知鬼不覺地幫人做家務，被人抓到了，就說要引領他們去藏寶處，然後趁機跑掉。

加拿大有一家廠商正在出售這種會消失的妖精的拼圖猜迷遊戲。設計者是多倫多的女書畫設計師家帕特·佩蒂森。據說她是參照一八八〇年代以來就已流傳於歐美各地的「隱形」遊戲設計而成的。現在這種妖精明星已在歐美各地大行其道了。

併合兩張長四十九公分、寬十公分的紙板，在兩張紙板的交界綫上畫好十五個或坐或立的老妖精。順着上面那張紙板中央偏左處的縱綫把它剪成兩截（圖①上），然後左右互相對調（圖①下）。



這時妖精們的上下身段還是吻合的，只是無端地減少了一個——只剩下十四個。

這不是單純的眼睛的錯覺，而是一種耐人尋味的數學現象。是哪個妖精不見了呢？你不妨上下左右對比一下，看看他們相對位置起了些甚麼變化，再看看上下兩截身子銜接的地方。當然，你也可以同朋友們一齊找找看。

再不行的話，還不妨連想一下用十四張真鈔票變為十五張假鈔票的道理：把十四張鈔票逐一縱向剪開，但剪開的位置須逐一攤移約一公分左右，

把首張的右半截跟次張的左半截相接起來，其餘皆以此類推，最後便可做成十五張寬度為真鈔票的十五分之十四的假鈔票了。十五個老妖精會變成十四個，其中頗有異曲同工之妙。

前一陣子美國方面也有人以太空人取代老妖精的，但總不比老妖精合適。

② 十四張真鈔票變為十五張假鈔票。



②