

1986年，日本

锻冶真起给数独游戏设定了两个新的规则，结果使得数独大受欢迎。

1997年，日本

新西兰人韦恩·古德在东京一家杂志上看到数独后，疯狂迷恋并将数独带到了伦敦。

2004年，新西兰

韦恩研究出电脑程序，为《泰晤士报》提供数独智力题，“数独热”席卷全球！

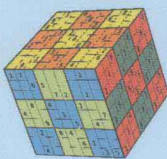
2011年，美国

锻冶真起创造了“双脑数独”，实现了数独的又一次全新变革。

双脑思维
游戏系列

世界上最受欢迎的数字游戏

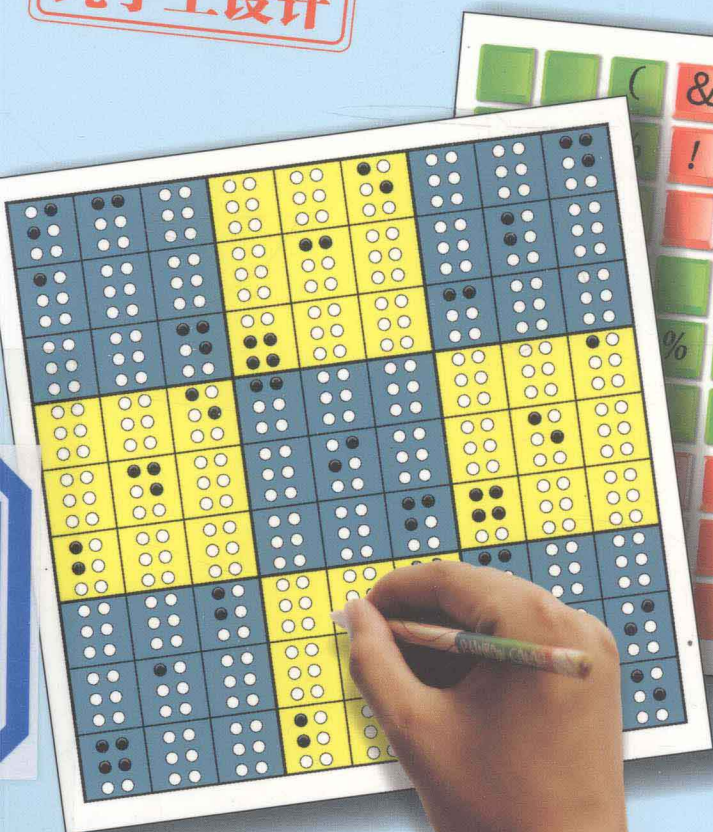
VISUAL SUDOKU



双脑数独 2

「数独教父」
及其团队
纯手工设计

【日】锻冶真起 编著 刘红霞 译



全球玩家
无法抗拒的
神奇挑战!

当我思考问题时，
不是用语言，而是用活动跳跃的形象。

——爱因斯坦

云南出版集团公司
云南人民出版社



世界上最受欢迎的数字游戏

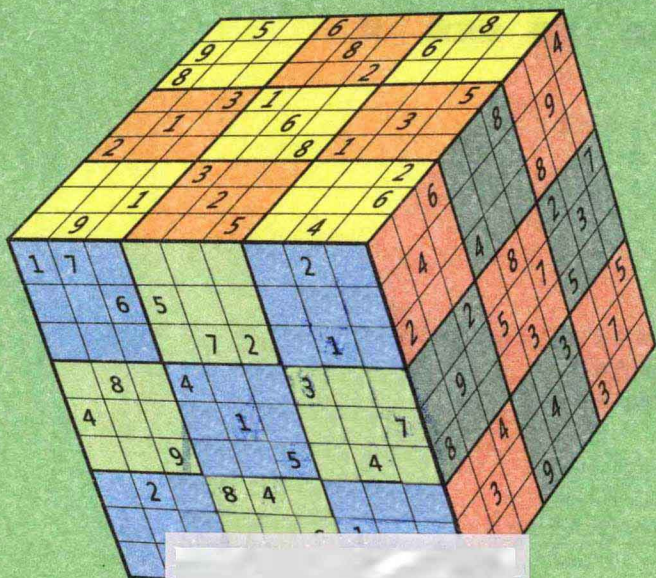
VISUAL SUDOKU

双脑数独 2

「数独教父」
及其团队
纯手工设计

【日】锻治真起 编著

刘红霞 译



云南出版集团公司

云南人民出版社

著作权合同登记号
图字：23-2012-104号

图书在版编目 (CIP) 数据

双脑数独. 2 / (日) 锻冶真起编著; 刘红霞译. —

昆明: 云南人民出版社, 2012.11

ISBN 978-7-222-10376-4

I. ①双… II. ①锻… ②刘… III. ①智力游戏 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第251485号

本书中文版权通过大苹果股份有限公司获得, 由沃克曼图书出版公司授权。

THE BIG BOOK OF VISUAL SUDOKU:273 PUZZLES THAT REINVENT THE WORLD'S MOST
POPULAR NUMBER GAME by MAKI KAJI AND THE SUDOKU CREATORS AT NIKOLI
PUBLISHING

Copyright © 2011 BY NIKOLI CO.,LTD, DESIGN BY WORKMAN PUBLISHING

This edition is arranged with WORKMAN PUBLISHING CO., through Big Apple Agency, Inc., Labuan,
Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright©2012 SHANGHAI INTERZONE BOOKS CO., LTD.

All right reserved.

双脑数独2

【日】锻冶真起 ©编著 刘红霞 ©译

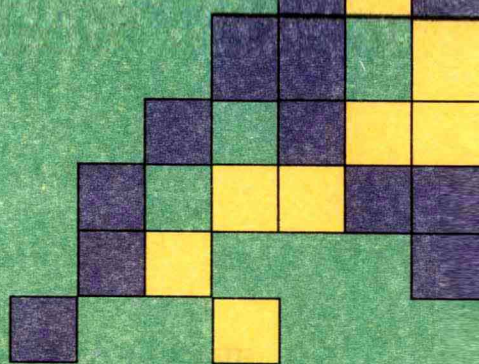
策 划: 英特硕/阎小青
责任编辑: 周 琼
责任编辑: 马 清 刘 娟
特约编辑: 秦丽琴
责任印制: 段金华

出版	云南出版集团公司 云南人民出版社
发行	云南人民出版社
地址	昆明市环城西路609号
邮编	650034
网址	www.ynpph.com.cn
E-mail	rmszbs@public.km.yn.cn
经销	上海英特硕图书有限公司
开本	720mm × 1000mm 1/16
印张	13
字数	100千字
版次	2012年11月第1版第1次印刷
印刷	如东县彩印一厂
书号	ISBN 978-7-222-10376-4
定价	25.00元

经销电话: 021-56550055

contents

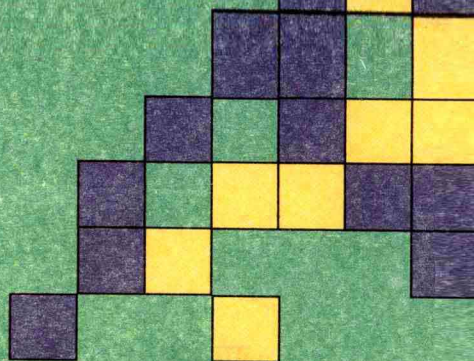
目录



序	002
什么是双脑数独?	003
双脑数独的规则	006
解题方法	006
简单级别	009
中等级别	067
高级级别	113
答案	139

contents

目录



序	002
什么是双脑数独?	003
双脑数独的规则	006
解题方法	006
简单级别	009
中等级别	067
高级级别	113
答案	139

序

恶魔式的智力题也需要人类的情感！

锻冶真起（Nikoli 出版公司总裁）

欢迎来到《双脑数独》！自从我们在三十多年前发现了这种智力题，我们就一直致力于这项永不停息的任务，不断地创造充满智慧和优雅的智力题。

但是，在我们不断创造新的智力题的期间，我们仍在继续发展着数独。我们仍像以前一样更多地关注解题的过程，而不是只想到最终结果。因此我们非常激动地向读者介绍“双脑数独”，这是一个重新发明的游戏，在解题过程中会有新的挑战。

虽然和传统数独的规则相同，但是这种数独现在已有着全新的面貌。尽管它尝试要伪装一下自己，但你还是能认出这项你所熟知并喜爱的游戏，当你剥开它视觉的外衣，你就会发现它其实是由 Nikoli 的编辑们手工制作的智力谜题。

长期以来，Nikoli 的编辑们一直有一个传统，那就是手工制作所有的数独智力题——我们相信这是创造数独的最好方式，因为它为解题者提供了最好的经验。我们重视每一点来自解题者的反馈，而且我们不断努力在各种细节上改进数独（或者以更明显的方式创新——这本书你要一直翻页的话就会发现哦！）——我相信这正是解题者更喜欢 Nikoli 所制作的数独的原因之一。你可能会找到一个能很快地创造出数独智力题的程序，但是它永远也无法创造出 Nikoli 的数独智力题。

我希望你在解这些智力题时能享受这些不同——这是解题者和编著者之间的交流，并且你每上一个台阶就会感觉到自己的智力已经赶上大师的了。最好的数独智力题能让你专心，但不会给你压力。这并不意味着好的数独一定就是容易的。恶魔式的智力题也需要人类的情感！

● 什么是双脑数独?

数独是一个经典的九宫格数字游戏，是一种简单却很完美的逻辑上的训练。每一个智力题都由 81 个方格（称为“单元格”）构成，这 81 个方格由 9 行、9 列和 9 个小九宫格组成，每个小九宫格里都有 3×3 个方格，小九宫格之间用粗线隔开。

在《双脑数独》中，我们使用了很多丰富多彩的符号来代替黑白格子里那些标准的阿拉伯数字：棒球场上的九个位置、元素周期表中的前九个元素、罗马数字、盲文，等等。这种视觉上的转变给游戏增加了一个新的挑战，整个大脑都能得到更多的训练（特别是对右脑的练习哦！）。这是换上了新装的数独，有改变和突破的数独，形象丰富、色彩多样的数独。总而言之，这是截然不同的、独具创意的数独！接下来是对每种题型的介绍。

卡尔佩数独

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	2	3	4	5	6	7	8	9

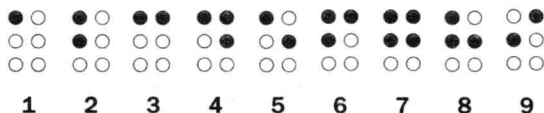
在这个题型中，罗马数字代替了阿拉伯数字，这是一种标准的转换。解题方式就是将正确的罗马数字对应填入相应的空白单元格中。

行走的时针



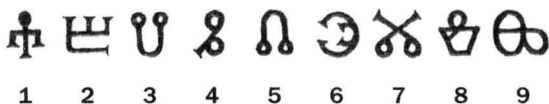
在这种变化样式中，钟点取代了数字。表面上的指针所指的时间对应了单元格里的数字（3 点相当于数字 3，5 点相当于数字 5，等等）。在相应方格中的空白表面上画出时针来指出正确的时间。（提示：分针应该总是指向 12）

盲文万岁



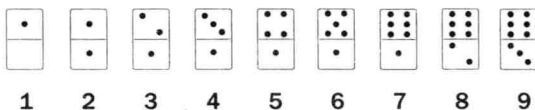
这里的视觉代替物是非常有触感的书写语言，格子中的黑点实际上代表的是凸起的点点，这些构成了布莱叶盲文的文字。解题方法是，在相应的空白单元格中的空白点上涂上颜色来表示正确的布莱叶盲文。

古老的文字



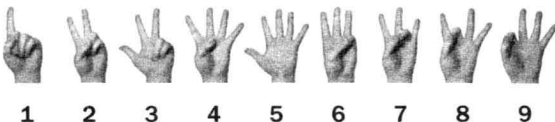
格拉哥里字母中的数字是已知最古老的斯拉夫字母表的一部分，14世纪就已经存在了（这些数字相对应的是字母的顺序）。在这个题型中，每个符号都相应的代表了数字1到9；解题方法是在每个空白单元格中写出正确的符号。

多米诺骨牌



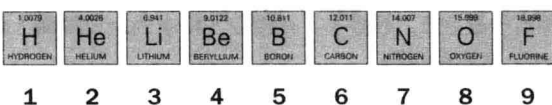
在这种变化形式中，又增加了一种新的元素来挑战解题者：解题者必须把多米诺骨牌两边上的点数都相加，这样才能知道在数独智力题的单元格中都代表了哪个数字。解题方法就是在空白的多米诺骨牌上画出相应正确的点。

你的手势是什么



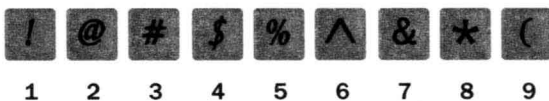
灵活的手指在这里清晰地表达了1到9的数字。要解题的话，只要在空白单元格中写出相应的阿拉伯数字就好了（当然了，除非你是个很有天赋的素描画家，而且更愿意画出这些手势！）。

元素周期表



在这种变化形式中，元素周期表中的前九个元素分别代表了数字1到9。解题时要将恰当的元素缩写字母填入相应的空白单元格中。

键盘上的符号



在这种形式中，电脑（或打字机）键盘上的符号分别代表了数字1到9。将正确的符号填入相应的空白单元格中来完成这些智力题。

打出全垒打



1 2 3 4 5 6 7 8 9

棒球场上有九个位置，每个位置都相应的代表了积分卡上的数字（投手是1，捕手是2，第一垒是3，等等）。在每个空白单元格中画出相应的点来代表在棒球场上的位置。

快速拨号



1 2 3 4 5 6 7 8 9

数字1到9在大多数的手机按键上都对应着一些符号（数字1在按键上没有对应的符号，所以就用星号和井号的组合来代表）。解题方式就是在每个空白单元格中填上正确的符号组合。

玩扑克牌



1 2 3 4 5 6 7 8 9

在这种变化形式中，使用了标准扑克牌中的前九个数字（A到9）来代替数独方格中的九个字节。解题方法就是将相应的扑克牌上的数字填入单元格中正确的空白扑克牌上。

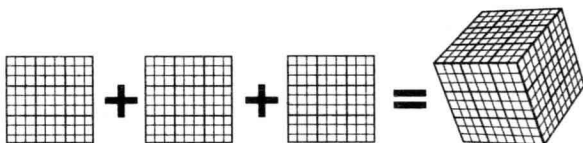
汉字数独

一 二 三 四 五 六 七 八 九

1 2 3 4 5 6 7 8 9

我们用这种变化形式来展示现代数独和汉字的完美结合。这里用传统的毛笔字取代了阿拉伯数字。解题方法就是将这些汉字写入相应的空白单元格中。

魔方数独



这种智力题其实是三位一体的。虽然眼睛看到的是一个彩色的三维智力题，实际上却要将它拆开来分析。这些智力题不会跨过边缘线而互相影响，所以可以将三个智力题分开来单独解，这样其实就是在做标准的数独智力题。

M		2	3	4	5	6	7	8
	1							

高级模式四

第一行中缺了数字 1 和 9。因为左下方的小九宫格中出现了 1，所以单元格 M 中只能是数字 1，其右边的单元格中应该是数字 9。

N		2	3	4	5	6	7
8							

高级模式五

最上面一行中缺了数字 1、8 和 9。单元格 N 中不可能有 8 或 9，因为它们已经出现在左下方的小九宫格中的左边一列了。因此，数字 1 只能放在单元格 N 中。

		2	3				1
Q	4	P					
	P	5	1				
2							
3							

顶级模式一

在左上方的小九宫格中，数字 2 和 3 应放在其中一个标着 P 的单元格中，因为左下方小九宫格中的第一列和中间小九宫格的第一行中出现的 2 和 3 否定了其他的可能性。数字 1 不能放在左上方的小九宫格中的第一行或第三行，因为 1 已经分别出现在中间小九宫格中的第三行和最右边小九宫格中的第一行。因此，在左上方的小九宫格中，数字 1 只能被放在单元格 Q 中。

R				5	6	7
	2	3				
	4					
8						
9						

顶级模式二

单元格 R 中不可能是数字 2、3 或 4，因为这些数字已经出现在同一个小九宫格中了，也不可能是 5、6 或 7，因为它们已经出现在同一行，也不可能是数字 8 或 9，因为它们已经出现在同一列。因此，单元格 R 中只能是数字 1。（这种推断看似简单，却很容易被忽视哦！）



古中国

洛书和魔方得以发展。

18 世纪，瑞士

拉丁方阵由数学家莱昂哈德·欧拉发展而来。

20 世纪 70 年代，美国

数字填空首次出现在美国的杂志上，是印第安纳波利斯的建筑师霍华德·加恩的功劳。

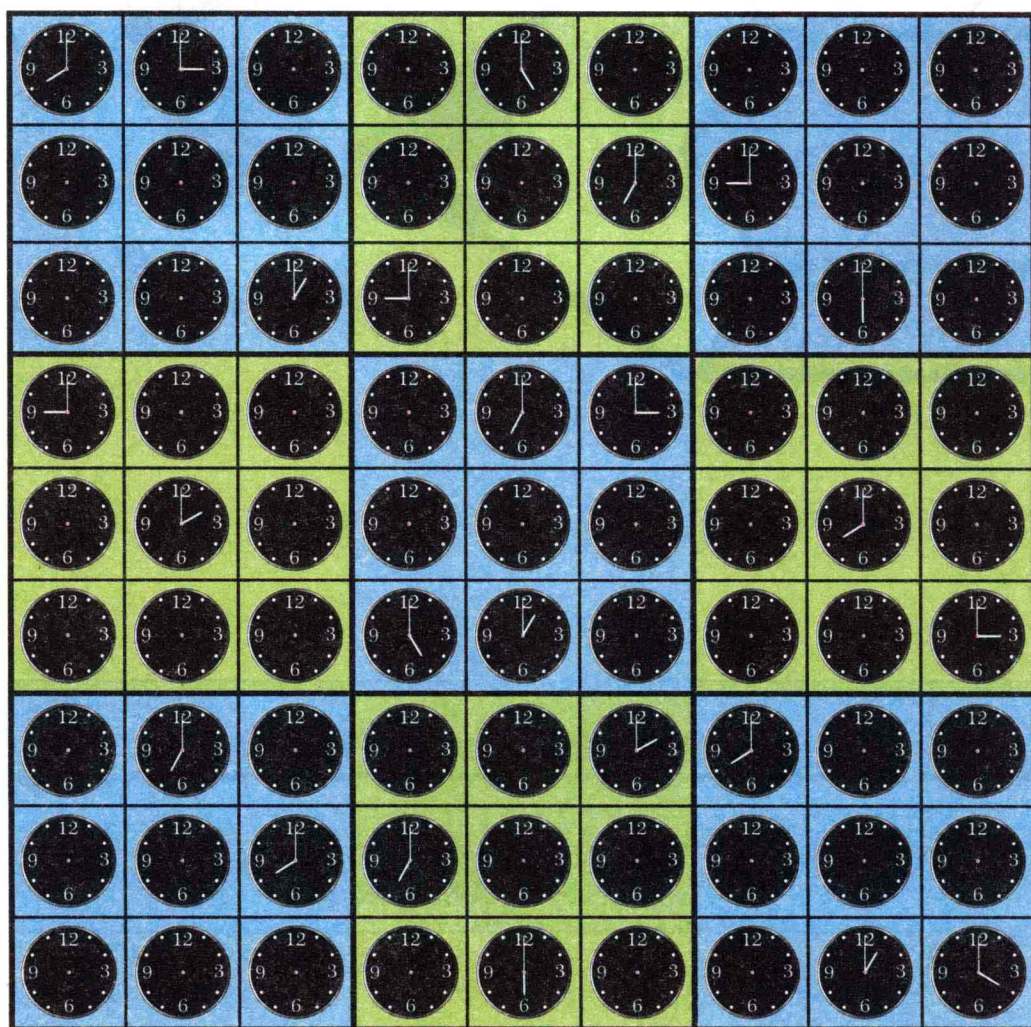
时间在偷偷溜走

由萨尔瓦多·达利所作的名画《记忆的永恒》刻画了软塌塌的、熔融的手表，这通常被人们认为是超现实主义对爱因斯坦的相对论的视觉化描述。



行走的时针

ROCK AROUND THE CLOCK



答案见：140 页

古罗马长袍派对

罗马人受伊特拉斯坎人的影响很大，不但从他们那里采用了罗马数字的早期形式，而且还吸收了角斗比赛和宽大外袍。



卡尔佩数独

CARPE SUDOKUM

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	2	3	4	5	6	7	8	9

	III	V						
		VI			IX			V
				VII	IV		II	III
	II	III						
		IX		V		II		
						IX	IV	
VII	IX		IV	II				
VI			I			IV		
						VIII	VI	

答案见：140 页

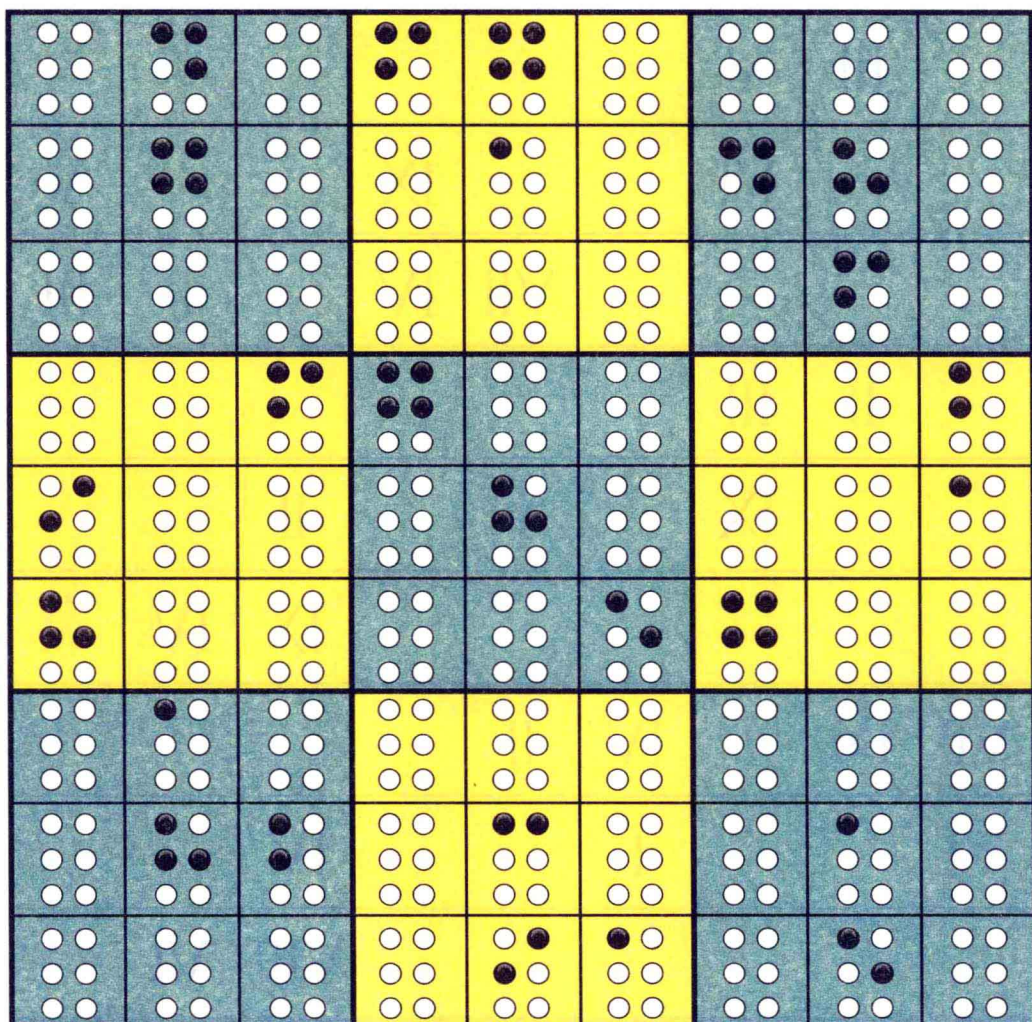
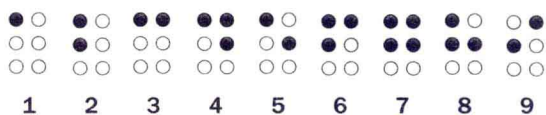
视觉障碍

世界上患有严重视觉障碍的 28400 万人中，有 3900 万人是完全失明的。



盲文万岁

ALL HAIL BRAILLE



答案见：141 页

特别待遇

1248年，教皇英诺森四世给予克罗地亚人特别许可，允许他们在礼拜仪式上使用他们自己的语言；其他的本地语言直到20世纪60年代才可以在宗教仪式中使用。

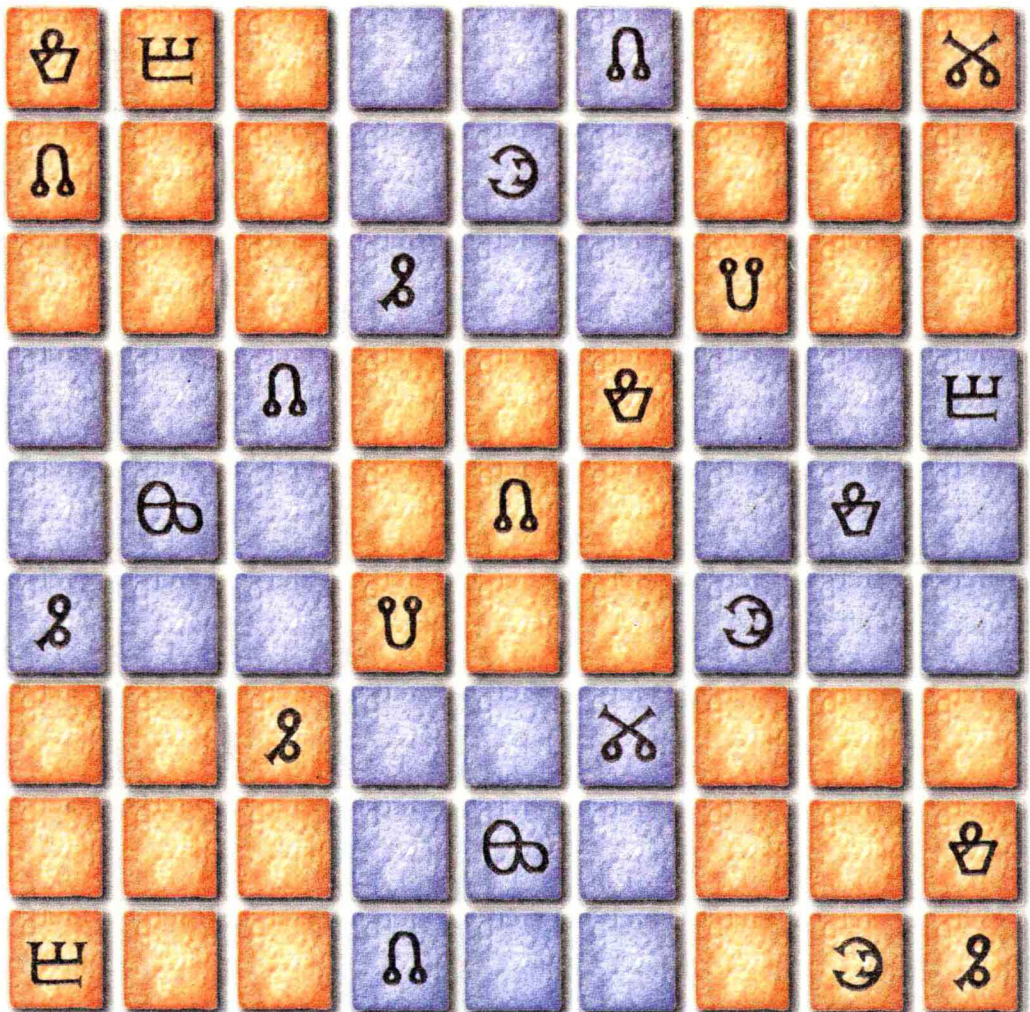


古老的文字

GETTING OLD SCHOOLED

ⲕ ⲛ ⲣ ⲓ ⲛ ⲛ ⲛ ⲛ ⲛ

1 2 3 4 5 6 7 8 9



答案见：141 页