



Аллен Брэгдон  
Ленард Феллоуз

# ИГРЫ

ДЛЯ УМА

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ,  
МАТЕМАТИЧЕСКИХ, ВИЗУАЛЬНЫХ  
И ЛОГИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

*Тренируй свой ум*



Аллен Брэгдон Ленард Феллоуз

# ИГРЫ ДЛЯ УМА

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ, МАТЕМАТИЧЕСКИХ,  
ВИЗУАЛЬНЫХ И ЛОГИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

«ЭКСМО»

2002

УДК 820(73)  
ББК 88.37/я92  
Б 87

Allen D. BRAGDON, Leonard FELLOWS  
EXERCISES FOR THE WHOLE BRAIN

Перевод с английского Ю. Гольдберга

Брэгдон А., Феллоуз Л.

Б 87. Игры для ума. — М.: Изд-во Эксмо, 2002. — 128 с., илл.  
ISBN 5-699-00042-9

Наша способность быстро и правильно принимать решения зависит от «скоординированности» работы обоих полушарий мозга. Содержащиеся в книге упражнения направлены на то, чтобы обеспечить гармоническое «существование» наших логических, визуальных, математических, аналитических способностей и не заставлять их конкурировать друг с другом. Занимательность и достаточная простота упражнений помогут постепенно осваивать и развивать творческие и «оценочные» — критические способности, которые так необходимы для принятия самых разнообразных повседневных и перспективных решений.

Решая головоломки и манипулируя с цифрами, вы научитесь более логично мыслить, разовьете пространственное воображение, освоите образную визуализацию, научитесь быстро отсортировать удачные идеи от плохих.

А техника мозгового штурма, которую вы освоите, уж точно не будет помехой ни в каком деле!

УДК 820(73)  
ББК 88.37/я92

© 1999 Allen D. Bragdon Publishers, Inc. + Published  
by arrangement with Allen D. Bragdon Publishers, Inc.

© Ю. Гольдберг. Перевод, 2002

© ООО «Издательство «Эксмо».

Издание на русском языке. Оформление. 2002

ISBN 5-699-00042-9

## ВВЕДЕНИЕ

«Пользуйся, пока есть» — это девиз для тех, кто старается с возрастом не утратить остроты ума. Новейшие исследования в области когнитивистики подтверждают, что стимуляция важных мозговых центров не только значительно замедляет естественное снижение умственных способностей, но и помогает *улучшить* работу клеток мозга. Важно также понимать, что различные способности мозга не только не конкурируют друг с другом за пространство и ресурсы, а скорее помогают друг другу. Латинское выражение «*E pluribus unum*» — «из многих единое» — определяет основной принцип, на котором построена наша повседневная жизнь.

Содержащиеся в этой книге упражнения разработаны таким образом, чтобы в занимательной форме тренировать различные способности мозга, которыми мы пользуемся в реальной жизни. Это логическая дедукция, образная визуализация, манипуляция с символами и правилами математических вычислений, применение вербальных функций и грамматической логики для поиска решения задач, выраженных невербальным способом.

Хорошей иллюстрацией того, как объединяются разнообразные функции, могут служить те приемы и способности, которые мы называем общим словом *творческие*. Мозговой штурм — это активность правого полушария, но не оценочная и не конвергентная, а скорее дивергентная в том смысле, что она не направлена на поиски единственно правильного ответа. Однако для получения хороших результатов любой мозговой штурм должен сопровождаться критической оценкой, чтобы проанализировать логические следствия каждого предложения и отсортировать хорошие идеи от плохих. И наоборот, доведение простейшей идеи до логического конца может привести к противоречащему интуиции выводу, который иногда производит эффект неожиданного озарения.



Аналогичным образом обдумывание задач-маршрутов может привести к «озарению», когда отдельные части головоломки вдруг начнут складываться в одно целое.

Интуитивная визуализация возможного решения может возникнуть после подробного аналитического анализа — или не возникнуть!





Манипуляция с цифрами — это классическое упражнение для левого полушария мозга, и именно оно будет задействовано при попытке решить головоломки под названием *Хитрые цифры*. Однако многие из таких задач содержат и визуальные элементы, требующие включения функций правого полушария, например при анализе набора цифр как с точки зрения абстрактной математики, так и пространственного расположения.



*Логика и наблюдательность* — это тоже логические головоломки (левое полушарие), визуальная форма которых может потребовать участия правой половины мозга, отвечающей за пространственное воображение. Для большинства людей, например, решение задания № 22 «Логика жизни и смерти» начинается с мысленного видения ситуации.



*Повороты и перестановки* — это упражнения для тренировки пространственного воображения (полушарие мозга). Тем не менее в поисках ответа вам необходимо будет помнить и учитывать предыдущие неудачные попытки, что, скорее всего, приведет к использованию речевой функции левого полушария, а также способностей к организации, планированию и мысленному сосредоточению, за которые отвечают лобные доли мозга.

В тех случаях, когда визуальные задачи могут быть решены при помощи словесных объяснений, вы получаете возможность использовать для их решения левое полушарие. Считаете ли вы свои способности лингвистического решения проблем вспомогательным инструментом или важным орудием, зависит от точки зрения.

У разных людей мозг работает по-разному, и вы можете определить, насколько отличается ваш подход к решению той или иной задачи от подхода приятеля или супруга. Для этого предложите партнеру упражнение № 21 «Возможные пары», а затем сравните свои и его ответы.

Нам кажется, что в любом случае полезно применять разнообразные методы решения всевозможных задач — как индивидуальные, так и коллективные.

## Несколько замечаний:

- К каждой головоломке есть подсказка, которая напечатана «вверх ногами» в нижней части страницы (через одну страницу после задания).
- Для слабых духом мы приводим решение каждой задачи. Обычно оно напечатано в перевернутом виде через три страницы после соответствующего задания. Не подглядывайте, не облегчайте себе задачу!
- Можно записывать решения на отдельных листочках, если вы хотите соревноваться в разгадывании головоломок с доброжелательным соперником. При необходимости можно использовать кальку или прозрачную бумагу, наложив ее на страницу книги.
- При прохождении лабиринтов, после того как вы нашли путь мысленным взором, накройте лабиринт листом кальки и проведите карандашом соответствующие линии. Чтобы усложнить задачу, прорежьте в центре небольшой карточки отверстие размером с десятикопеечную монету. Совместите отверстие с началом лабиринта и перемещайте карточку вслед за движением по его дорожкам.



**ЛОГИКА И НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ:** абстрактная логика — если А и не В истинно, то не А ложно, но не В может быть истинно.



**ХИТРЫЕ ЦИФРЫ:** узоры из цифр — цифры должны подчиняться определенным правилам. Сначала нужно определить эти правила.



**ПОВОРОТЫ И ПЕРЕСТАНОВКИ:** взаимное расположение в пространстве — вам придется представить объем, который нельзя потрогать или измерить.



**МАРШРУТЫ:** найти путь — как в лабиринте.

# СОДЕРЖАНИЕ

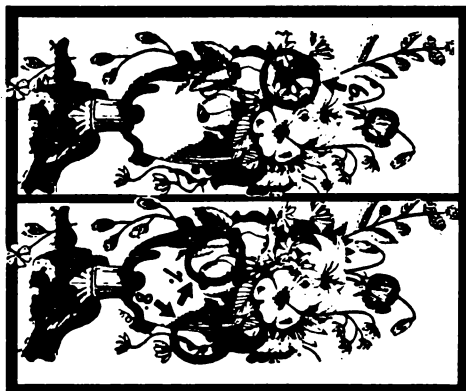
	<i>Задание</i>	<i>Подсказка</i>	<i>Решение</i>
<b>Введение</b>	с. 3		
1. Раскачивающийся коала	с. 8	с. 10	с. 13
2. Отражение лета	с. 10	с. 12	с. 15
3. Движение шахматного коня	с. 12	с. 14	с. 17
4. Таблица чисел	с. 14	с. 16	с. 19
5. Ближневосточные границы	с. 16	с. 18	с. 21
6. Перепутанные цветы	с. 18	с. 20	с. 23
7. Маленькими шажками	с. 20	с. 22	с. 25
8. Урок математики	с. 22	с. 24	с. 27
9. Осколки времени	с. 24	с. 26	с. 29
10. Каждой твари по паре	с. 26	с. 28	с. 31
11. Неудачливый жених	с. 28	с. 30	с. 33
12. «Сладкая» логика	с. 30	с. 32	с. 35
13. Проворнее орла	с. 32	с. 34	с. 37
14. Нарисуйте икону	с. 34	с. 36	с. 39
15. Точное попадание	с. 36	с. 38	с. 41
16. Кто откуда?	с. 38	с. 40	с. 43
17. Двенадцать способов проиграть	с. 40	с. 42	с. 45
18. Гнев миссис Притчет	с. 42	с. 44	с. 47
19. Вращающиеся кубики	с. 44	с. 46	с. 49
20. Домино	с. 46	с. 48	с. 51
21. Возможные пары	с. 48	с. 50	с. 53
22. Логика жизни и смерти	с. 50	с. 52	с. 55
23. Пробежка по парку	с. 52	с. 54	с. 57
24. Что это такое?	с. 54	с. 56	с. 59
25. Воздушные шары и инфляция	с. 56	с. 58	с. 61
26. Волшебное одеяло	с. 58	с. 60	с. 63
27. Открытые и закрытые клетки	с. 60	с. 62	с. 65
28. Дилемма для дипломатов	с. 62	с. 64	с. 67
29. Составная картинка	с. 64	с. 66	с. 69
30. Наклейки для кубиков	с. 66	с. 68	с. 71

	<i>Задание</i>	<i>Подсказка</i>	<i>Решение</i>
31. Снежинки	с. 68	с. 70	с. 73
32. Распродажа домашних вещей	с. 70	с. 72	с. 75
33. Классики	с. 72	с. 74	с. 77
34. Разбитая ваза	с. 74	с. 76	с. 79
35. Не сердитесь слишком сильно	с. 76	с. 78	с. 81
36. Перепутавшиеся обои	с. 78	с. 80	с. 83
37. Пары минойских ваз	с. 80	с. 82	с. 85
38. Тест для ведьм	с. 82	с. 84	с. 87
39. Расставьте полицейских	с. 84	с. 86	с. 89
40. Найдите нужную комбинацию	с. 86	с. 88	с. 91
41. Витрина	с. 88	с. 90	с. 93
42. «Кроссворд» из чисел	с. 90	с. 92	с. 95
43. «Длинное» замыкание	с. 92	с. 94	с. 97
44. Точные координаты	с. 94	с. 96	с. 99
45. Меню, пожалуйста	с. 96	с. 98	с. 101
46. Опрометчивый поступок	с. 98	с. 100	с. 103
47. Мадонна «Веспа»	с. 100	с. 102	с. 105
48. Развод по-королевски	с. 102	с. 104	с. 107
49. Считалка для птиц	с. 104	с. 106	с. 109
50. Символы во времени	с. 106	с. 108	с. 111
51. Следы на снегу	с. 108	с. 110	с. 113
52. Задача для Вильгельма Телля	с. 110	с. 112	с. 115
53. «Дорогие» друзья Салли	с. 112	с. 114	с. 117
54. Равенства	с. 114	с. 116	с. 119
55. Мотогонки	с. 116	с. 118	с. 121
56. Змеевидные последовательности	с. 118	с. 120	с. 123
57. Лабиринт из символов	с. 120	с. 122	с. 125
58. Чудной изобретатель	с. 122	с. 124	с. 127
59. Вы ясновидящий	с. 124	с. 126	с. 9
60. Найдите различия	с. 126	с. 8	с. 11

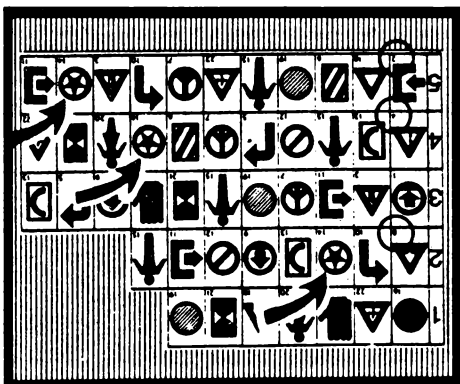
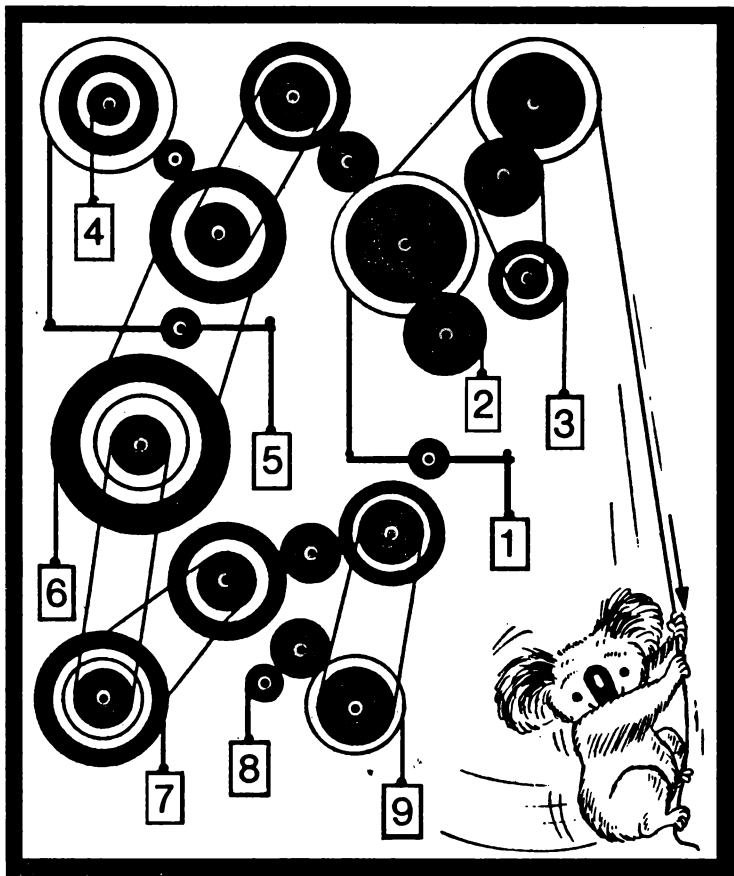


# 1. РАСКАЧИВАЮЩИЙСЯ КОАЛА

Проследите за движением шкивов, приводных ремней и рычагов, когда медвежонок коала тянет за веревку, и попытайтесь определить, куда движется груз в каждом из пронумерованных прямоугольников — вверх или вниз. Тот, кто знаком с техникой, должен предположить, что вес медвежонка коала достаточен, чтобы преодолеть трение во всех шестеренках, а также вес всех пронумерованных грузов. Девять правильных ответов — отлично, семь — хорошо, пять — удовлетворительно. Подсказку можно найти в нижней части стр. 10, решение — на стр. 13



Подсказка 60.  
НАЙДИТЕ  
РАЗЛИЧИЯ  
Некоторые из них исправ-  
лены, но многое пропу-  
щено.



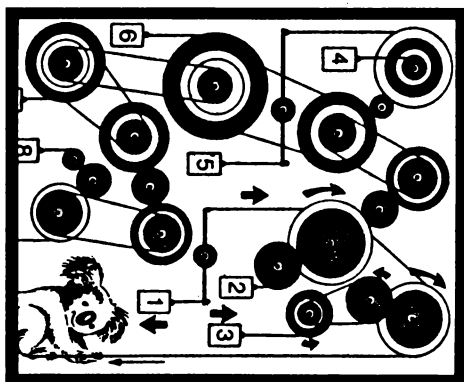
Решение 59.  
**ВЫ АСНОВИДЯЩИИ**  
 Когда вам говорят «ряды 2, 4 и 5», посмотрите на маленькие цифры в первой колонке слева. Маленькие цифры на первых значках в рядах 2, 4 и 5 — это 8, 4 и 2 соответственно. Их сумма равняется 14. Теперь найдите значок с цифрой 14 в правом нижнем углу — это и есть звезда внутри круга!



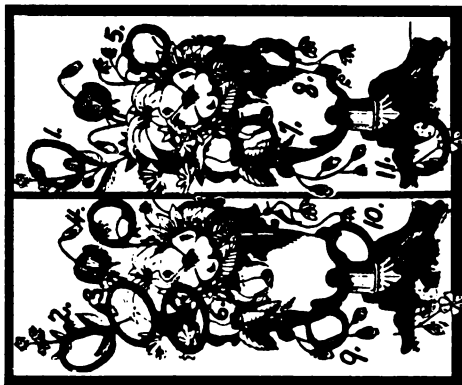
## 2. ОТРАЖЕНИЕ ЛЕТА

Художник решил написать летний натюрморт и его отражение в пруду, но сделал несколько ошибок. Можете ли вы найти десять различий между верхней частью рисунка и его отражением? Обведите карандашом места на каждой половинке, где вы обнаружите несоответствия. Контрольное время — пять минут. Подсказку можно найти в нижней части стр. 12, решение — на стр. 15

Подсказка 1.  
РАСКАЧИВАЮЩИЙСЯ  
КОЛГА  
Шкивы, соединенные рем-  
нями, вращаются в одном и  
том же направлении. Ка-  
сающиеся друг друга шес-  
теренки вращаются в про-  
тивоположных направлениях.  
ях. Когда один конец  
рычага поднимается, дру-  
гой опускается.







Решение 60.  
НАЙДИТЕ РАЗЛИЧИЯ



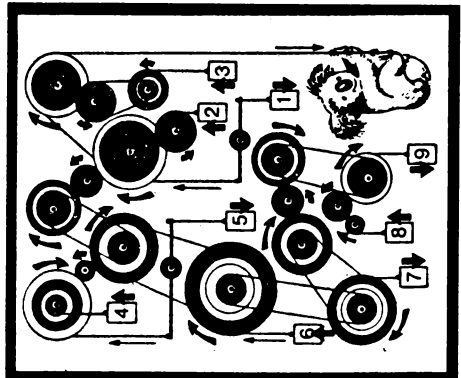
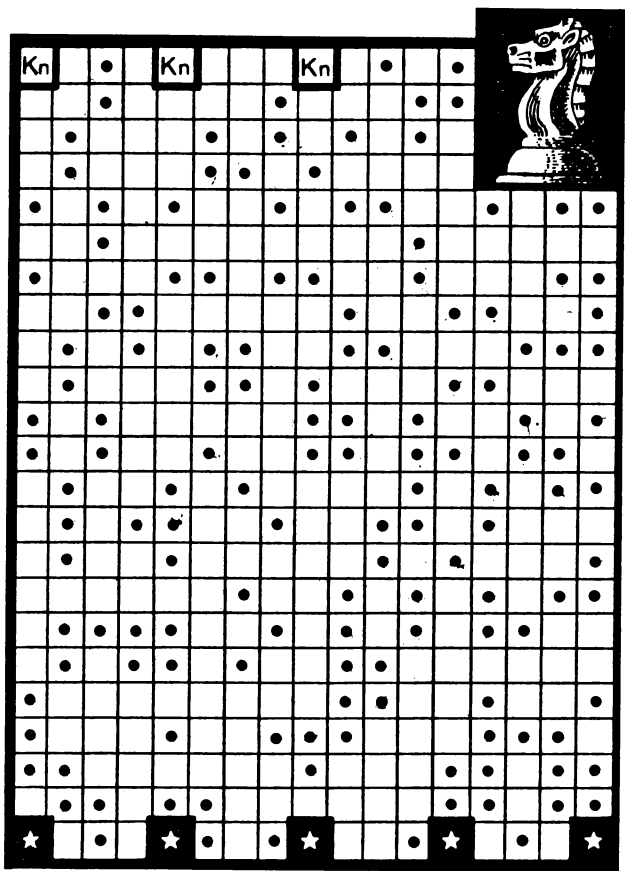
### 3. ДВИЖЕНИЕ ШАХМАТНОГО КОНЯ

Начните с клеточки, обозначенной Кп, и передвигайте шахматного коня в любом направлении (как в шахматах, буквой «Г»). Перемещать коня разрешается только на следующую точку. Можно перепрыгивать через точки. При движении вниз нельзя дважды становиться на одну точку или повторять уже пройденный путь. Закончить задание нужно в одной из клеток, обозначенных звездочкой. Чтобы усложнить задачу, можно вырезать в центре листа бумаги (размером приблизительно 3 × 5 дюймов) небольшое отверстие, так чтобы при наложении листа на головоломку вы видели одновременно лишь небольшое количество точек и выбирали правильный путь только среди них. Подсказку можно найти внизу стр. 14, решение — на стр. 17.

---

Подсказка 2.  
ОТРАЖЕНИЕ ЛЕТА  
У гусеницы на верхней по-  
ловинке картинки есть глаз,  
а на нижней нет. По силам  
ли вам найти еще девять  
таких?





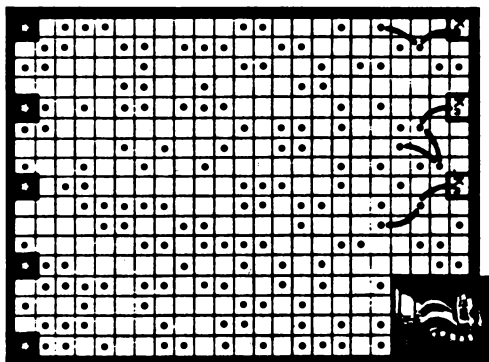
Решение 1.  
 ПАСКАЧИВАЮЩИЙСЯ  
 КОЛЛА



## 4. ТАБЛИЦА ЧИСЕЛ

Большинство головоломок решается следующим образом: вы ищете закономерность, а предположив, что нашли, проверяете ее. (Именно так подопытные крысы находят дорогу в лабиринте. Иногда их стимулирует запах пищи, расположенной вне лабиринта.) Эта головоломка может быть решена точно таким же способом. (Помимо всего прочего, вы можете пообещать самому себе награду, но, найдя решение, поймете, что это было довольно глупо — задача слишком проста.) Числа в каждом из трех верхних рядов подчиняются определенной математической закономерности. Обнаружив эту закономерность, не спешите заполнять пустой квадратик в нижнем ряду — дайте испытать себя другим. Отметьте свое время и посмотрите, сможет ли кто-нибудь найти решение быстрее вас. Подсказку можно найти внизу стр. 16, решение — на стр. 19.

Подсказка 3. ДВИ-  
ЖЕНИЕ ШАХМАТ-  
НОГО КОНЯ  
На рисунке изображено  
начало трех маршрутов.  
К сожалению, все они  
неверные. Правильный  
маршрут, которого здесь  
нет, состоит из двадцати  
шести ходов. Если вы все  
еще испытываете затруд-  
нения, попробуйте дви-  
гаться в обратном поряд-  
ке, снизу вверх.



7	4	8
3	9	7
6	5	10
?	8	4

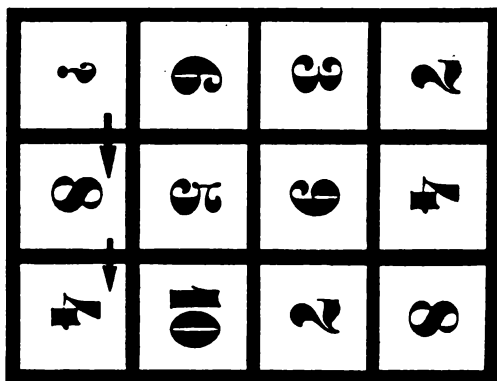


Решение 2.  
ОТРАЖЕНИЕ ЛЕТА

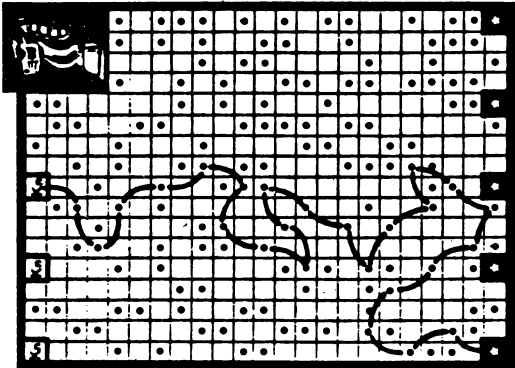
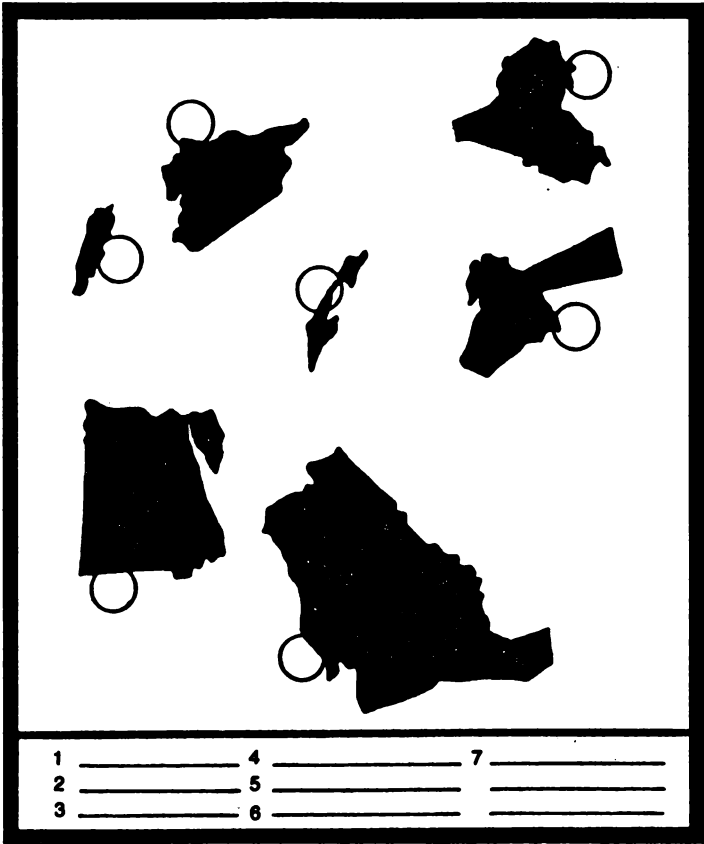


## 5. БЛИЖНЕВОСТОЧНЫЕ ГРАНИЦЫ

На рисунке изображены семь ближневосточных стран, часто упоминающихся в новостях. Их пограничные конфликты можно быстро разрешить, проведя три прямые линии через весь квадрат так, чтобы они не касались ни одной страны. В результате каждая страна должна оказаться в отдельном секторе. Политики не сумели сделать этого за три года. Вы должны справиться с задачей за три минуты. Напишите название каждой страны рядом с одной из цифр под картинкой. Затем поставьте цифру в кружочке рядом с очертанием соответствующей страны. Семь правильных ответов — отлично, пять — хорошо, четыре — удовлетворительно. Подсказку можно найти внизу стр. 18, решение — на стр. 21.



Подсказка 4.  
ТАБЛИЦА ЧИСЕЛ  
Если вы начнете движе-  
ние с запада на восток,  
умножая свои усилия и  
вычитая оставшее, то  
найдете верное реше-  
ние.



Решение 3.  
 ДВИЖЕНИЕ  
 ШАХМАТНОГО  
 КОНЯ

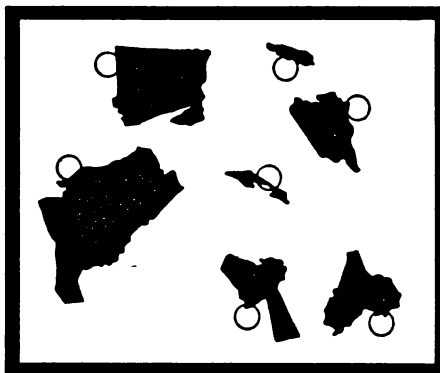


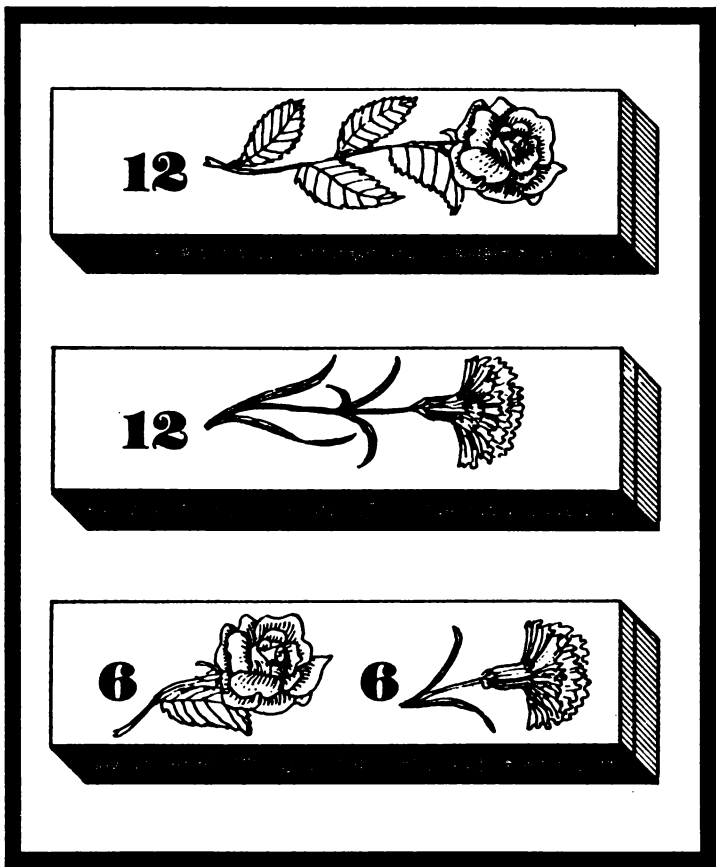


## 6. ПЕРЕПУТАННЫЕ ЦВЕТЫ

Перед вами три коробки с цветами, в одной из которых находится дюжина роз, в другой дюжина гвоздик, а в третьей — шесть роз и шесть гвоздик. Беда в том, что все крышки коробок перепутаны. Представьте себе, что вы можете выбрать одну из коробок. Закройте глаза, мысленно откройте коробку, возьмите один цветок и закройте коробку. Открыв глаза и увидев цветок, который у вас в руках, сможете ли вы сказать, какие цветы находятся в каждой из коробок? Контрольное время — три минуты. Подсказку можно найти внизу стр. 20, решение — на стр. 23.

Подсказка 5.  
БЛИЖНЕВОСТОЧНЫЕ  
ГРАНИЦЫ  
Ливан, небольшая страна в  
дальнем левом углу, и рас-  
положенный в центре Изра-  
иль должны оказаться в ма-  
леньких треугольничках.  
Первую линию следует про-  
вести так, чтобы разделить  
Саудовскую Аравию и Еги-  
пет, а также Сирию и Ирак.





2	$4 \times$	$8 = 20$
3	$6 \times$	$2 = 20$
6	$3 \times$	$10 = 20$
3	$8 \times$	$4 = 20$

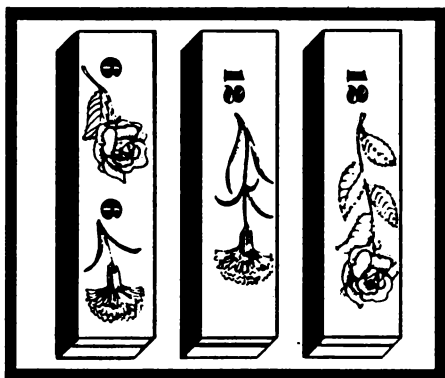
Решение 4.  
ТАБЛИЦА ЧИСЕЛ

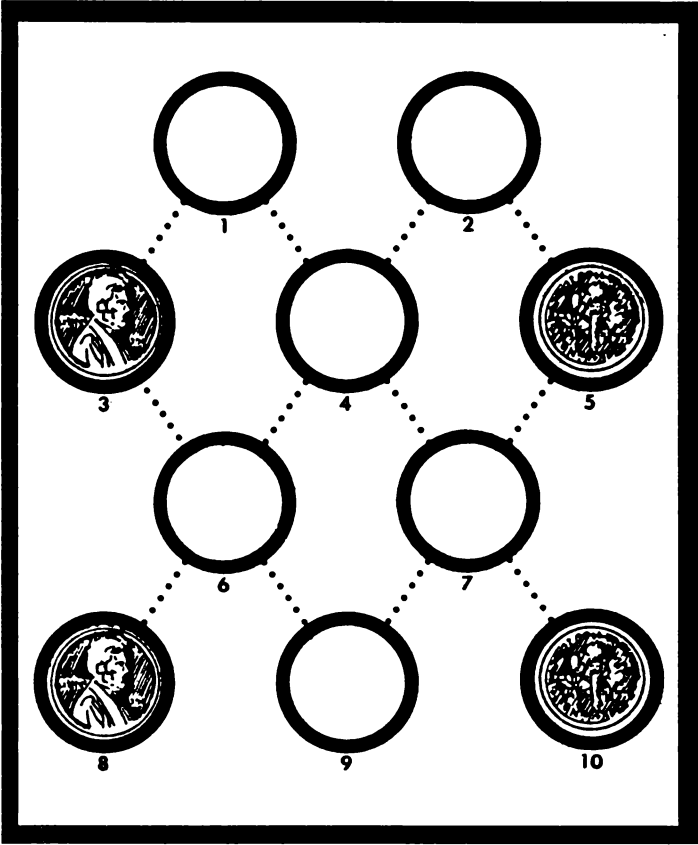


## 7. МАЛЕНЬКИМИ ШАЖКАМИ

Предложите эту задачу парню, который сидит рядом с вами в компьютерном классе. Положите монетки достоинством в 1 копейку на кружочки с цифрами 3 и 8, а монетки по 10 копеек — на кружочки с цифрами 5 и 10. Передвигая монетки — по одной — вдоль пунктирных линий и только по прямой, поменяйте монеты 1 коп. и 10 коп. местами. Две монетки не могут одновременно занимать один и тот же кружок, но разрешается передвигаться на свободные места. Монетку можно передвинуть на один, два или три шага, но нельзя перепрыгивать через уже занятые кружки. Опытный игрок поменяет монетки местами не больше чем за десять шагов. Удастся ли вам превзойти этот результат? Подсказку можно найти внизу стр. 22, решение — на стр. 25.

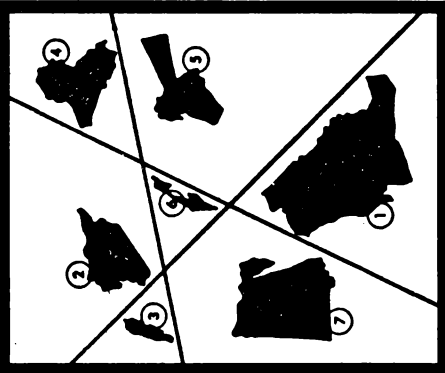
Подсказка 6.  
ПЕРЕПУТАННЫЕ  
ЦВЕТЫ  
Начните с коробки, крышка  
ка которой дает вам наи-  
большую информацию.





Решение 5.  
 БЛИЖНЕВОСТОЧНЫЕ  
 ГРАНИЦЫ

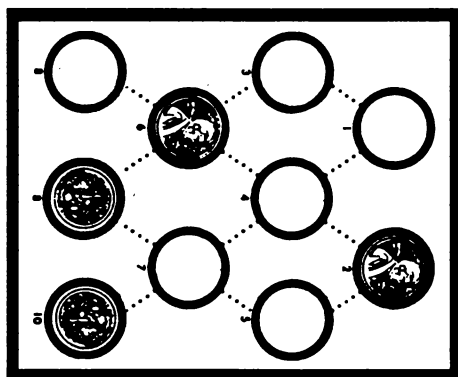
1. Саудовская Аравия
2. Сирия
3. Ливан
4. Ирак
5. Иордания
6. Израиль
7. Объединенные Арабские Эмираты





## 8. УРОК МАТЕМАТИКИ

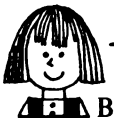
Учитель написал на доске четыре примера и попросил учеников решить их. Ответы учеников записаны в рамках рядом с их портретами. «Вы очень плохо знаете математику! — сказал учитель. — У троих из вас по два правильных ответа, а один ученик все примеры решил неправильно». Можете ли вы определить, какие ответы правильные и кто из учеников дал два правильных ответа, а кто ни одного? Маленькие цифры в квадратиках — это номера примеров, а большие — ответы учеников. Время: одна минута — отлично, три минуты — хорошо, пять минут — удовлетворительно. Подсказку можно найти внизу стр. 24, решение — на стр. 27.



Подсказка 7.  
МАЛЕНЬКИМИ  
ШАЖКАМИ  
Передвиньте монетку с  
кружка 8 на кружок 2, за-  
тем монету с кружка 3 на  
кружок 6. Далее пере-  
двиньте монету с кружка  
5 на кружок 9.



1. 50    2. 49    3. 51    4. 48



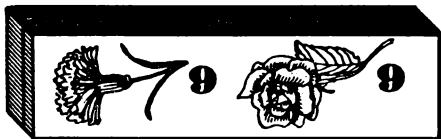
1. 50    2. 48    3. 49    4. 51



1. 48    2. 50    3. 51    4. 49



1. 51    2. 49    3. 50    4. 48



маркировкой «роздизки» содержит шесть роз и шесть гвоздик. Если же из коробки «шесть роз и шесть гвоздик» вы вслепую вытащили гвоздику, значит, в ней находится шесть роз и шесть гвоздик. Тогда в коробке из-под гвоздик находится роза, а в коробке из-под роз — шесть роз и шесть гвоздик.

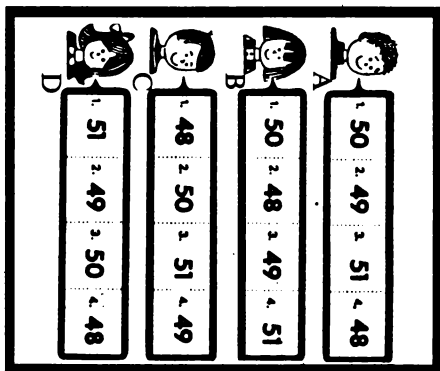
Решение 6.  
ПЕРЕПУТАННЫЕ ЦВЕТЫ  
Выберите коробку с крышкой, на которой указано «шесть роз и шесть гвоздик». Если вы вслепую вытащили розу, значит, в коробке должна быть дюжина роз (крышки перепутаны). В коробке с крышкой «двенадцать роз» должны находиться двенадцать гвоздик. Таким образом, коробка с



## 9. ОСКОЛКИ ВРЕМЕНИ

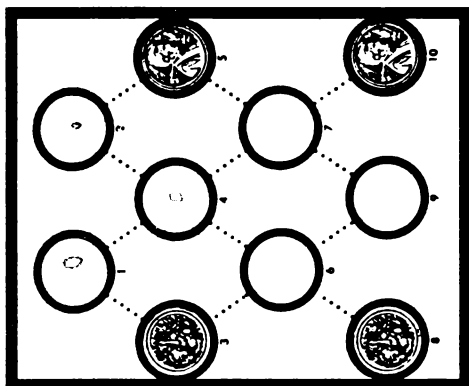
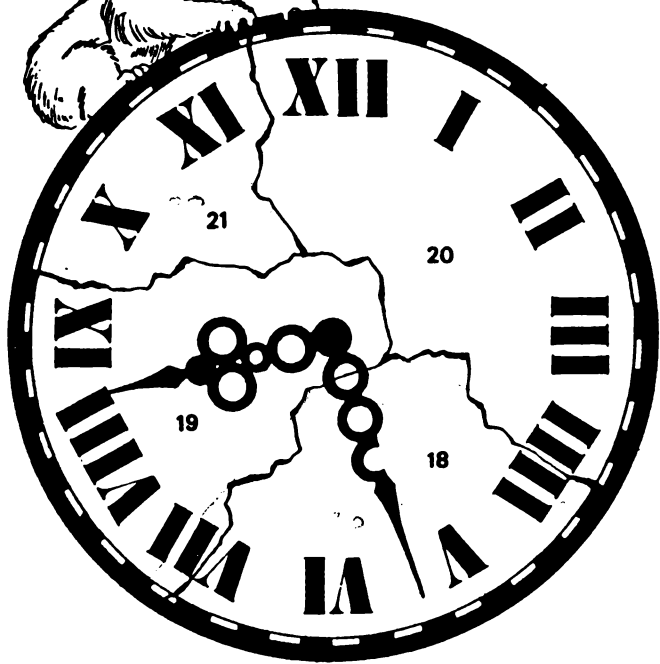
Сэр Родни Коала нашел копию огромных каменных часов, которые украшали въездные ворота древнего итальянского города Цесария. Во время восстания 1733 года разорвавшаяся неподалеку бомба стала причиной появления трещин на циферблате часов. Трещины разделили циферблат на четыре части так, что сумма римских цифр в каждой части составляла ровно 20. Изображенные на рисунке часы — это подделка, потому что суммы цифр каждой части не одинаковы. Можете ли вы показать, как располагались трещины на подлинных часах? Контрольное время для нахождения одного из многих вариантов — шесть минут. Подсказку можно найти внизу стр. 26, решение — на стр. 29.

Подсказка 8.  
УРОК МАТЕМАТИКИ  
Два ученика, А и В, решили правильно первый пример. Один из них правильно решил второй пример, а другой — третий. Если вы и теперь не сможете назвать правильные ответы всех четырех примеров, держитесь подальше от логических задач.





«Который час?  
Точное время VIII : XXVII



Передвиньте монетку с позиции 8 на позицию 2, затем с 3 на 6, с 5 на 9, с 10 на 1, с 2 на 5, с 6 на 4, с 9 на 6, с 1 на 3, с 4 на 10 и, наконец, с 6 на 8.

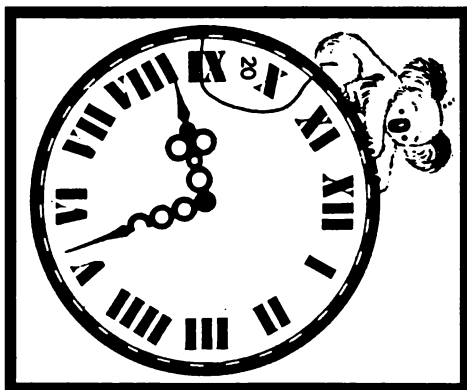
Решение 7.  
МАЛЕНЬКИМИ  
ШАЖКАМИ



## 10. КАЖДОЙ ТВАРИ ПО ПАРЕ

Вы когда-нибудь задумывались над тем, почему некоторые чрезвычайно милые и совершенно «нормальные» люди предпочитают всю жизнь оставаться одиночками или почему в природе столько парных объектов, например уши и ноздри? Почему наиболее распространенный образ действий автоматически считается лучшим? Или насколько скучнее была бы жизнь, если бы человека лишили возможности самостоятельного выбора? Головоломка на следующей странице в высшей степени «нормальна». Почти все предметы на рисунке имеют пару. Вся соль заключается в слове «почти». Вы должны потратить не более четырех минут, чтобы найти несколько «одиночек». Подсказку можно найти внизу стр. 28, решение — на стр. 31.

Подсказка 9.  
ОСКОЛКИ ВРЕМЕНИ  
Сэр Родни нашел один ос-  
колок часов под столиком  
в кафе, куда он зашел,  
чтобы выпить кофе. Найти  
остальные части предос-  
тавляется вам.



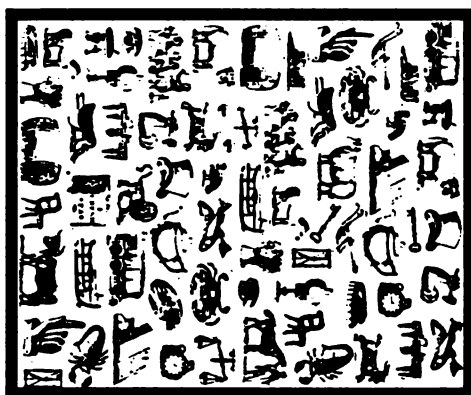




## 11. НЕУДАЧЛИВЫЙ ЖЕНИХ

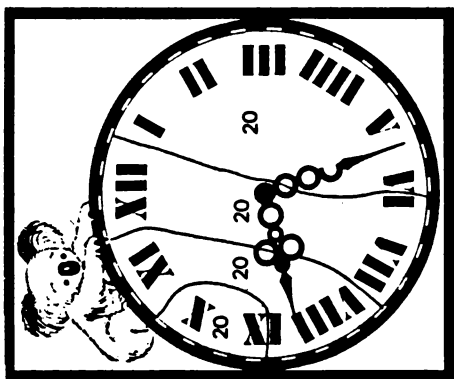
Принцесса была в слезах. Ее отец придумал испытание для красивого, глупого и потому самого желанного из всех женихов. Король сказал: «Ты получишь руку моей дочери только в том случае, если сумеешь разделить эту карту королевства с пронумерованными графствами на четыре одинаковые провинции. Все провинции должны иметь одинаковую форму и площадь, и сумма цифр входящих в каждую провинцию графств должна равняться 45». Хитрая принцесса заметила, обращаясь к разинувшему от удивления рот жениху: «Правда, интересно, что сумма цифр от 1 до 9 тоже равняется 45?» Молодой человек так и не смог найти решение, и принцессе пришлось выйти замуж за... лягушку, которая справилась с задачей за одну минуту и девятнадцать секунд. А вы сможете превзойти лягушку? Подсказка — внизу стр. 30, решение — на стр. 33.

---



Подсказка 10.  
КАЖДОЙ ТВАРИ  
ПО ПАРЕ  
Ищите теплокровных жи-  
вотных и чай с приятной  
вкусовой палитрой.

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



Решение 9.  
**ОСКОЛКИ ВРЕМЕНИ**  
 Автор головоломки утверждает, что существует тринадцать способов решения. Вот один из них. Сколько еще вариантов удастся обнаружить вам?



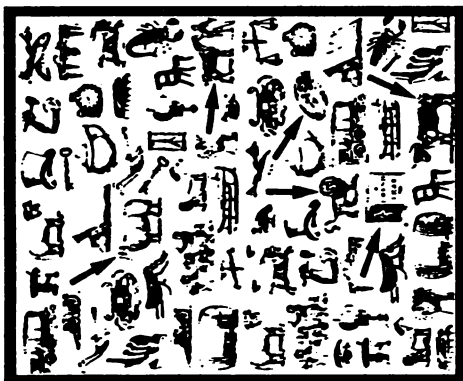
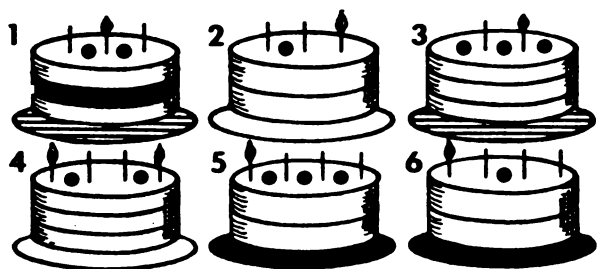
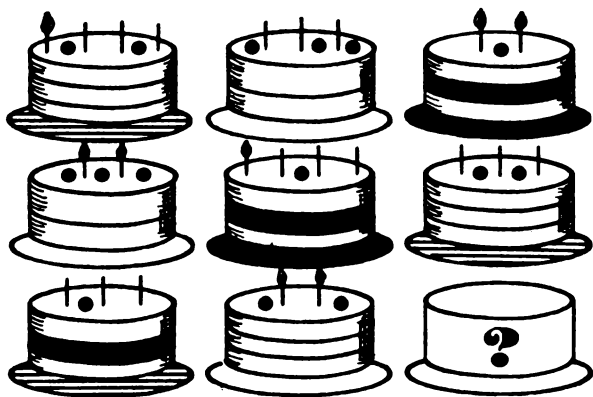
## 12. «СЛАДКАЯ» ЛОГИКА

Изучите торты, изображенные в двух верхних горизонтальных рядах. Выяснив закономерность, укажите, какой из шести пронумерованных тортов (из нижней части рисунка) дополнил бы третий горизонтальный ряд. Оцените свои успехи: пятнадцать секунд — можете взять себе торт, одна минута — вам разрешается задуть свечи, пять минут — попросите кого-нибудь отрезать для вас маленькую порцию, которую можно сразу положить в рот. Подсказку можно найти внизу стр. 32, решение — на стр. 35.

Каждая провинция должна  
включать в себя графства с  
мерами от 1 до 9. Линии  
на рисунке — это начало  
правильных границ.

Подсказка 11.  
НЕУДАЧЛИВЫЙ  
ЖЕНИХ

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



Решение 10.  
КАЖДОЙ ТВАРИ  
ПО ПАРЕ

1. Жюкей с лошадыю
2. Овца
3. Коробка с чаем
4. Бык
5. Палитра художника
6. Лев

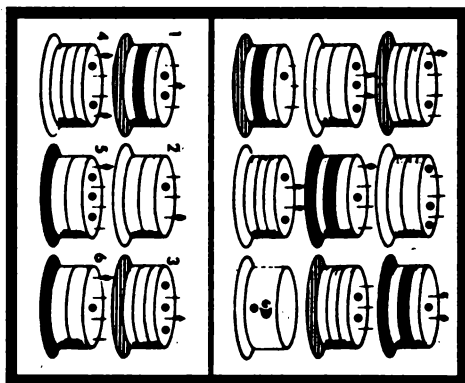


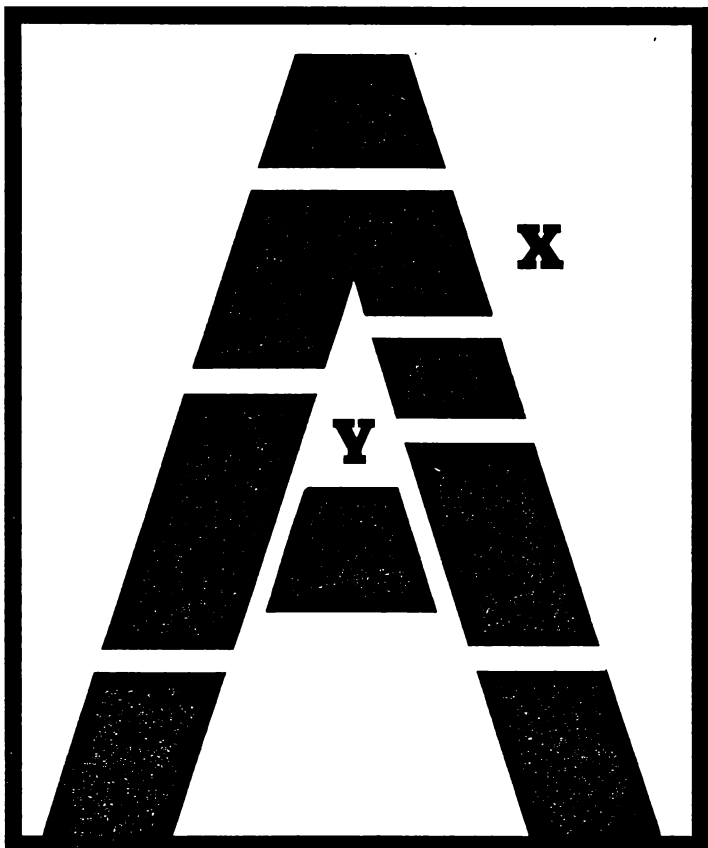


## 13. ПРОВОРНЕЕ ОРЛА

Вообразите, что вы превратились в не очень голодного орла, парящего над развалинами храма майя в глубине мексиканских джунглей. Вы заметили упитанного детеныша ягуара и заключили с ним мысленно «договор»: «Милый котик, если ты сумеешь пробежать от того места, где находишься сейчас (X), в священную комнату (Y) и при этом только по одному разу, не повторяясь, пройти по каждому проходу между зданиями, я не стану пикировать вниз и не разорву тебя на части своим сильным клювом и острыми, как бритва, когтями». Теперь представьте себя детенышем ягуара. У вас есть 120 секунд, чтобы доказать, что вы достойны стать взрослым и питаться орлами! Подсказку можно найти внизу стр. 34, решение — на стр. 37.

Подсказка 12.  
«СЛАДКАЯ» ЛОГИКА  
Расположение свечек и ви-  
шен не имеет значения.





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

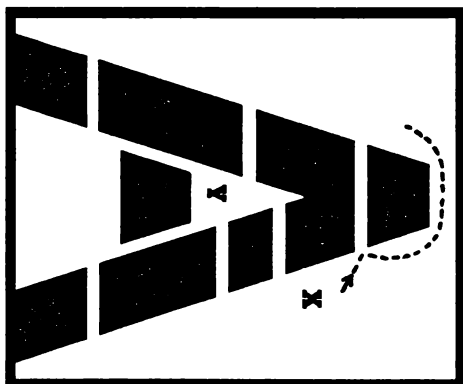
Решение 1.  
 НЕУДАЧЛИВЫЙ  
 ЖЕНИХ

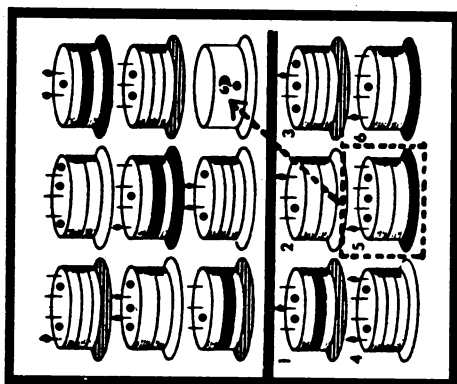
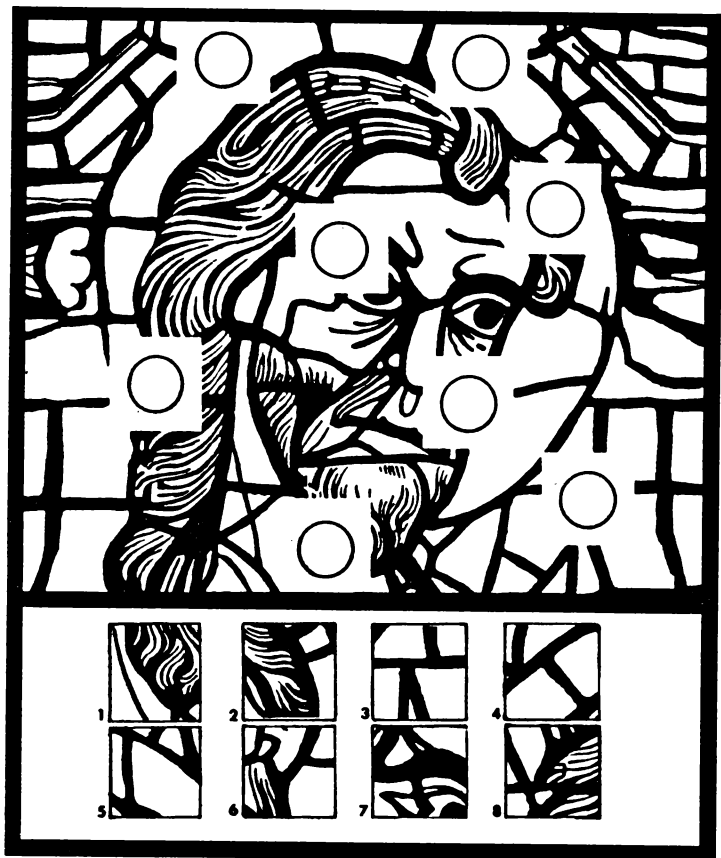


## 14. НАРИСУЙТЕ ИКОНУ

Христианский мученик провел всю свою жизнь в глубокой пещере куманской сивиллы, тщетно пытаясь при свете свечей восстановить эту древнюю реликвию, найдя правильные места для восьми фрагментов, которые с дьявольской аккуратностью были вырезаны варварами. Наконец, он разложил кусочки у ног древней мудрой сивиллы — так, как показано на рисунке. Умирая, он умолял сивиллу помочь. Она сделала это за сорок три секунды — пальцами ног! Напишите номер каждого фрагмента в соответствующем кружочке. Подсказку можно найти внизу стр. 36, решение — на стр. 39.

Подсказка 13.  
ПРОВОРОТНЕЕ ОРЛА  
Молодой вярар хотел сача  
чага нырнуть в близжай-  
шии проход между эда-  
нивами, он затем, несмотря  
на то что оставался неза-  
штитенным от парашеро  
орла, выдбал правильныи  
путь вокруг верхней части  
древних рун.





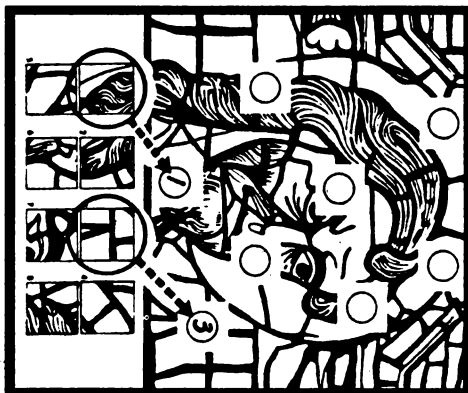
Решение 12.  
**«СЛАДКАЯ» ЛОГИКА**  
 Закончить третий ряд дол-  
 жен тот номер пять. В каж-  
 дом ряду: а) разные блюда;  
 б) тот с двумя белыми  
 слюми, тот с тремя белы-  
 ми слюми и тот с двумя  
 белыми и одним темным  
 слюм; с) две, три и четыре  
 свечи; d) одна и две за-  
 жженные свечи; e) одна,  
 две и три вишни.

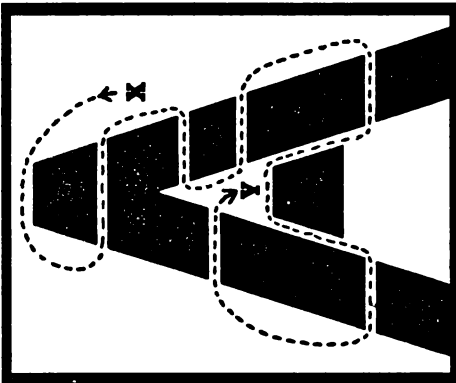
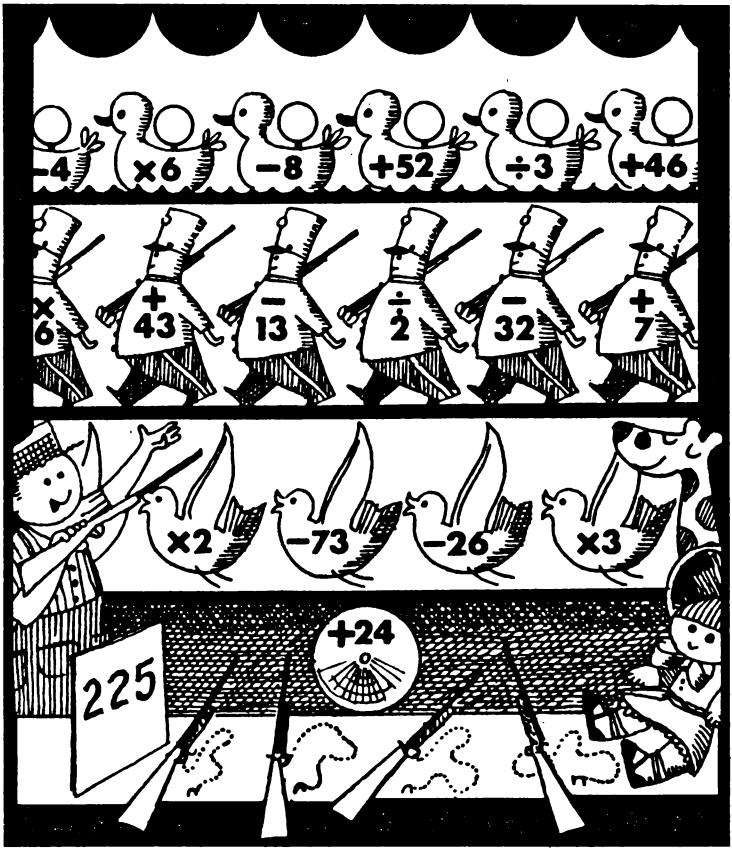


## 15. ТОЧНОЕ ПОПАДАНИЕ

В эти движущиеся мишени попасть нелегко, но мы уверены, что вы, сделав семь выстрелов, сможете выиграть куклу. Поразите по две мишени в каждом ряду, а седьмым выстрелом попадите в гонг. После проведения всех подсчетов в соответствии с указанными на мишенях инструкциями конечная сумма, включая число на гонге, должна равняться 225 — именно 225. Если вы потратите больше 5 минут или больше 7 выстрелов, сходите купить себе сахарной ваты, вернитесь и попытайте счастья еще раз! Если вы так хотите получить куклу, что готовы воспользоваться подсказкой, загляните на стр. 38. Решение можно найти на стр. 41.

Подсказка 14.  
НАРИСУЙТЕ ИКОНУ  
Пронумерованные фраг-  
менты вставляются в икону  
не обязательно в том же  
положении, как показано  
на рисунке; их можно пе-  
реворачивать. Начните с  
того, что поместите фраг-  
менты 1 и 3 туда, куда ука-  
зывают стрелки.





Решение 13.  
ПРОВОДИТЕ ОПЛА



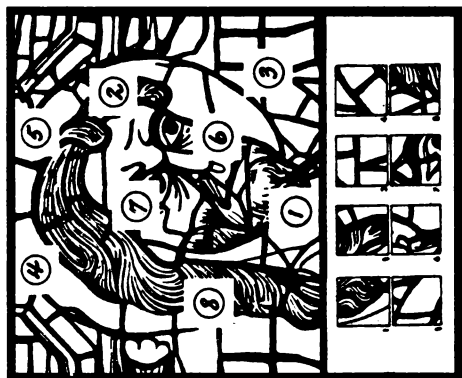
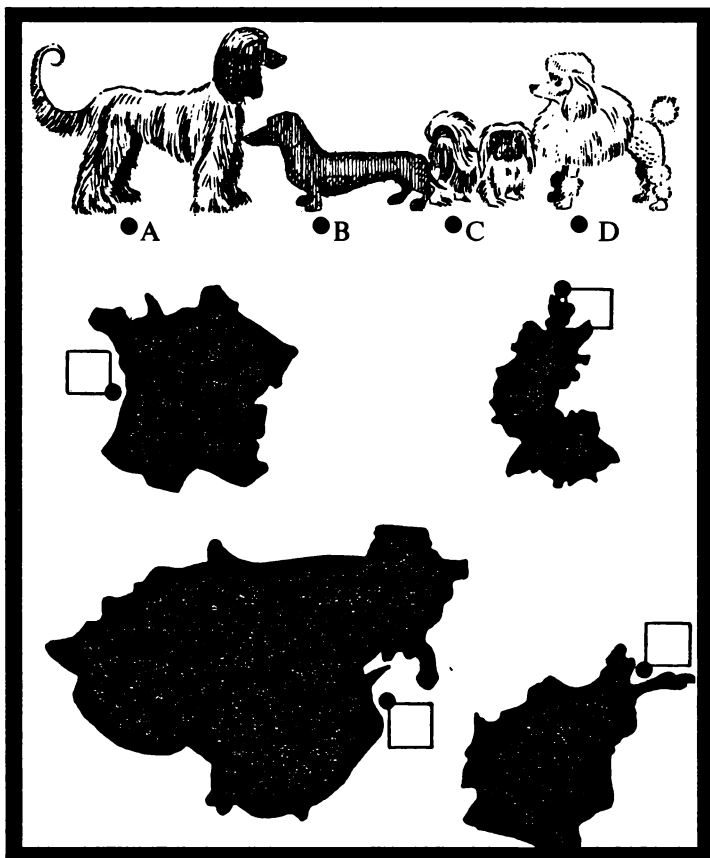
## 16. КТО ОТКУДА?

Считается, что эти четыре собаки — афганская борзая (А), такса (В), пекинес (С) и пудель (D) — происходят из четырех стран, контуры которых изображены на рисунке. На самом деле две собаки происходят из одной страны. Сначала назовите все страны. Затем поставьте соответствующую букву в тот квадратик, откуда якобы происходит собака. И наконец, проведите линию от каждой собаки до страны ее предполагаемого происхождения так, чтобы она не пересекала остальные линии. (Собаки не дерутся, но со странами это иногда случается.) Контрольное время — четыре с половиной минуты. Подсказку можно найти внизу стр. 40, решение — на стр. 43.

Подвигайтесь сверху  
вниз, поражая по две ми-  
шени в каждом ряду.

Подсказка 15.  
ТОЧНОЕ  
ПОПАДАНИЕ





Решение 14.  
НАРИСУЙТЕ ИКОНЫ



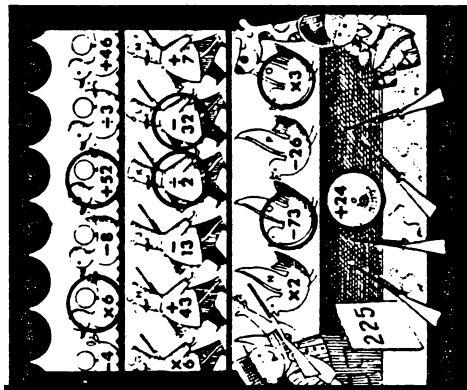
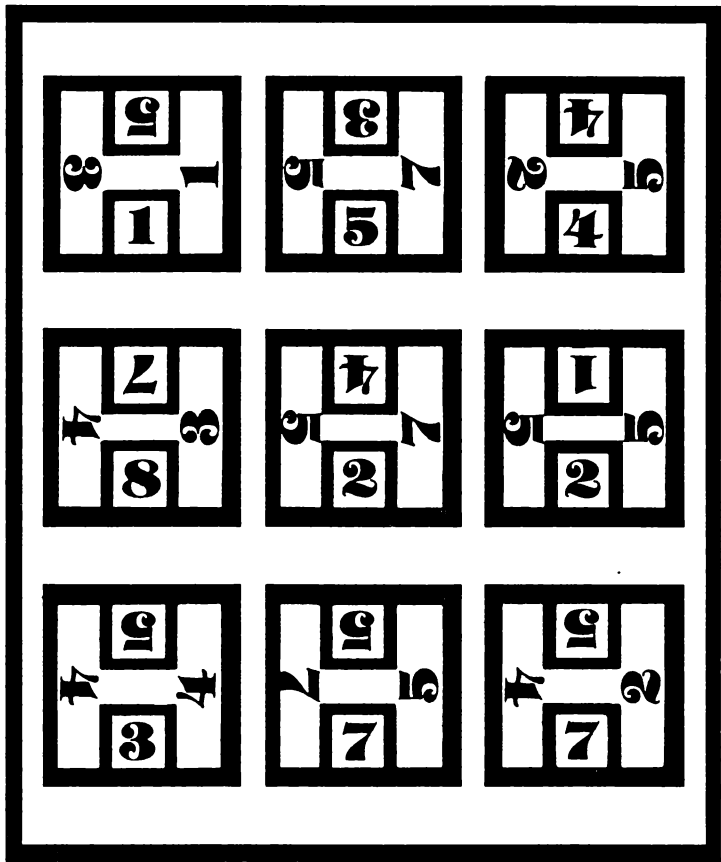


## 17. ДВЕНАДЦАТЬ СПОСОБОВ ПРОИГРАТЬ

Перед вами девять карточек с цифрами, которые в воскресенье вечером были перемешаны во время ссоры в клубе «Золотые денечки». Чтобы помочь старичкам правильно разложить карточки, следует передвинуть их таким образом, чтобы сумма каждого из шести горизонтальных рядов цифр (в рамке) и каждой из шести вертикальных колонок (без рамок, по краям) равнялась 13. Возможно, некоторые из карточек придется перевернуть. Эту головоломку гораздо легче решить, если вырезать все девять квадратиков и манипулировать ими, пока решение не будет найдено. Но если вы не хотите портить книгу, прочитайте подсказку на стр. 42. Решение вы найдете на стр. 45.

Подсказка 16.  
 КТО ОТКУДА?  
 Буква А должна обозначать  
 Афганистан, В — Берлин,  
 С — председатель Мао, но  
 тогда что такое D? Одна из  
 крупных собак происходит  
 из одной из самых мален-  
 ких стран. Можно предпо-  
 ложить, что пудель родом  
 из Франции. Кроме того,  
 нам известно, что столица  
 Китая — Пекин.





Решение 15.  
 ТОЧНОЕ ПОПАДАНИЕ  
 Верхний ряд  
 $+52 \times 6 = 312$   
 Второй ряд  
 $312 - 32 = 280 : 2 = 140$   
 Нижний ряд  
 $140 - 73 = 67 \times 3 = 201$   
 Гол!  
 $201 + 24 = 225$

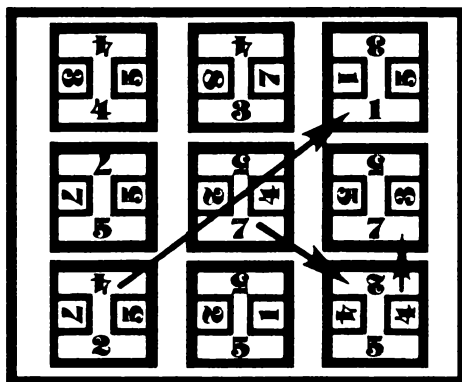


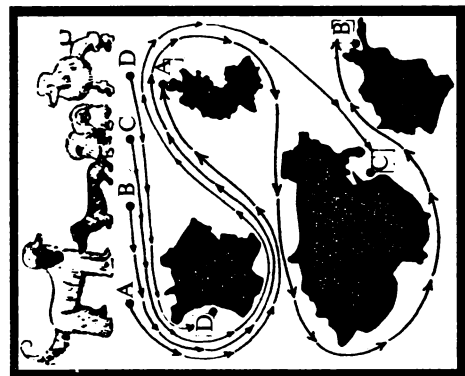
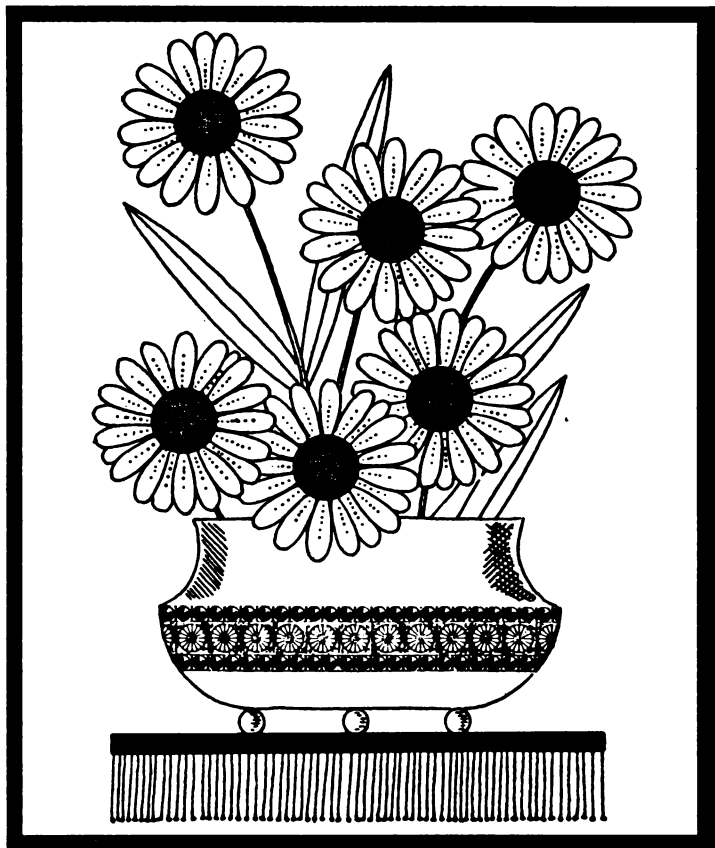
## 18. ГНЕВ МИССИС ПРИТЧЕТ

Когда ее замужняя дочь отвернулась, миссис Притчет — в припадке раздражения оттого, что дочь не пригласила ее на партию в бридж — переставила цветы в вазе дочери так, что черные сердцевинки расположились вдоль четырех прямых линий, причем в каждой из линий оказалось по три сердцевинки. Она проделала это за девяносто секунд, переставив всего два цветка. Но дочь, повернувшись, даже не заметила этого, что привело миссис Притчет в еще большую ярость. А вы способны повторить действия миссис Притчет? Подсказку можно найти внизу стр. 44, решение — на стр. 47.

Мы показали, как переставить карточки в верхнем ряду. Теперь нужно поставить на свое место остальные, а затем должным образом повернуть их.

Подсказка 17.  
ДВЕНАДЦАТЬ  
СПОСОБОВ  
ПРОИГРАТЬ





Решение 16.  
 КТО ОТКУДА?  
 А. Афганистан  
 В. Германия  
 С. Китай  
 D. Франция



## 19. ВРАЩАЮЩИЕСЯ КУБИКИ

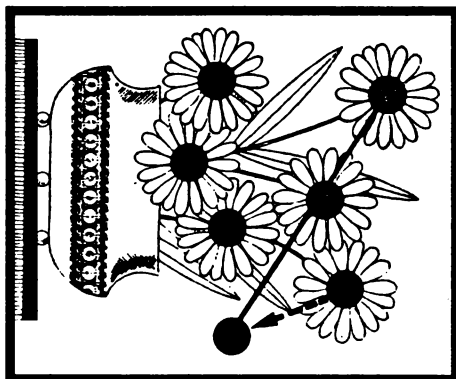
Все эти кубики одинаковые. Можете ли вы, внимательно изучив их, ответить на несколько вопросов? Во-первых, представьте себе, что кубик А ставится на самый верх так, что цифра 1 располагается в том месте, куда указывает стрелка. Какая цифра окажется на нижней грани кубика А? Какая цифра находится:

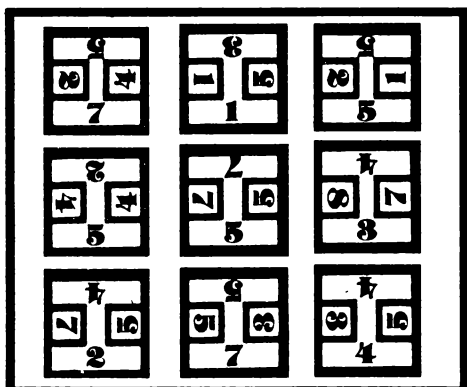
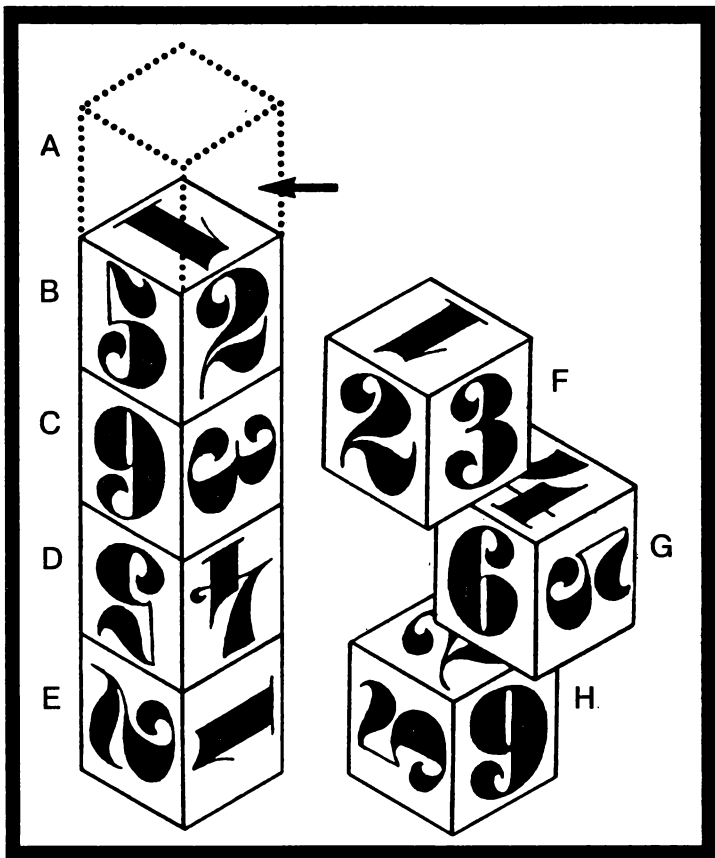
- на правой грани кубика В?
- на нижней грани кубика С?
- на верхней грани кубика D?
- на нижней грани кубика E?

Какие цифры находятся на нижних гранях кубиков F, G, H?

Восемь правильных ответов — отлично, пять — хорошо, три — удовлетворительно. Подсказку можно найти внизу стр. 46, решение — на стр. 49.

Подсказка 18.  
ГНЕВ МИССИС  
ПРИТЧЕТ  
На рисунке показана одна  
перестановка. Если пока-  
зать вторую, то это будет  
уже не подсказка, а реше-  
ние.





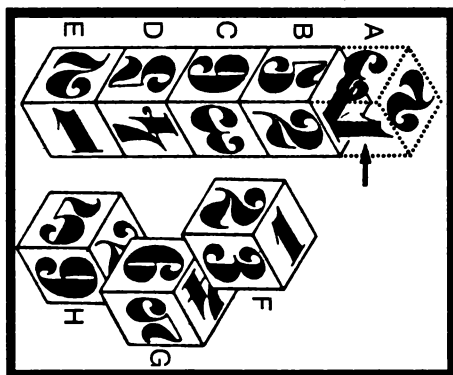
Решение 17.  
ДВЕНАДЦАТЬ  
СЛОСОВ  
ПРОИПАТЬ

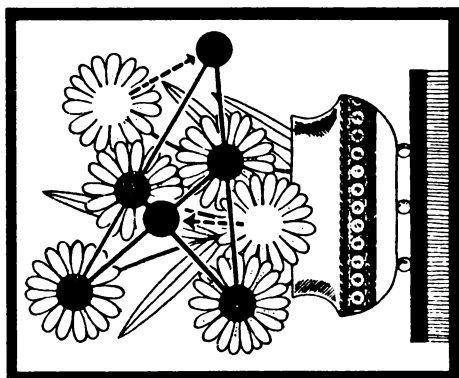
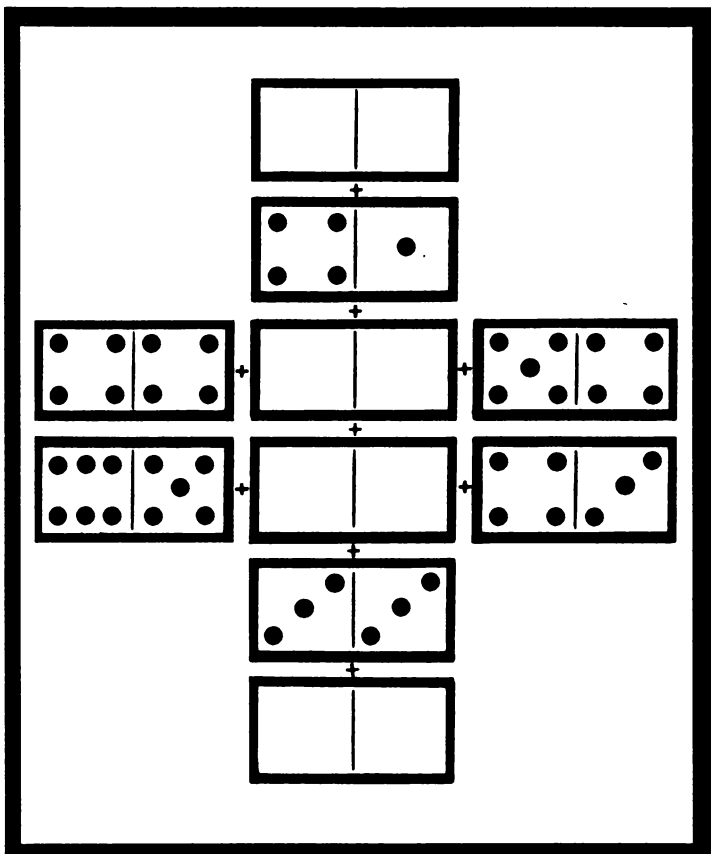


## 20. ДОМИНО

Игра в домино была одной из трех страстей, которые приписывались генералам царской России. (В двух других партнерами были простые солдаты и женщины.) Представьте себе двух генералов во время затишья в Крымской кампании. Они склонились — похожие на медведей в своих шинелях — над десятью костяшками домино, разложенными на походной доске. Зимняя ночь становилась все холоднее, и брови генералов засеребрились инеем, а вокруг сапог намело сугробы. Генералы задумались над следующей задачей: «Если на пустые места положить нужные кости, то в каждом из рядов (двух горизонтальных и одном вертикальном) получится одинаковая сумма. Пожалуйста, поставьте на пустые места нужное количество точек и помогите генералам — пока не пришли большевики. Осталось всего шестьдесят лет. Подсказку можно найти внизу стр. 48, решение — на стр. 51.

Подсказка 19.  
 ВРАЩАЮЩИЕСЯ  
 КУБИКИ  
 Мы указали правильное рас-  
 положение цифр на кубике А.  
 Очевидно, что цифра на ниж-  
 ней грани кубика А не может  
 быть ни 1, ни 2, ни 3. Если вы  
 посмотрите на кубик В, то за-  
 метите, что 5 находится рядом  
 с 2, а не на противоположной  
 грани. Значит, остаются 4 и 6.  
 На самом деле это цифра 4.  
 Присмотритесь к остальным  
 кубикам, и вы поймете, почему.





Решение 18.  
 THEB MNCNC  
 LPNTHET

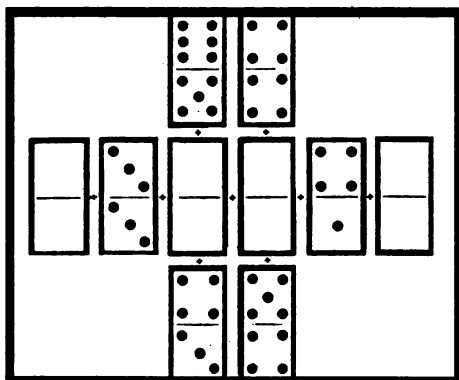




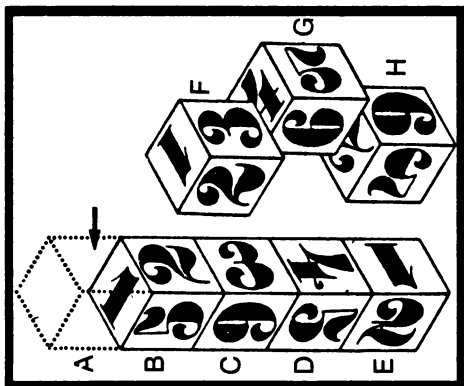
## 21. ВОЗМОЖНЫЕ ПАРЫ

Из двадцати различных предметов составьте десять логичных пар. Каждую картинку используйте один раз и не пропускайте ни одного предмета. Сгруппируйте объекты, чтобы получились подходящие комбинации. Один из возможных наборов пар представлен на стр. 50. Проверьте, не совпадает ли ваш вариант с тем, что указан на стр. 53.

Попросите выполнить это задание своего друга и посмотрите, сможете ли вы составить пары точно так же. Добавьте два балла за каждую совпадающую пару, один балл за не совпадающую; если вам пришлось пропустить ту или иную картинку, вычтите за каждую один балл. Оценка результатов: от шестнадцати до двадцати — схожее мышление, от десяти до пятнадцати — продолжайте общение, от пяти до пятнадцати — пора разбегаться!



Подсказка 20.  
ДОМИНО  
Один квадратик в нижней  
кости domino пуст,  
а в верхней кости есть два  
пулевых отверстия.



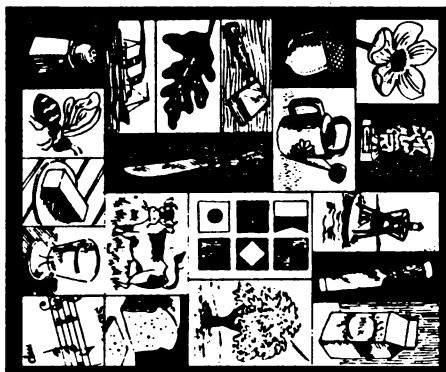
Решение 19.  
 ВРАЩАЮЩЕЯСЯ  
 КУБИКИ  
 А-4, В-3, С-4,  
 D-6, E-3, F-6,  
 G-2, H-4

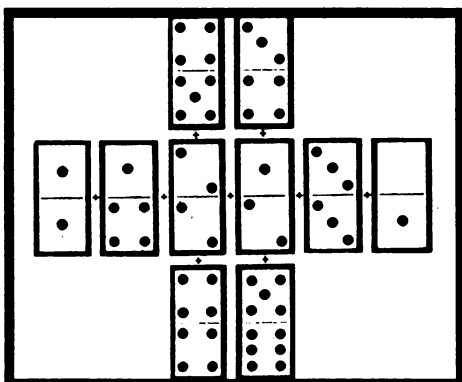


## 22. ЛОГИКА ЖИЗНИ И СМЕРТИ

Андерс Андерт Андерсон отправился навестить аванпост на Аляске, который находится в шести днях ходьбы от Чигнука и отделен от него безлюдной пустыней из снега и льда. Один человек способен взять с собой еды и продуктов на четыре дня пути. Понятно, что человек не может преодолеть весь путь в одиночку, потому что запас продуктов закончится раньше, чем он доберется до пункта назначения. Сколько человек должны нести продукты, чтобы Андерс благополучно добрался до аванпоста, а помощники вернулись в Чигнук? Контрольное время — десять минут. Подсказку можно найти внизу стр. 52, решение — на стр. 55.

Подсказка 21.  
ВОЗМОЖНЫЕ ПАРЫ  
(один из вариантов)  
цветок — пчела  
бюст — золото  
бакен — корабль  
корова — масло  
лейка — солонка с дырочка-  
ми  
морские сигнальные фла-  
ги — музыка  
топор — дерево  
дубовый лист — жемчуг  
жон — хлеб





Решение 20.  
ДОМИНО



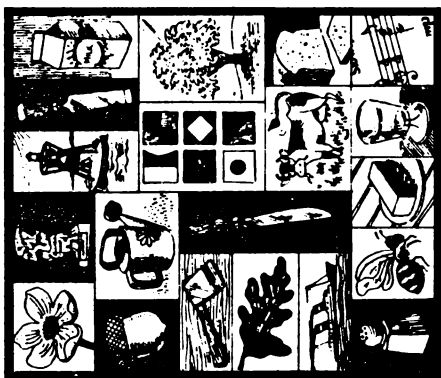
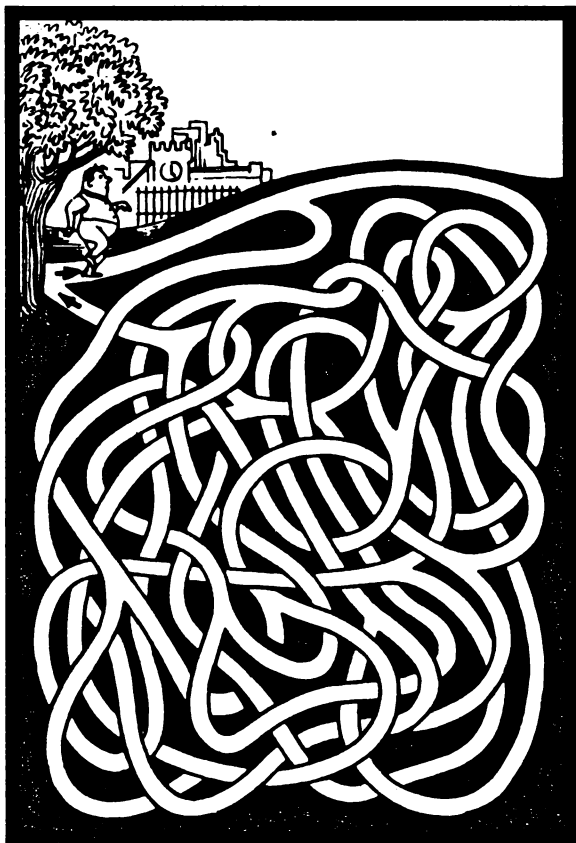
## 23. ПРОБЕЖКА ПО ПАРКУ

Этот человек, который ранним утром отправился пробежаться по парку, еще не знает, что опоздает на работу. А вы сможете найти дорожку, которая приведет его обратно к входу в парк? Некоторые дорожки кончаются тупиком, другие пересекаются на разных уровнях. Можно усложнить задачу. Вырежьте отверстие размером с монетку в центре квадратного листа бумаги. Попытайтесь найти правильный путь, передвигая листок бумаги и глядя на дорожки только через отверстие. Контрольное время — две минуты. Подсказку можно найти внизу стр. 54, решение — на стр. 57.

Неважно, сколько человек вы-  
ходят из Чингиса — только Ан-  
дерс должен попасть на аван-  
пост. Но следует помнить, что  
помощникам тоже нужно есть,  
и бедняк, что у них осталось  
достаточно воды и пищи, что-  
бы вернуться домой.

Подсказка 22.  
ЛОГИКА ЖИЗНИ  
И СМЕРТИ





Решение 21.  
**ВОЗМОЖНЫЕ ПАРЫ**  
 (Другой вариант)  
 бюст — музыка  
 бакен — морские сигналы  
 ные флаги  
 корабль — склянка  
 молоко — корова  
 масло — солонка с дырочками  
 нож — хлеб  
 жельдь — дерево  
 дубовый лист — лейка  
 топор — долото  
 цветок — пчела



## 24. ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Что изображено на этом рисунке? Выберите один из ответов:

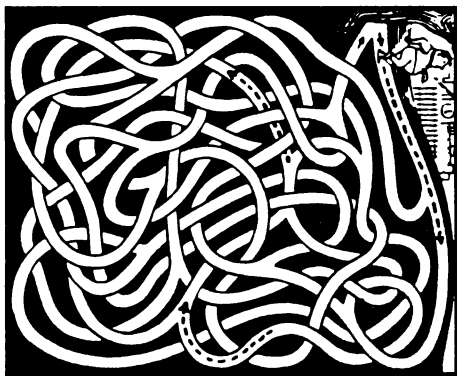
- A. Схема нового нефтеперегонного завода, предложенная компанией «Ройял датч шелл» для порта Джидда в Саудовской Аравии.
- B. набросок дизельного нагревателя первой ступени рекетоносителя НАСА «Тор».
- C. Схематическое изображение топливной системы автомобиля «BMW-530i».
- D. Схема установки для очистки и дистилляции морской воды на океанском лайнере.

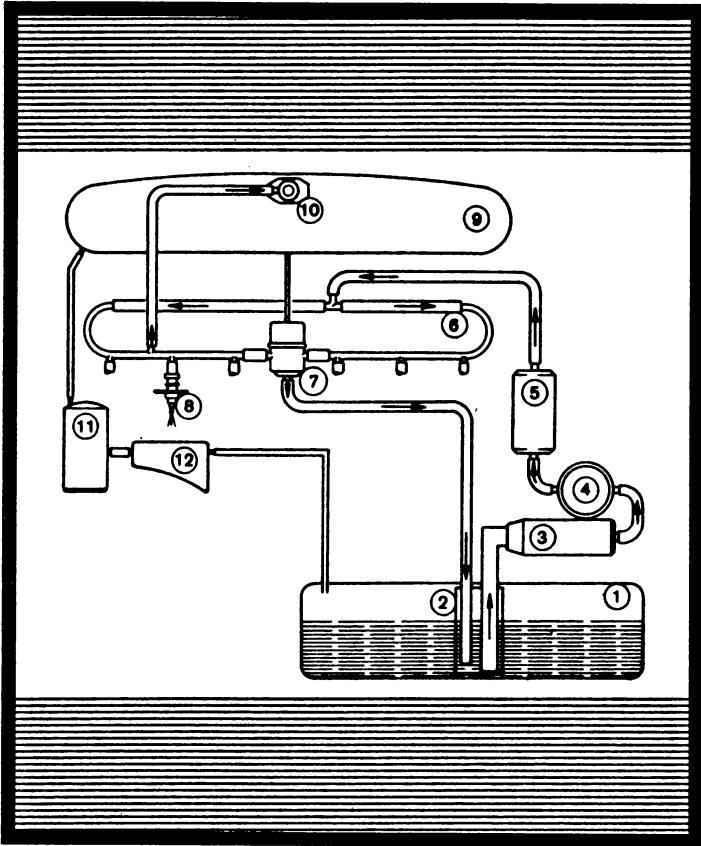
Попытайтесь поставить номера на рисунке в соответствии следующим компонентам:

Топливный бак	Насос	Регулятор давления
Кольцевой трубопровод	Угольный фильтр	Фильтр
Коллектор	Пусковой клапан	Инжекторный клапан
Всасывающее устройство	Резервуар	Расширительная цистерна

Подсказку можно найти внизу стр. 56, решение — на стр. 59.

Подсказка 23.  
ПРОБЕЖКА ПО ПАРКУ  
В некоторых случаях легче  
проходить лабиринты, на-  
чиная с выхода и постепенно  
двигаясь к входу.





Всего должно быть 3 путешественника.  
 Один помощник берет запас продуктов на 4 дня и после первого дня отдает одно-  
 дневный запас второму помощнику и од-  
 нодневный запас Андерсу. Теперь каждо-  
 му из них опять хватит продуктов на 4 дня.  
 Первый помощник с одnodневным запa-  
 сом возвращается домой. Двое оставших-  
 ся идут еще 1 день, в конце которого вто-  
 рой помощник отдает Андерсу одnodнев-  
 ный запас, и у того опять восполняется  
 запас на 4 дня, чтобы добраться до аван-  
 поста. У помощника остается ровно столько  
 ко продуктов, чтобы добраться домой.

**ЛОГИКА ЖИЗНИ И СМЕРТИ**  
 Решение 22.

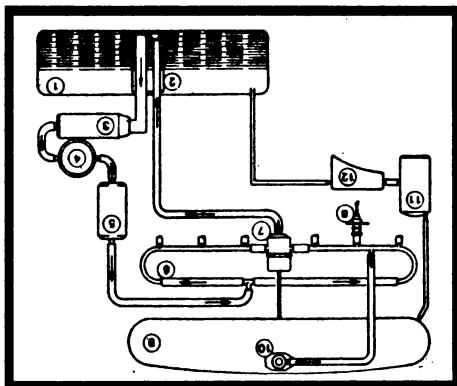


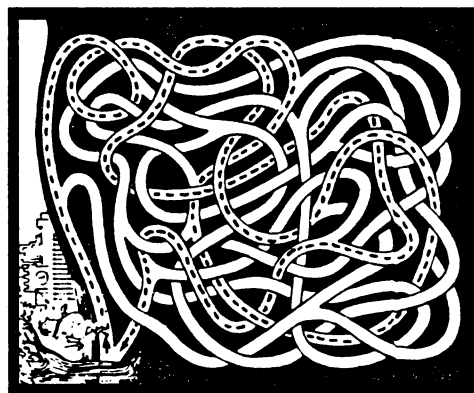
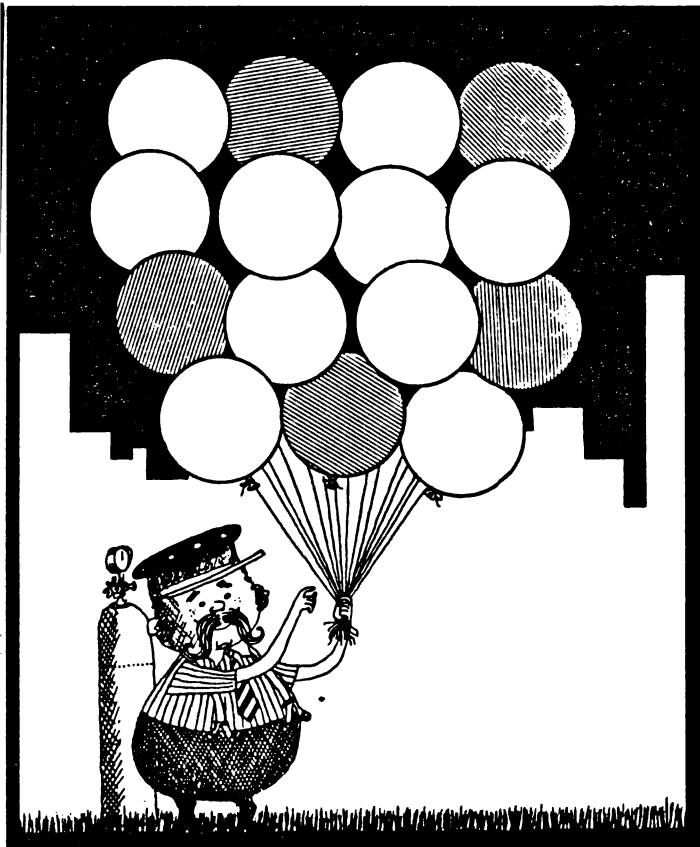


## 25. ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ И ИНФЛЯЦИЯ

В небольшом государстве, расположенном к северу от Кубы и к юго-востоку от Новой Шотландии, инфляция так велика, что цены меняются каждую минуту. Поэтому продавцы воздушных шаров там пишут цену прямо на шарах с учетом того, что если утром шар стоит одну монетку, то вечером он будет стоить пятнадцать монет. Кроме того, они знают, что белые шары покупают в два раза больше, чем черные. Поэтому продавцы воздушных шаров в начале каждого дня проставляют цены на дневном запасе товара (в данном случае от одной до пятнадцати монет) так, чтобы общая стоимость всех белых шаров в два раза превышала общую стоимость черных шаров. Жизнь мелкого бизнесмена в этой стране не так проста. Помогите этому джентльмену проставить цены на его шарах. Подсказку можно найти внизу стр. 58, решение — на стр. 61.

Подсказка 24.  
ЧТО ЭТО ТАКОЕ?  
Подумайте, к каким черте-  
жам могут иметь доступ со-  
ставители головоломки.  
И вам не кажется, что топ-  
ливный бак похож на ре-  
шетку радиатора  
автомобиля?





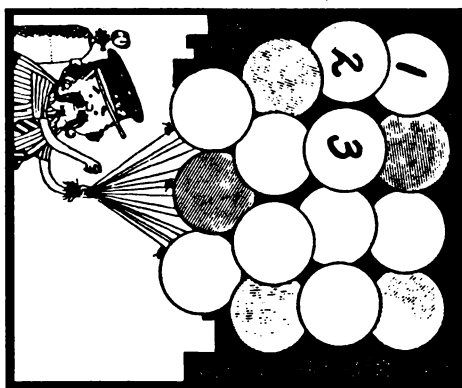
Решение 23:  
ПРОБЖКА  
ПО ПАРКУ

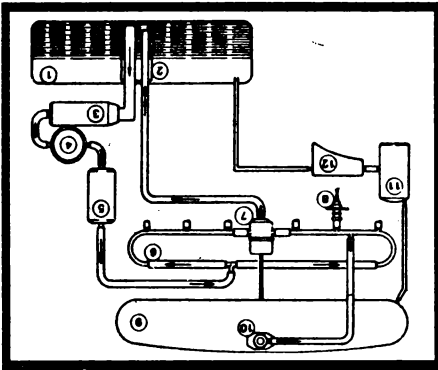
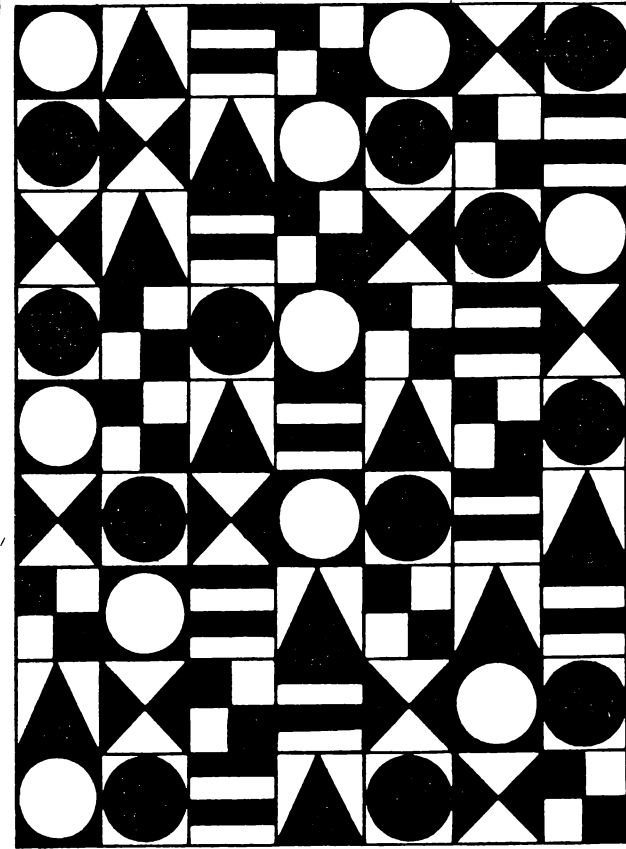


## 26. ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯЛО

На этом лоскутном одеяле вы найдете шесть различных узоров. Выбрав три волшебных узора, вы получите возможность переместиться с верхнего ряда на нижний, последовательно переходя с одного узора на другой. Вы должны перемещаться по всем выбранным узорам — хотя и не обязательно в одном и том же порядке, — но не возвращаться на уже пройденный участок пути. Двигаться разрешено вверх-вниз по вертикали или вправо-влево по горизонтали, но не по диагонали. Найдите три волшебных узора и путь сверху вниз. Подсказку можно найти внизу стр. 60, решение — на стр. 63.

Подсказка 25.  
ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ  
И ИНФЛЯЦИЯ  
Числа на черных воздушных шарах складываются в другом и в сумме составляют ровно 40.





Решение 24.  
 Это схема топливной систе-  
 мы автомобиля «BMW-530i».  
 1. Топливный бак  
 2. Всасывающее устройство  
 3. Насос  
 4. Расширительная цистерна  
 5. Фильтр  
 6. Кольцевой трубопровод  
 7. Регулятор давления  
 8. Инжекторный клапан  
 9. Коллектор  
 10. Пусковой клапан  
 11. Угольный фильтр  
 12. Резервуар

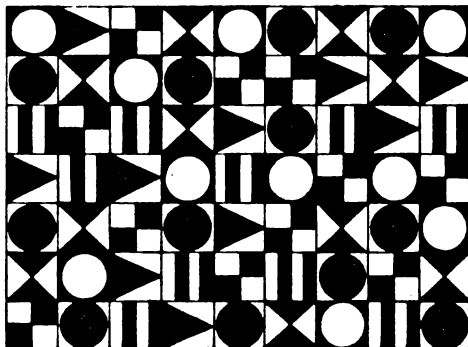


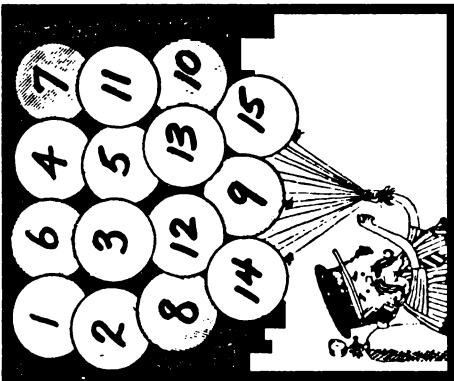
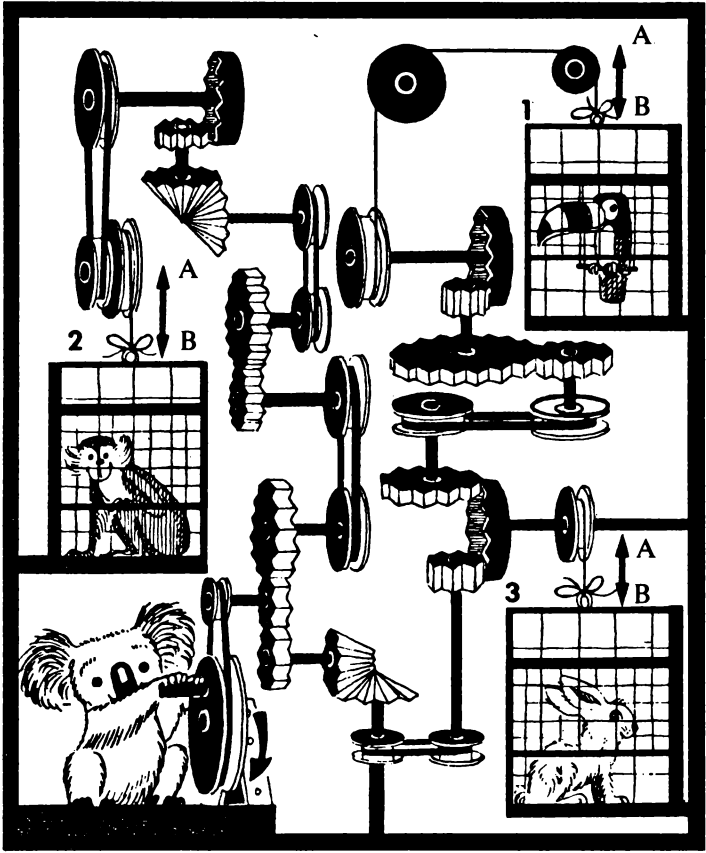
## 27. ОТКРЫТЫЕ И ЗАКРЫТЫЕ КЛЕТКИ

Медвежонок коала, который называет себя «сэр Родни», стал туго соображать, накурившись листьев эвкалипта. И хотя медвежонок сам сконструировал это замечательное приспособление, чтобы открывать и закрывать клетки своих друзей, он никак не может вспомнить, какие дверцы открываются, а какие закрываются при повороте рукоятки по часовой стрелке. К счастью, все зверушки любят сюрпризы, и им это все равно. Попробуйте проследить за движением зубчатых колес, ременных передач, эллиптических шестерен и блоков, присоединенных к дверцам клеток, и предсказать, откроются или закроются клетки тукана (1), обезьянки (2) и зайца (3). Подсказку можно найти на стр. 62, решение — на стр. 65.

---

Подсказка 26.  
ВОЛШЕБНОЕ  
ОДЕЯЛО  
Треугольник, полоски и  
четыре квадрата укажут  
вам верный путь.





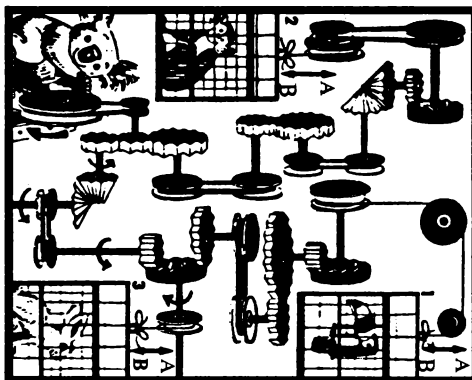
Решение 25.  
ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ  
И ИНФЛЯЦИЯ

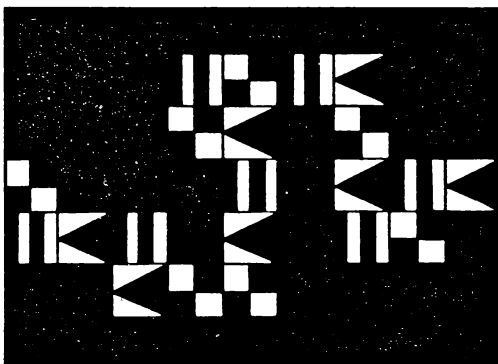
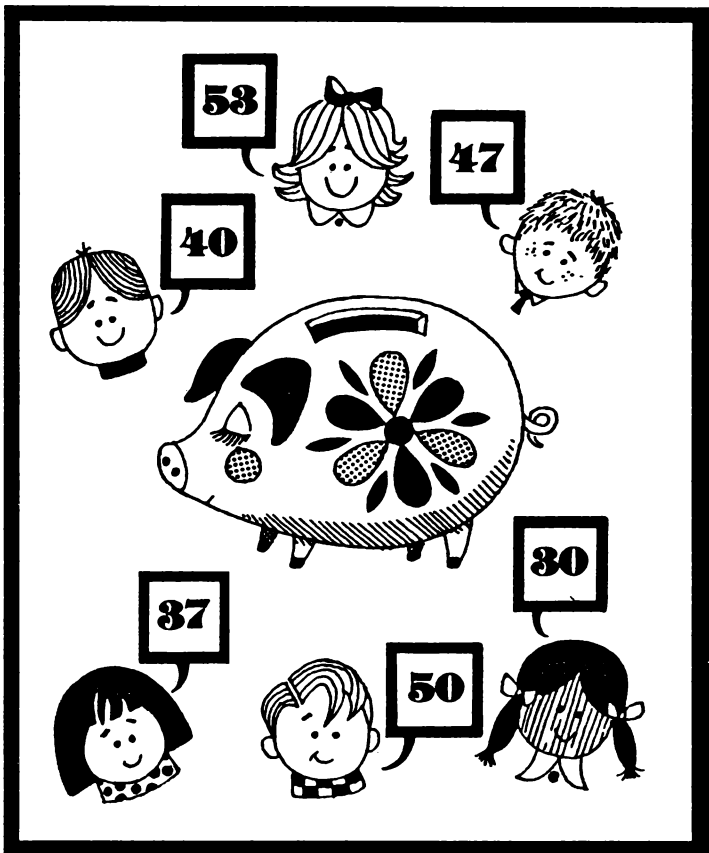


## 28. ДИЛЕММА ДЛЯ ДИПЛОМАТОВ

Шести лучшим ученикам школы для детей дипломатов сообщили, что в этой копилке находится меньше шестидесяти пенсов, но даже учитель не знает, сколько именно. Им предложили определить количество монет, взвесив копилку. Когда учитель отвернулся, один из учеников извлек монеты, пересчитал их и вернул на место. Затем дети договорились, что назовут заведомо меньшее или большее количество (указано в рамках), чтобы учитель не догадался, кто это сделал. Они сказали учителю, что знают ответ и что разница между их ответами и правильным составляет 9, 4, 6, 1, 12 и 11. Если он сможет назвать правильное число монет в копилке, то узнает, кто из учеников сосчитал их, поскольку его ответ ближе всего к истине. Кто сосчитал монетки и каким должен быть правильный ответ? Подсказку можно найти внизу стр. 64, решение — на стр. 67.

Подсказка 27.  
ОТКРЫТЫЕ И  
ЗАКРЫТЫЕ КЛЕТКИ.  
Эллиптические шестерни  
(конические зубчатые под-  
леся, расположенные под  
прямым углом друг к дру-  
гу) вращаются в противо-  
положные стороны. Поэто-  
му если ведущая шестерня  
поворачивается по часо-  
вой стрелке, то ведомая —  
против часовой стрелки, и  
наоборот.





Решение 26.  
БОЛШЕНОЕ  
ОДЯНО

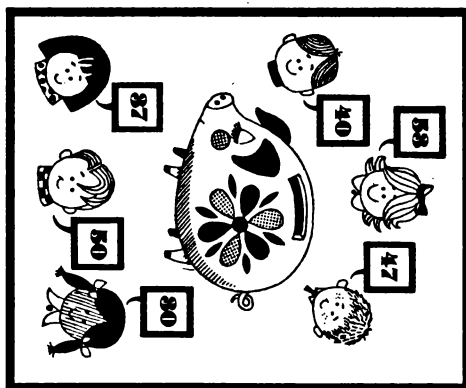


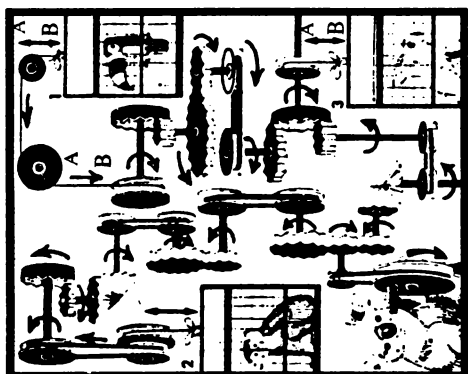
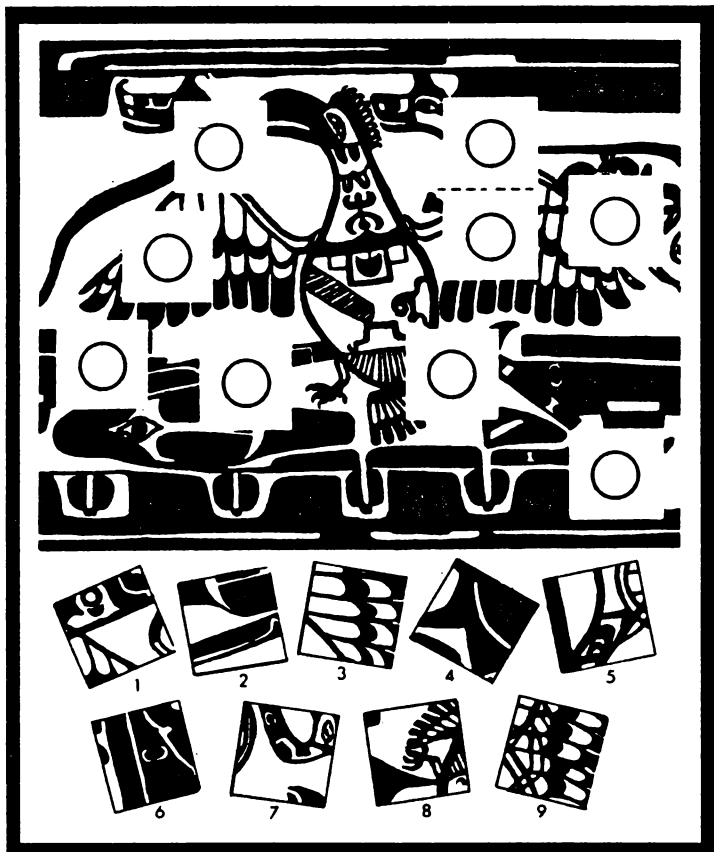


## 29. СОСТАВНАЯ КАРТИНКА

Это репродукция эскимосской резьбы по дереву, на которой изображены извивающаяся змея, волк, орел и кит-убийца. Впишите в каждый кружок номер фрагмента, который был вырезан из этого места. Девять правильных ответов — отлично, семь — хорошо, пять — удовлетворительно. Если хотите получить подсказку, загляните на стр. 66. Решение — на стр. 69.

Подсказка 28.  
ДИПЛЕМА ДЛЯ  
ДИПЛОМАТОВ  
Половина ответов преля-  
шует истинную сумму. По-  
скольку правильный ответ  
меньше шестидесяти, по-  
пытаться вычесть наи-  
большую сумму из наи-  
большого ответа.





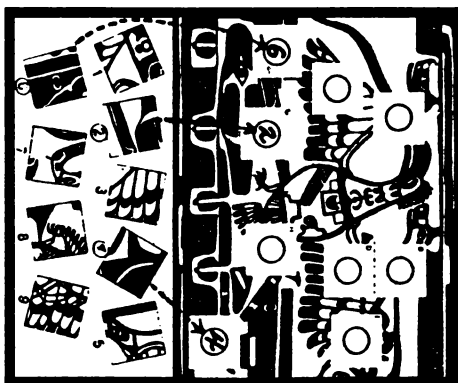
Решение 27.  
 ОТКРЫТИЕ  
 И ЗАКРЫТИЕ  
 КЛЕТКИ

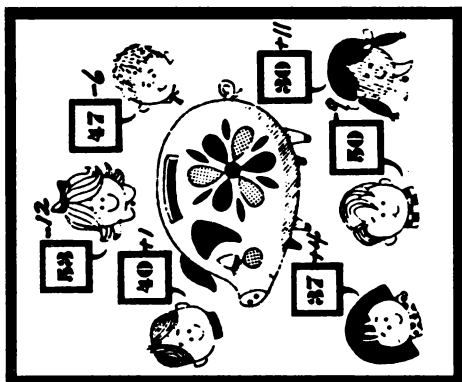
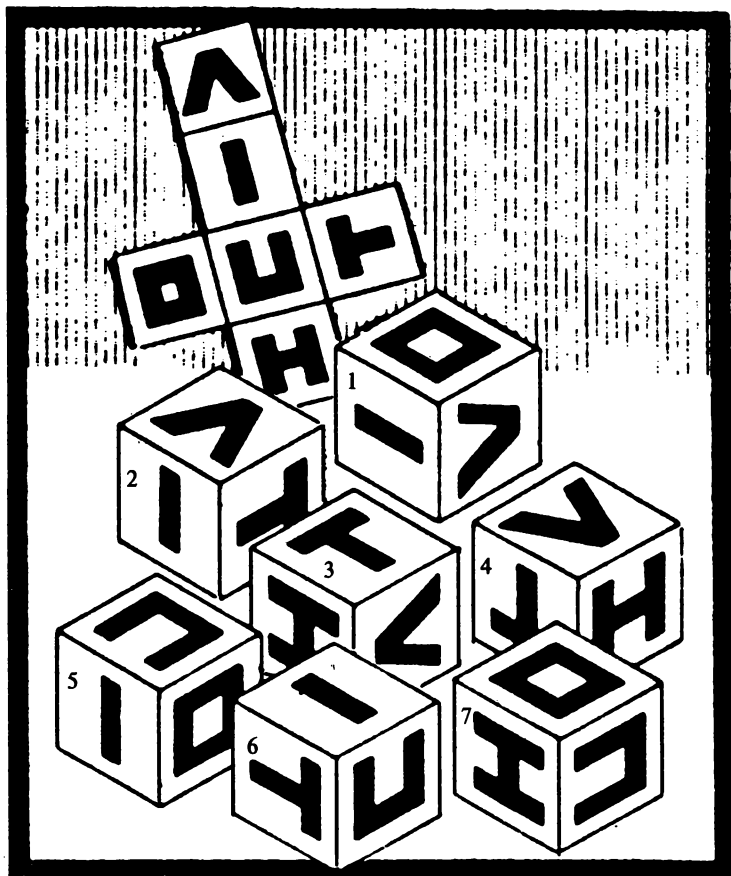


## 30. НАКЛЕЙКИ ДЛЯ КУБИКОВ

В один из чудесных весенних дней сэр Родни Коала неспешно прогуливался по лесу и нашел превосходный кусок гладкой эвкалиптовой коры. Он решил вырезать из нее развертку, из которой можно сложить большие деревянные кубики (разумеется, пустотелые). Затем он вырезал буквы медвежьего алфавита и наклеил на каждую грань будущего кубика. Сколько кубиков из семи изображенных на рисунке и какие не могли быть сложены из развертки сэра Родни? Подсказку можно найти внизу стр. 68, решение — на стр. 71.

Подсказка 29.  
СОСТАВНАЯ  
КАРТИНКА  
Фрагменты не всегда по-  
вернуты так, как нужно.  
Чтобы помочь вам, три  
фрагмента поставлены на  
свои места.





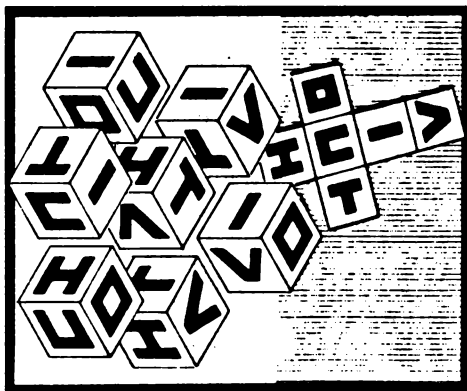
Решение 28.  
 ДИПЛОМА ДЛЯ  
 ДИПЛОМАТОВ  
 Виноват маленький  
 мальчик бабад, на-  
 звавший число со-  
 пок.  
 Получается вот что:  
 53 - 12, 50 - 9,  
 47 - 6, 30 + 11,  
 37 + 4, 40 + 1.

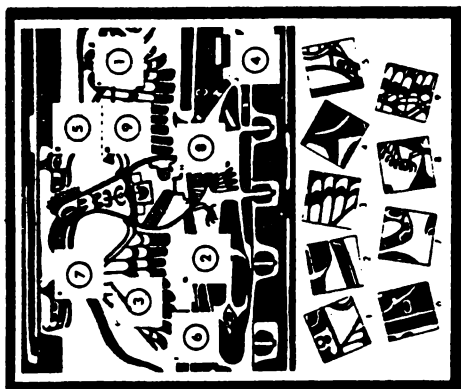
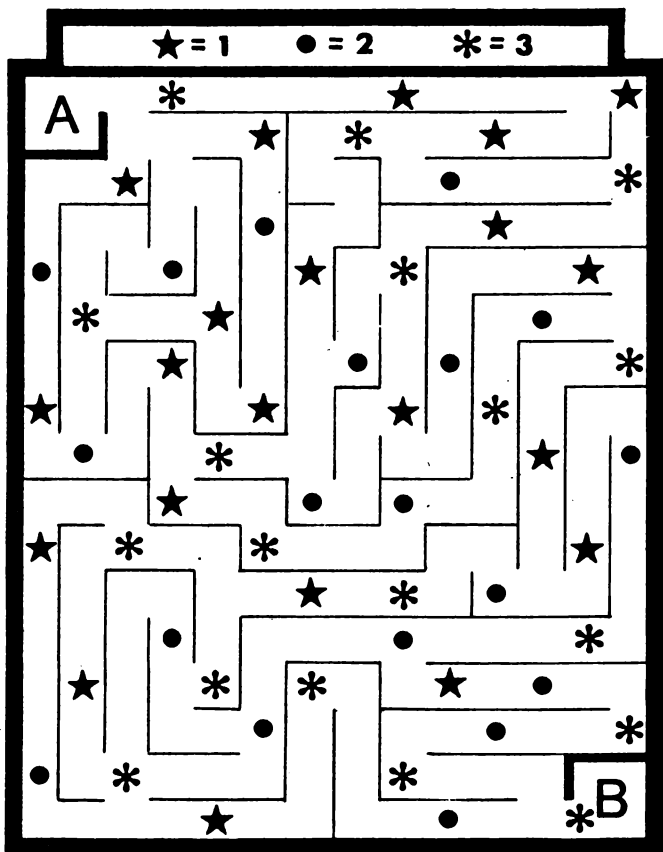


## 31. СНЕЖИНКИ

В верхнем прямоугольнике изображены три символа и соответствующие им цифры 1, 2 и 3, которые указывают на количество очков, начисляемых за прохождение символа в лабиринте. Укажите путь от точки А до точки В, при котором набирается наименьшее количество очков. Некоторым удастся набрать всего 40 очков. Сумеете ли вы побить этот рекорд? Подсказку можно найти в нижней части стр. 70, а решение с результатом менее 40 очков — на стр. 73.

Подсказка 30.  
НАКЛЕЙКИ ДЛЯ  
КУБИКОВ  
Если у вас не получается  
мысленно сложить кубик  
из развертки и повернуть  
его соответствующим об-  
разом, попробуйте раз-  
вернуть остальные кубики.  
Обратите внимание, какие  
края букв граничат друг с  
другом — например, от-  
крытые части С и Н.



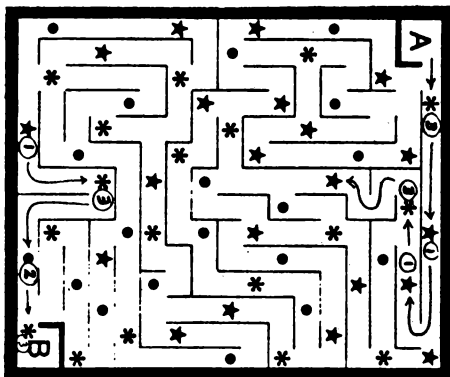


Решение 29.  
СОСТАВНАЯ  
КАРТИНКА  
А-7, В-5, С-3,  
D-9, E-1, F-6,  
G-2, H-8, J-4



## 32. РАСПРОДАЖА ДОМАШНИХ ВЕЩЕЙ

Чудаковатый дядюшка подарил вам на день рождения 100 долларов, но с условием, что вы потратите их на распродаже вещей домашнего обихода в местной церкви и что общая стоимость покупок будет равняться 100 долларам. Вы можете купить несколько одинаковых вещей. Что и в каком количестве вам следует приобрести? Контрольное время — две минуты. Подсказку можно найти внизу стр. 72, решение — на стр. 75.



Подсказка 31.  
СНЕЖНИКИ  
Это начало и конец маршрута с суммой в 40 очков.



**\$16**



**\$17**



**\$23**



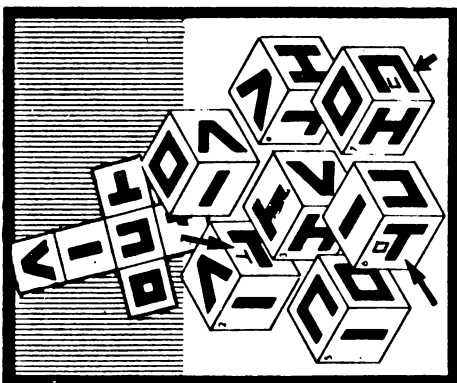
**\$24**



**\$39**



**\$40**



Решение 30.  
 НАКЛЕЙКИ  
 ДЛЯ КУБИКОВ

Три кубика нельзя сделать из этой развертки. В кубике номер 2 буква Т должна быть повернута на 90°, как показано на рисунке. В кубике номер 6 вместо Т должна быть буква О. В кубике номер 7 перевёрнута буква С.



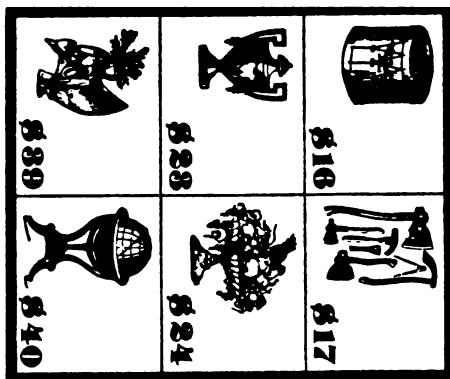


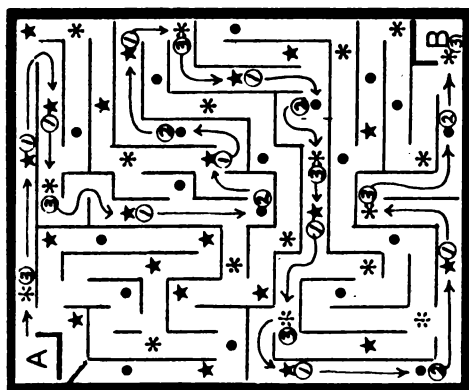
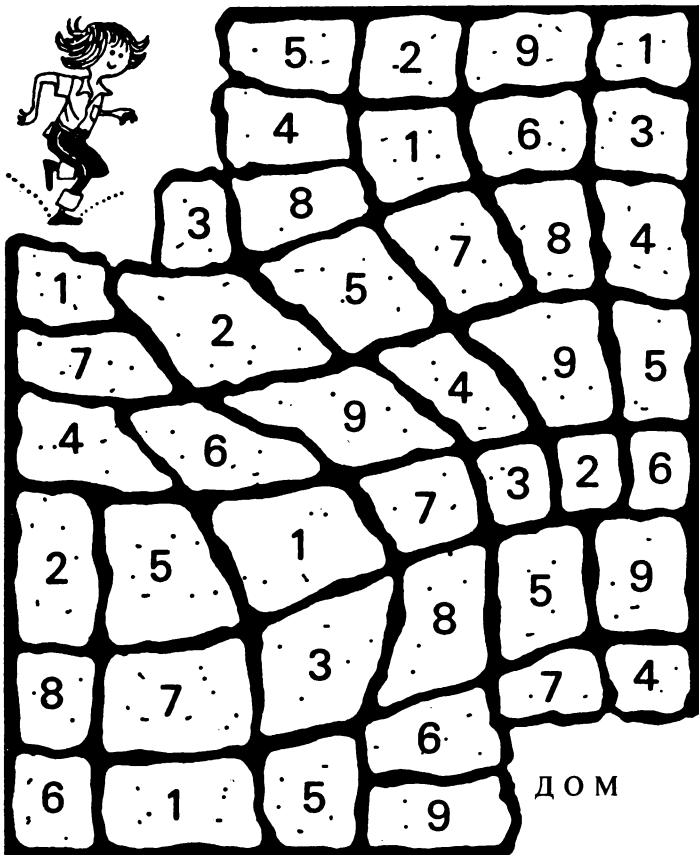
## МАРШРУТЫ

# 33. КЛАССИКИ

Если вы больше не в силах выносить монотонности бега трусцой, прыжков через скакалку или плавания, пронумеруйте каменные плиты на вашем дворе так, как указано на рисунке. Затем, начиная с любой из пяти плит, окаймляющих верхний угол (с номерами от 1 до 5), попытайтесь допрыгать на одной ноге до дома, побывав только на десяти камнях, сумма цифр которых равняется 50. Прыгать можно только по горизонтали и вертикали, но не по диагонали. Вы должны справиться с заданием за две минуты — если не повредите коленку. Подсказку можно найти внизу стр. 74, решение — на стр. 77.

Подсказка 32.  
РАСПРОДАЖА  
ДОМАШНИХ ВЕЩЕЙ  
Некоторое количество  
только двух предметов  
приведет вас к правильно-  
му ответу.





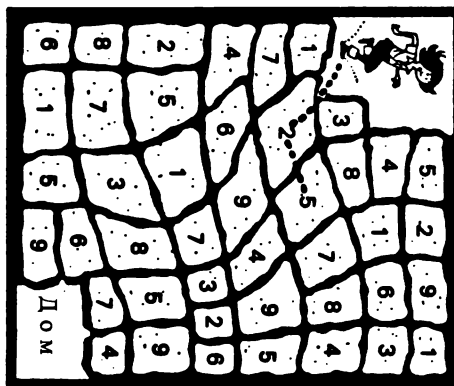
Решение 31.  
СНЕЖИНКИ

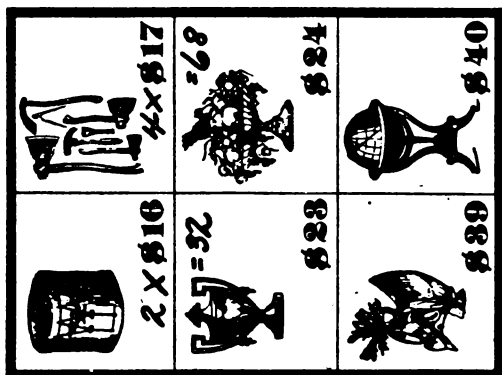
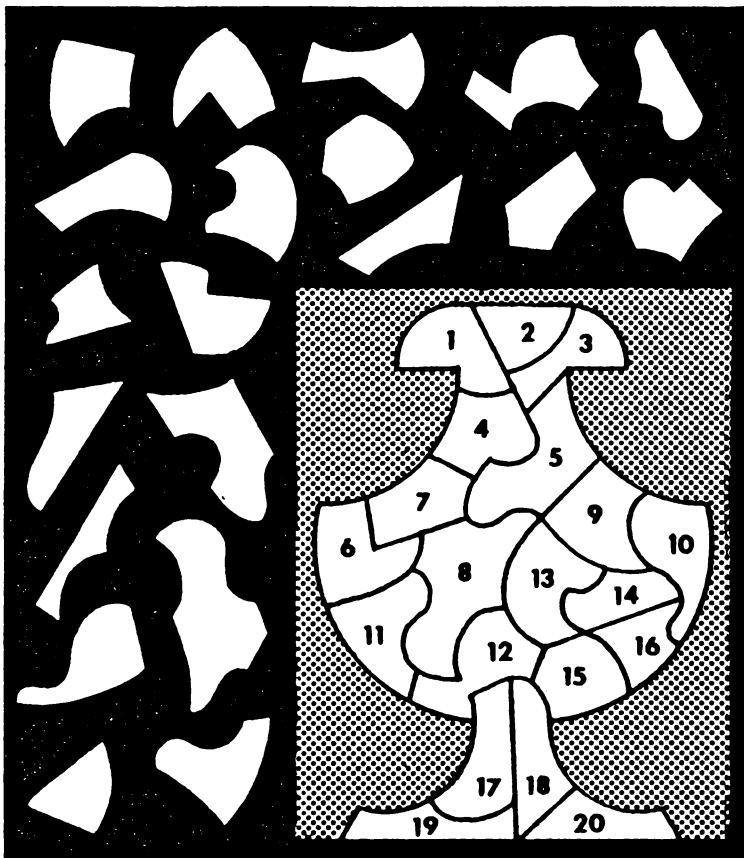


## 34. РАЗБИТАЯ ВАЗА

В 1664 году н. э. три мудрых советника при дворе императора Куань Ши были призваны осмотреть осколки керамики, которые вы видите на рисунке. Мудрецам приказали определить точную форму предмета, который они когда-то составляли. Далее они должны были использовать свои телепатические способности и пронумеровать осколки точно так же, как это сделал император на рисунке вазы, спрятанном у него в рукаве. (Вам повезло больше, чем мудрецам, потому что мы приводим здесь сделанный императором рисунок с пронумерованными фрагментами.) Император издал указ, что за каждую ошибку в нумерации фрагментов полагается год службы в качестве придворного шута. Пробыть шутом десять лет — это просто невыносимо, пять лет — ужасно, два года — довольно скверно. Подсказку можно найти в нижней части стр. 76, решение — на стр. 79.

Подсказка 33.  
КЛАССИКИ  
Эти первые два прыжка  
станут началом пути из 10  
камней и 50 очков, особен-  
но если число на последнем  
камне будет равно сумме  
чисел на первых двух.





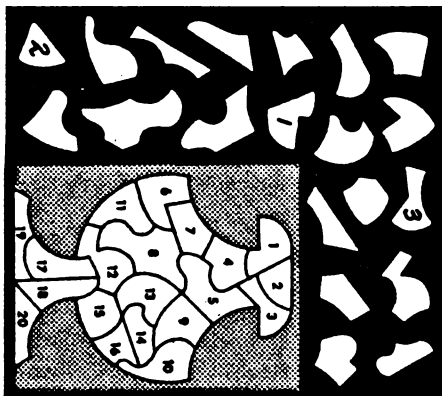
Решение 32.  
 РАСПОДАКА  
 ДОМАШНИХ  
 БЕЛЕН  
 $4 \times 17 \text{ долл.} = 68 \text{ долл.}$   
 $2 \times 16 \text{ долл.} = 32 \text{ долл.}$



## 35. НЕ СЕРДИТЕСЬ СЛИШКОМ СИЛЬНО

Попробуйте найти закономерность в этом наборе чисел. На рисунке вы обнаружите три группы случайно выбранных чисел. В какую из групп — А, В или С — следует поместить числа, расположенные в верхнем прямоугольнике? Когда вы это определите (страшно при этом разозлившись), предложите задачу своему недругу, злой на язык сестренке или им обоим. Если сестра не справится с заданием за две минуты, не стойте, усмехаясь, за ее спиной — когда она найдет решение, то здорово разозлится. Подсказку можно найти внизу стр. 78, решение — на стр. 81.

Подсказка 34.  
РАЗБИТАЯ ВАЗА  
Фрагменты не всегда по-  
вернуты так, как нужно.  
Чтобы помочь вам присту-  
пить к делу, мы пронумеро-  
вали три из них.



16 17 38

0 3 6 8 9

A

2 5 10 12 13

B

1 4 7 11 14

C



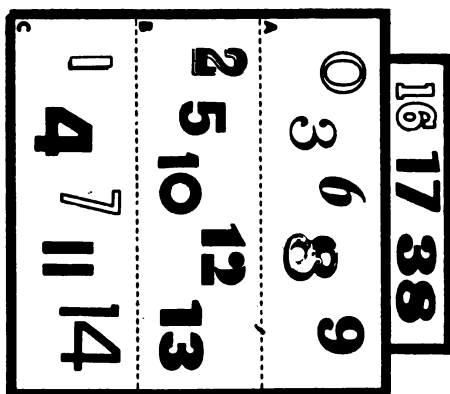
Решение 33.  
КЛАССНИК

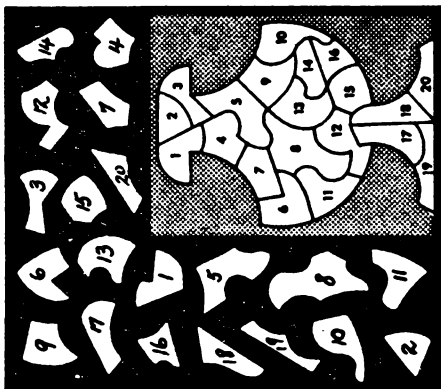
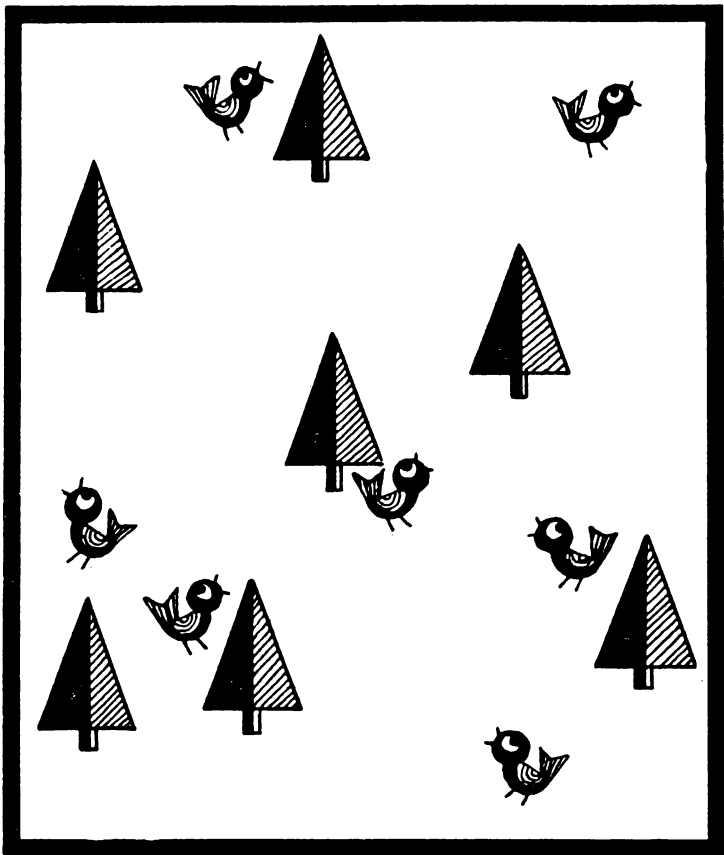


## 36. ПЕРЕПУТАВШИЕСЯ ОБОИ

Как-то раз случилось землетрясение, и разлом Сан-Андреас оказался прямо под домом, кухня которого была оклеена лимонно-желтыми, зелеными и голубыми обоями. Узор на обоях представлял собой однотонный фон с симметрично повторяющимся рисунком сидящей на дереве птички. Землетрясение было таким сильным, что стряхнуло птиц с деревьев и разбросало их по фону так, как показано на рисунке. Хозяйева попросили помочь привести в порядок обои. Можете ли вы провести всего три прямые линии, не касаясь птиц и деревьев (от одного края стены до другого), так, чтобы в каждой из образовавшихся зон оказалась одна птица и одно дерево? Сохраняя хладнокровие, вы справитесь с заданием за восемь минут. Подсказку можно найти внизу стр. 80, решение — на стр. 83.

Подсказка 35.  
НЕ СЕРДИТЕСЬ  
СЛИШКОМ СИЛЬНО  
Арифметические величины  
не имеют никакого значе-  
ния. Если вы все же не на-  
шли решения после беско-  
нечных вычислений, сове-  
туем вам сесть, прежде чем  
посмотреть ответ на стра-  
нице 81.





Решение 34.  
РАСБИТАЯ БАБА

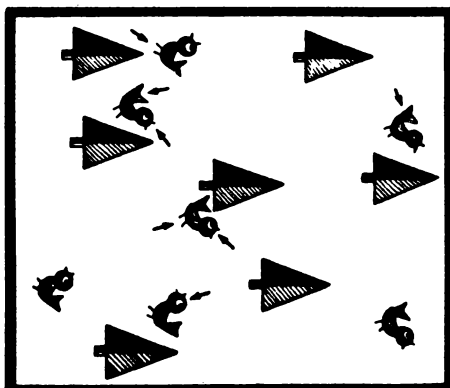


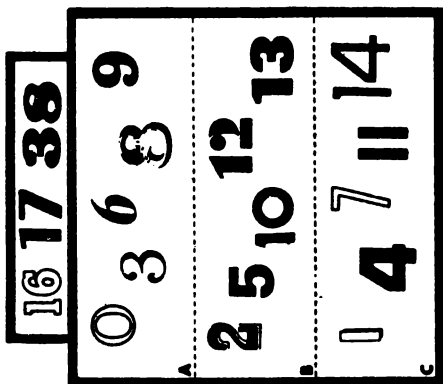
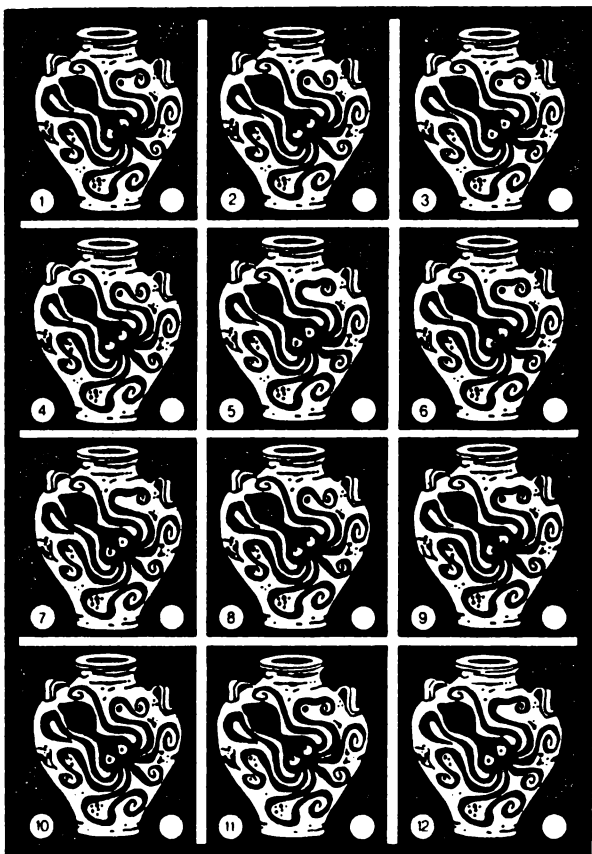


## 37. ПАРЫ МИНОЙСКИХ ВАЗ

Когда царица древнего Крита устраивала распродажу домашней утвари во дворце, она решила расстаться с шестью вазами, которые она и царь Минос получили в качестве свадебных подарков. Все шесть пар ваз были очень похожи, но среди них было три пары одинаковых ваз, лишь незначительно отличавшихся друг от друга. У царицы было три сестры, которые очень хотели приобрести вазы, но они воротили свои носы от всего, что не составляло комплект, и поэтому не могли купить посуду, пока не обнаружат пары. Царица хотела бы помочь им. Как быстро вы сумеете найти одинаковые минойские вазы? Контрольное время — три минуты, а если у вас наметан глаз на осьминогов, то меньше. Подсказку можно найти внизу стр. 82, решение — на стр. 85.

Подсказка 36.  
ПЕРЕМУТАВШИЕСЯ  
ОБЪЕКТЫ  
Прямые линии лишь касаются  
голов, лапок и хвостов  
птиц в местах, указанных  
стрелками.





Решение 35.  
**НЕ СЕРДИТЕСЬ**  
**СЛИШКОМ СИЛЬНО**

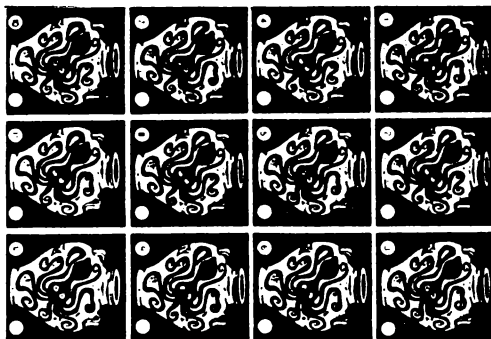
Все числа в группе А округлой формы. В группе С встречаются только отрезки прямых. В группе В числа составлены как из кривых, так и из прямых линий. Поэтому 38 нужно отнести к группе А, 16 – к группе В и 17 – к группе С. А теперь успокойтесь! Вы обещали, что не будете слишком сердиться.



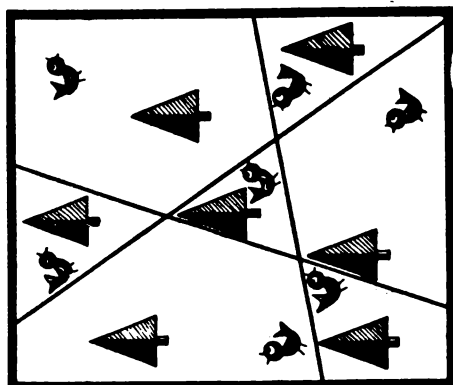
## 38. ТЕСТ ДЛЯ ВЕДЬМ

Вряд ли учитель математики в начальной школе говорил вам, что математика и колдовство — сестры. В этой таблице из двадцати пяти клеток вместо чисел поставлены шесть символов Гекаты. Если заменить их соответствующими числами, то суммы строк и колонок будут совпадать с числами, указанными в правой колонке и нижнем ряду. Если вы решили эту задачу методом проб и ошибок, то вы, наверное, не владеете магией! Подсказку можно найти на стр. 84, решение — на стр. 87.

Подсказка 37.  
ПАРЫ  
МИНОЙСКИХ ВАЗ  
Обратите внимание на  
глаза, исчезающие точ-  
но в направлении и их  
порядок — они загибаются  
пальца на концах.



●	2	*	2	○	22
6	+	×	★	×	24
2	●	★	○	6	23
⊙	*	×	★	2	22
+	★	2	⊙	*	18
28	19	21	17	24	



Решение 36.  
 ПЕРПЛУАВШИЕСА  
 ОБОИ

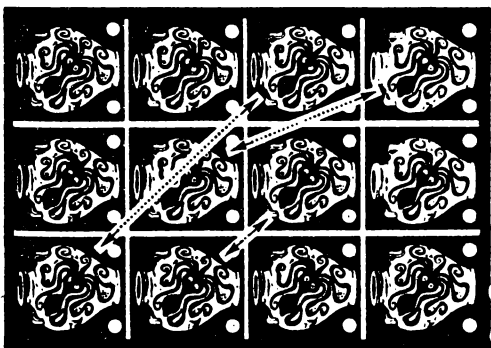
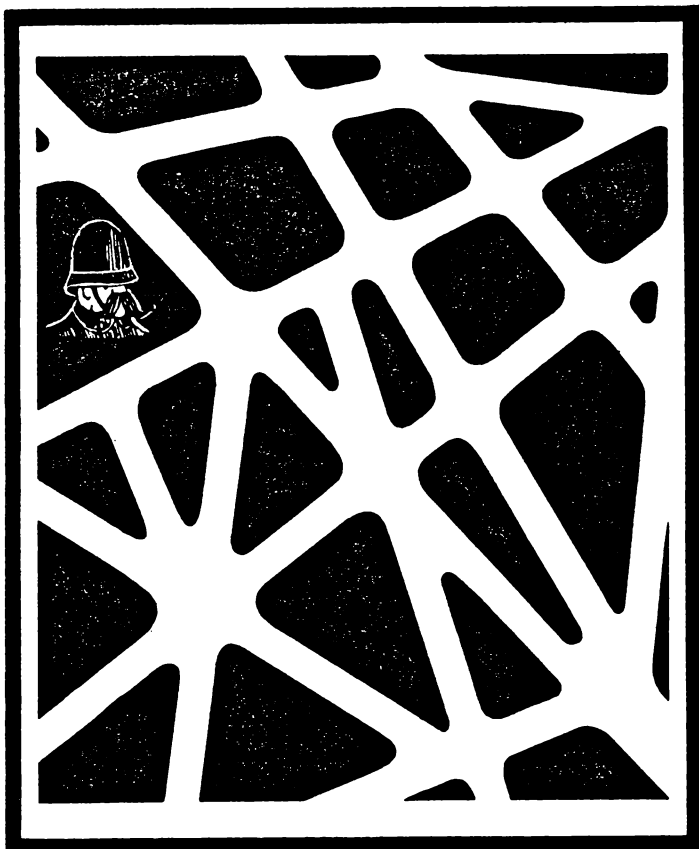


# 39. РАССТАВЬТЕ ПОЛИЦЕЙСКИХ

В одном из крупных парков Лондона был отмечен значительный рост числа преступлений. Однако для наблюдения за всеми дорожками парка есть возможность выделить только четырех полицейских. Поставьте крестики, обозначающие полицейских, в разных точках так, чтобы они могли видеть все аллеи парка. Контрольное время — шесть минут. Подсказку можно найти внизу стр. 86, решение — на стр. 89.

Подсказка 38.  
ТЕСТ ДЛЯ ВЕДУЩИХ  
Звездочка — это единица,  
кружок — пятерка. Если  
подсказывать дальше, то  
вам вообще нечего будет  
давать.

28	+	⊙	2	6	●
19	★	*	●	+	2
21	2	×	★	×	*
17	⊙	★	○	★	2
24	*	2	6	×	○
	18	22	23	24	22



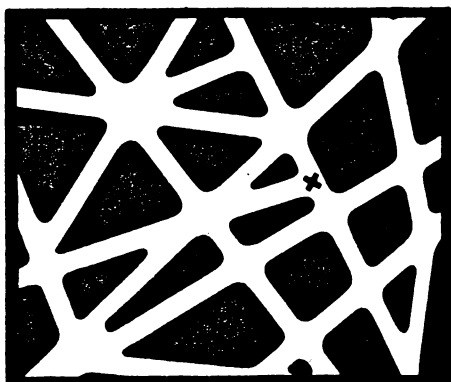
Решение 37.  
 ТАРЫ  
 МИНОИНСКИХ ВАС  
 1 и 9, 4 и 8,  
 5 и 12.



## 40. НАЙДИТЕ НУЖНУЮ КОМБИНАЦИЮ

Как быстро вы сможете найти цифру, которая находится справа от точки, над звездочкой, ниже пятерки и слева от буквы R? Обведите правильный ответ. А лучше не обводите, а предложите решить эту задачу кому-нибудь еще. Начните отсчет времени после того, как этот человек внимательно прочтет инструкцию. Контрольное время — две минуты. Подсказку можно найти на стр. 88, решение — на стр. 91.

Подсказка 39.  
РАССТАВЬТЕ  
ПОЛПЦЕВЫХ  
Везде угол обзора по-  
лицейских составляет  
360°, за исключением  
одной точки, отмечен-  
ной на рисунке.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			5				•	G		5		•	HE		
2		•	1	P	•	A	R	★	•	7	P		★	•	9
3		5	★		5	★		5		★					5
4	•	E		•	2		•	F	G	•	X		5		•
5			D		★		5	★				•	6	O	
6		•	4	P			•	8	R				★		•
7		5	★			5		★		O			•	C	
8	•	Q	F		•	C	O		•	5	R				5
9		★	5			★		5		★				•	N
10		•	F	R		4		•	X	F	•	P		★	
11		5		★	•	6	R		★			5		•	S
12	•	D	P			★		•	A		•	4	S		
13		★		5						6		★		•	8
14			•	3	R		5		•	G	R	5	9	★	
15		5		★		•	7	P		★		•	1	R	
16	•	K	P	5			★	•	8	5			★		•
17		★		•	H	R			4			5			★
18				5	★			•	2	R	•	D	F	•	5
19			•	9					★			★			R

22	24	23	22	18	
5	7	6	2	4	24
2	1	5	1	8	17
4	7	1	7	2	21
2	3	9	4	1	19
9	6	2	8	3	28

Решение 38.  
ТЕСТ ДЛЯ ВЕЛПМ

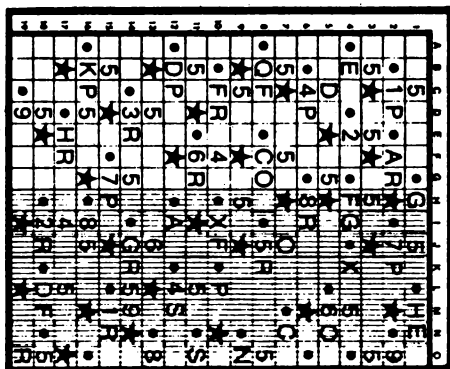


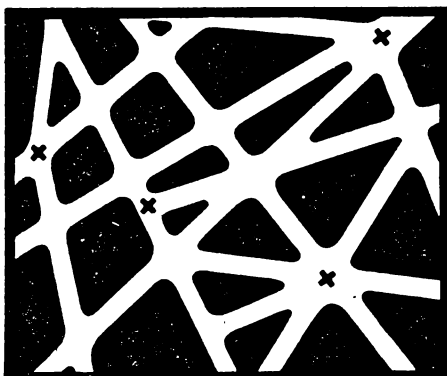
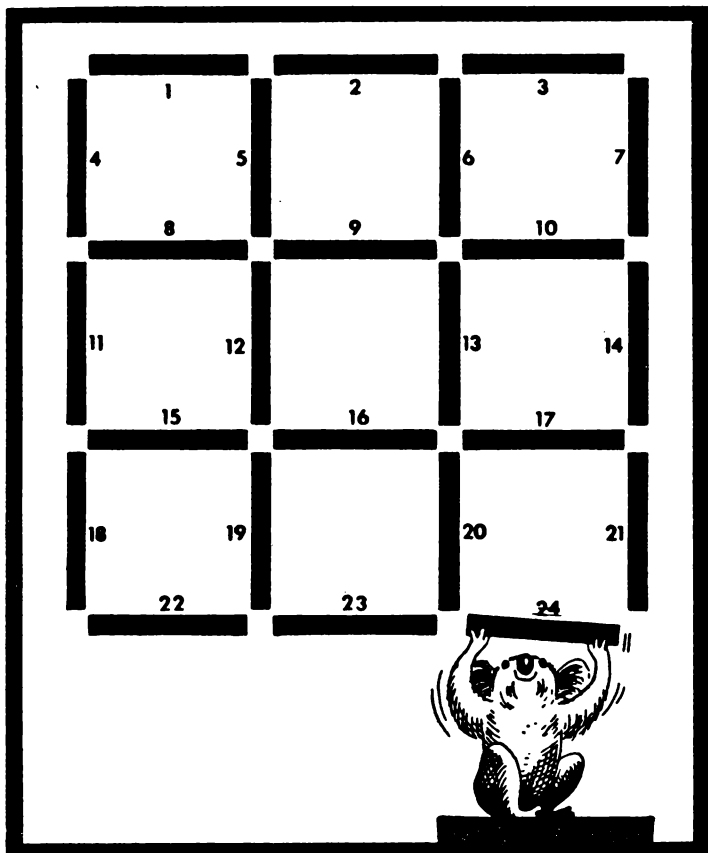


## 41. ВИТРИНА

Однажды вечером вас попросили украсить витрину, в которой на следующий день должны будут выставить изделия умельцев из девяти ближневосточных стран. (Это не имеет никакого отношения к головоломке, но вы имеете право знать, что медвежонок коала, который живет у вас в доме, научился помогать вам оформлять витрины. Он заканчивает работу вместо вас.) Рано утром следующего дня в магазин пришли плохие новости. Когда представителям девяти стран сообщили, что их товары будут выставлены вместе, все, кроме двух, отказались от участия в выставке. До открытия магазина осталось всего четыре минуты. Назовите наименьшее количество перегородок и их номера, которые нужно убрать, чтобы в витрине осталось всего две зоны. Подсказку можно найти на стр. 90, решение — на стр. 93.

Подсказка 40.  
НАЙДИТЕ НУЖНУЮ  
КОМБИНАЦИЮ  
Искомая комбинация мо-  
жет быть обнаружена в не-  
заштрихованной половине  
поля.





Решение 39.  
РАССТАВЬТЕ  
ПОЛИЦЕНСКИХ

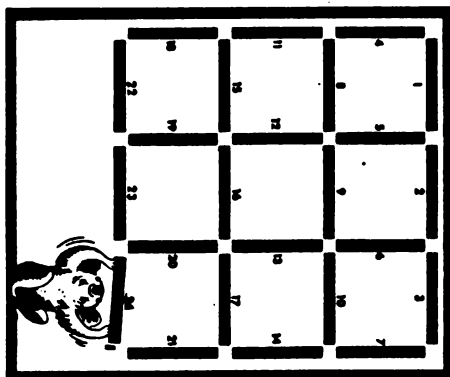


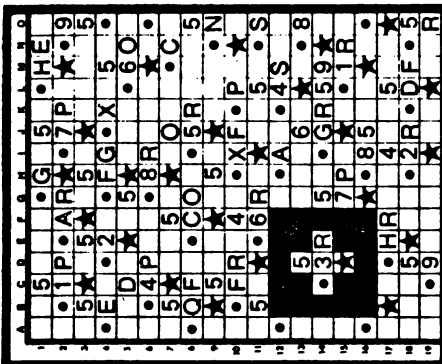
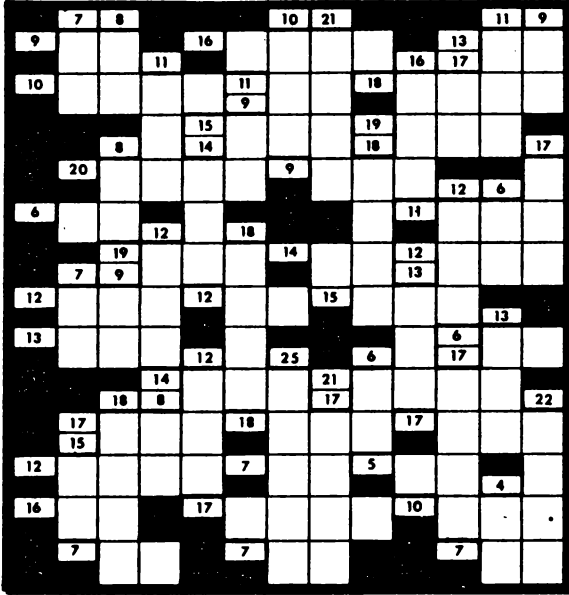
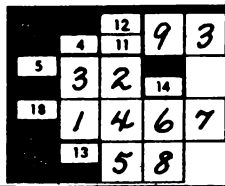
## 42. «КРОССВОРД» ИЗ ЧИСЕЛ

Эта головоломка похожа на «кроссворд» из чисел. В начале каждого горизонтального и вертикального ряда расположен прямоугольник размерами в полклетки («ключ»), присоединенный к верхней или нижней половине первой клетки ряда. Верхний «ключ» представляет собой сумму чисел клеток горизонтального ряда справа от него. Нижний «ключ» представляет собой сумму чисел клеток вертикальной колонки под ним. Пример заполнения можно найти в верхнем маленьком квадрате. Использовать можно только цифры от 1 до 9, и в любом вертикальном или горизонтальном ряду ни одна из цифр не должна повторяться. Цифры, которые вы вписываете в клетки, должны участвовать при подсчете сумм в горизонтальных и вертикальных рядах. Цель данной головоломки — аккуратность. Подсказку можно найти внизу на стр. 92, решение — на стр. 95.

Подсказка 41.  
ВИТРИНА

Одна страна по размерам  
девять раз меньше другой,  
а сумма чисел на планках,  
составляющих ее границу, в  
точности равняется 50.





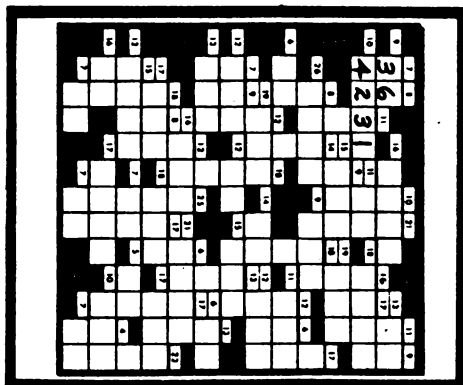
Решение 40.  
НАЙДИТЕ ХЖХВЮ  
КОМБИНАЦИЮ

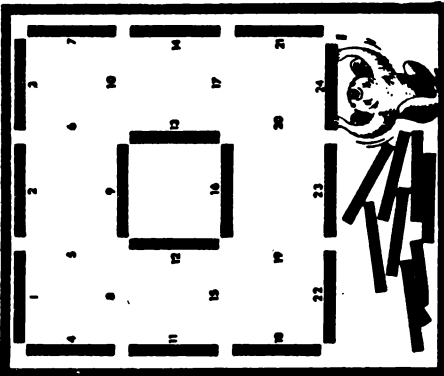
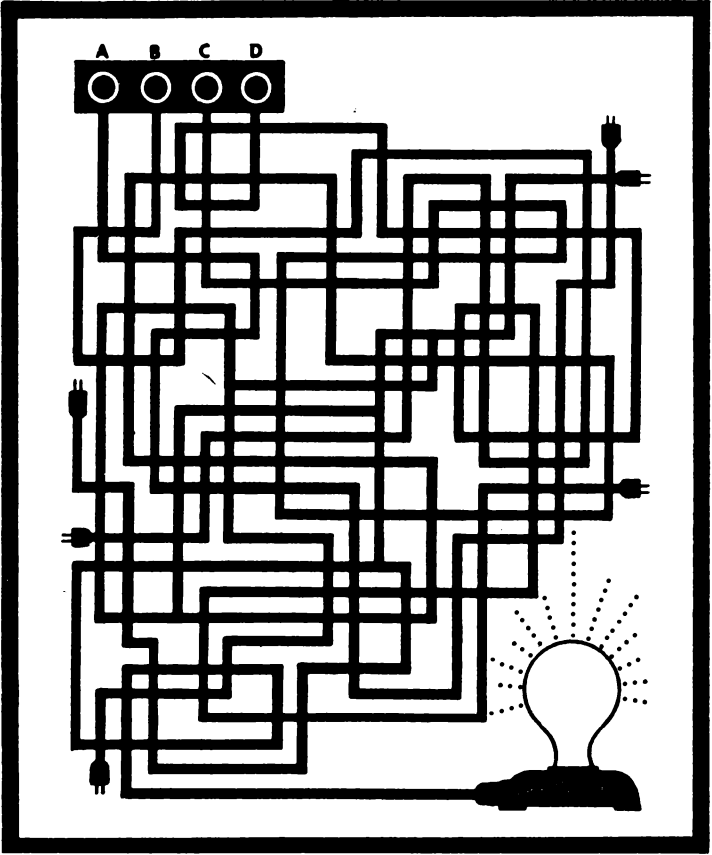


## 43. «ДЛИННОЕ» ЗАМЫКАНИЕ

Какую кнопку нужно нажать, чтобы зажечь лампу? Не попадите под напряжение! Перед вами клубок соединенных между собой проводов. От пересечения проводников можно двигаться в любую сторону, но нельзя двигаться по уже пройденному участку в обратном направлении. Если вам удастся преодолеть лабиринт меньше чем за десять минут, то это хороший результат. Подсказка — на стр. 94. Возможно, вы сумеете найти менее сложный путь, чем тот, что указан на стр. 97.

Подсказка 42.  
«РОССВОРД» ИЗ  
ЦИФЕР  
Мы заполнили первые не-  
сколько клеток, чтобы по-  
мочь вам приступить к ре-  
шению. Когда вы поймете,  
в чем тут секрет, дело пойд-  
ет быстрее.





Наименьшее число планок, которое нужно уложить, равняется восьми. Это номера 5, 6, 8, 10, 15, 17, 19 и 20.

Решение 41.  
ВИТНИА

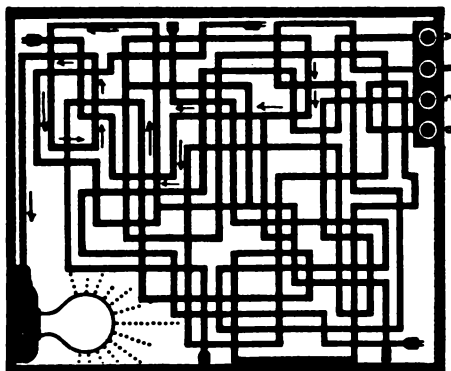


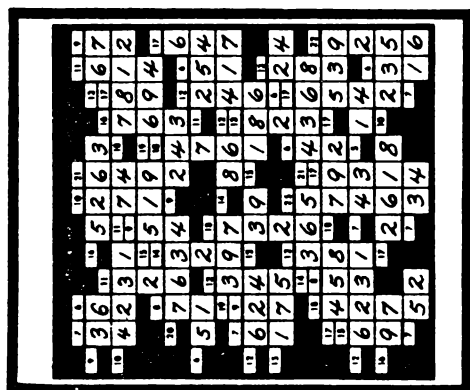
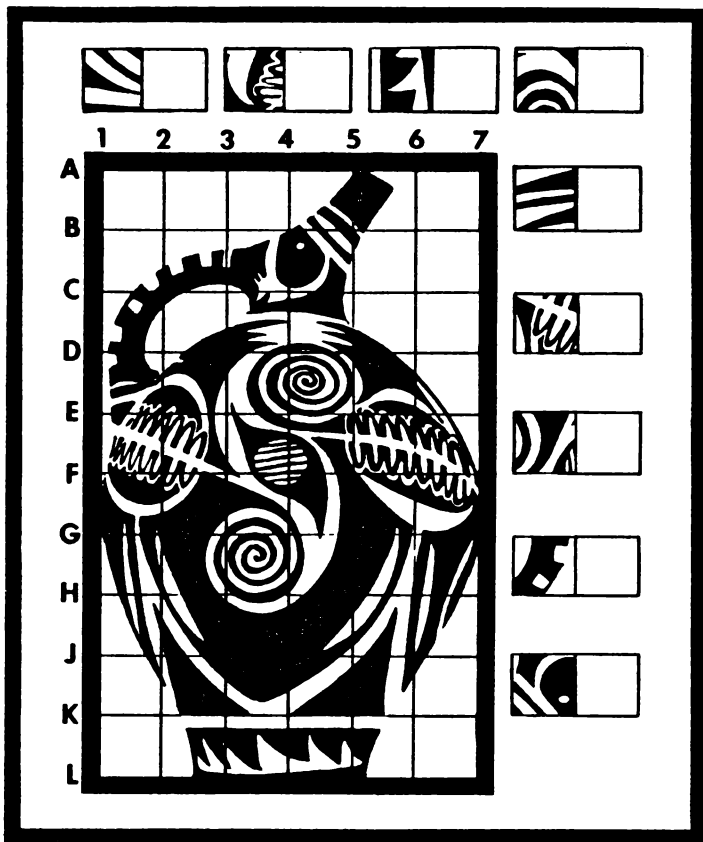
## 44. ТОЧНЫЕ КООРДИНАТЫ

Фрагменты в рамках, помещенные сверху и справа от картинки, соответствуют определенным фрагментам самой картинке. Каждый квадрат наложенной на картинку координатной сетки может быть идентифицирован парой: цифра — буква. Найдя место каждого фрагмента на картинке, запишите соответствующие ему координаты в пустом квадратике рядом. Контрольное время — три минуты. Подсказку можно найти внизу стр. 96, решение — на стр. 99.

Если вы не знаете, что делать, начните с кнопки С и двигайтесь вниз, пока не найдете путь к лампе, обозначенный стрелочками.

Подсказка 43.  
«ДЛИННОЕ»  
ЗАМЫКАНИЕ





Решение 42.  
«КОСБОРД»  
МЗ ЧИМЕНЛ

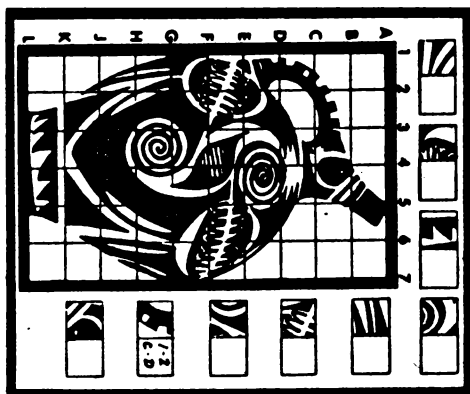


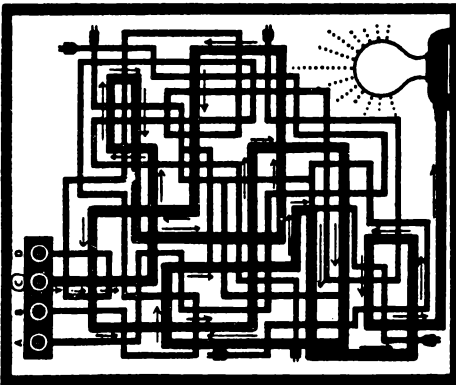
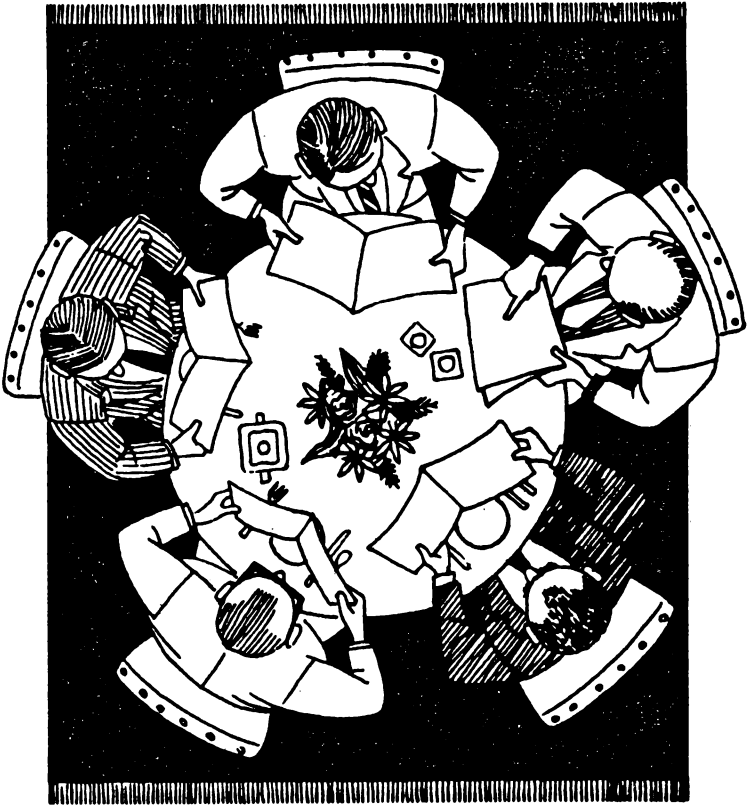


## 45. МЕНЮ, ПОЖАЛУЙСТА

Пять старых друзей встретились в любимом ресторане. Каждый заказал себе напиток, основное блюдо и десерт. Джон и мистер Джексон предпочли martini, а Джеймс и мистер Джонс заказали скотч. Мистер Дженкинс попросил принести кока-колу, потому что он приехал на автомобиле. Джон и мистер Дженнингс заказали стейк, а Джо и мистер Дженкинс — ростбиф. На десерт Джо и мистер Джордан ели шоколадный торт, а Джерри и мистер Дженкинс — пирог. Остальные предпочли мороженое. Никому из сидящих рядом не принесли одинаковые блюда. Кто заказал фазана и что ел Джек? Контрольное время — пять минут. Подсказку можно найти внизу стр. 98, решение — на стр. 101.

Подсказка 44.  
ТОЧНЫЕ  
КООРДИНАТЫ.  
Мы указали местоположе-  
ние одного фрагмента,  
вписав его координаты в  
пустую клетку рядом с  
ним.





Решение 43.  
«ДУННОЕ»  
ЗАМЫКАНИЕ



## 46. ОПРОМЕТЧИВЫЙ ПОСТУПОК

Эти прикрепленные к забору мишени были предназначены для офицеров Национальной гвардии, но любящий пострелять капрал сделал в них десять выстрелов (обозначены на рисунке белыми и черными точками). Многие пули пробили сразу несколько мишеней. Сколько очков выбил капрал, если считать все отверстия во всех мишенях? (За каждое очко на него наложили штраф в размере дневного жалования, а затем отправили в «корпус мира».) Подсказку можно найти на стр. 100, решение — на стр. 103.

Дженингс

Джексон

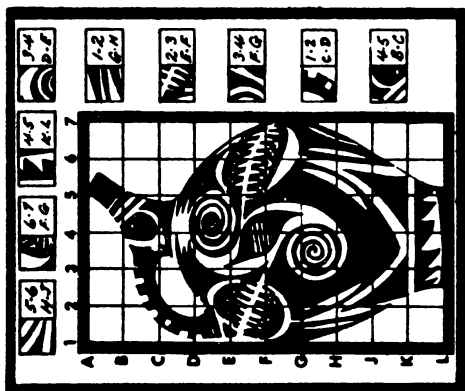
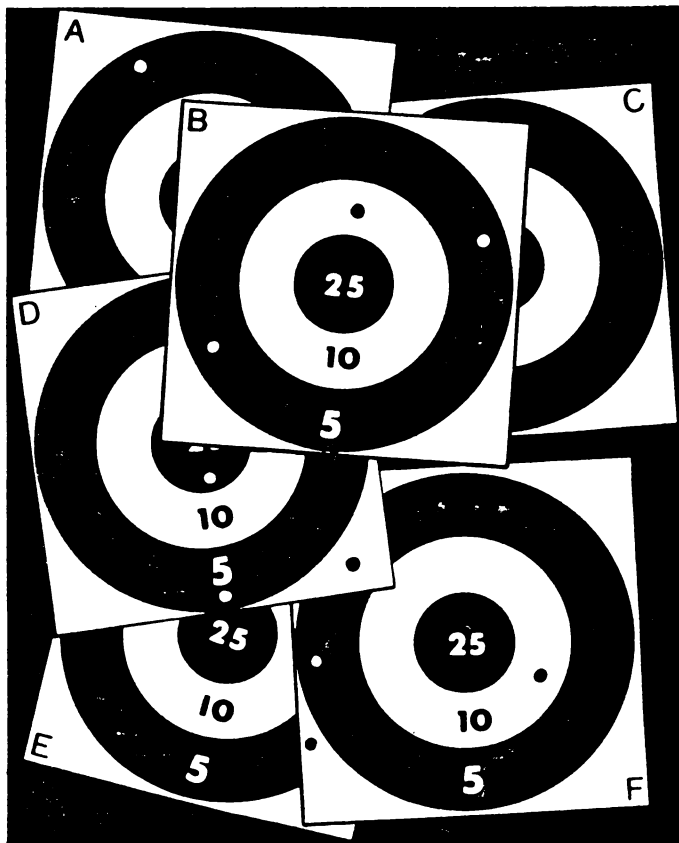


Джонс

Дженкинс

Джордан

Подсказка 45.  
МЕНЮ,  
ПОЖАЛУЙСТА  
На рисунке указано место и  
имя каждого из друзей.



Решение 44.  
ТОЧБИЕ  
КООРДИНАТЫ

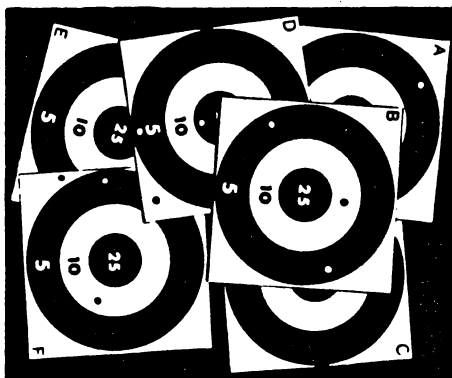


## 47. МАДОННА «ВЕСПА»

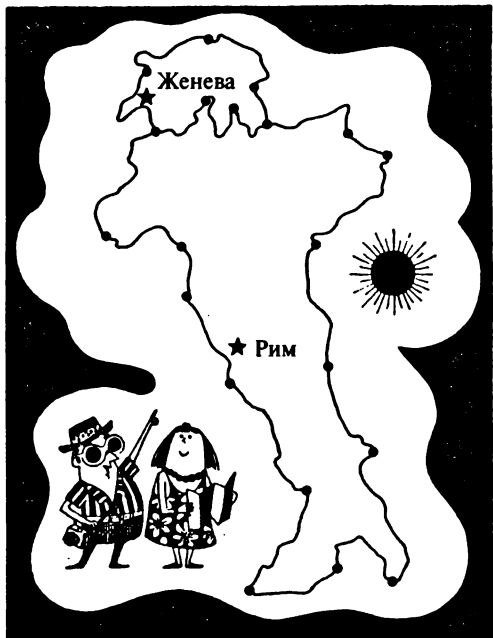
Джузеппе Коломбо сделал состояние в Соединенных Штатах, импортируя подержанные мотороллеры «Веспа», превращая их в амфибии и продавая несчастным владельцам заболоченных земельных участков во Флориде. Затем он вернулся в родной Рим, чтобы найти себе жену. Джузеппе представили юной дочери соседа его отца. Удачливый бизнесмен предложил девушке руку и сердце, но при одном условии — она должна сначала сопровождать его в путешествии и доказать при этом свою моральную чистоту, отвергая все его ухаживания. На карте Джузеппе обозначил черными точками самые красивые места, где они могут подвергнуться искушению и задержаться подольше. Он разработал маршрут так, чтобы миновать опасные места, но пересечь каждый отрезок контура карты между этими точками один-единственный раз, причем путь представлял собой соединяющиеся отрезки прямых, начинаясь в Риме и заканчиваясь в Женеве. Всего от-

---

Подсказка 46.  
ОПРОМЕТЧИВЫЙ  
ПОСТУПОК  
Отверстия в мишени B со-  
ответствуют «яблочку» (25  
очков) в мишени C, 10 в  
мишени D и 5 в мишени A.  
Общая сумма очков в ми-  
шени E равняется 50. Те-  
перь понятно?



резков между точками насчитывается 21. Каково наименьшее количество отрезков внутри белой части карты как внутри контура, так и вне его, составляющих этот маршрут? Двенадцать отрезков — *intelligentissimo*, пятнадцать — *molto buono*, восемнадцать — удовлетворительно. Подсказку можно найти внизу стр. 102, решение — на стр. 105.



Джордан

Дженкинс

Джонс



Джексон

Дженнингс

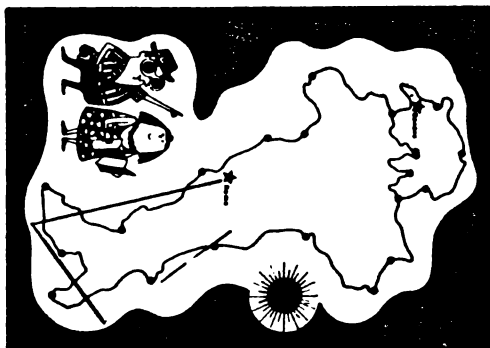
Решение 45.  
МЕНЮ, ПОЖАЛУЙСТА  
1. Джо Джексон заказал  
мартини, ростбиф и торт.  
2. Джерри Джонс заказал  
скотч, фазана и сырный пи-  
рог.  
3. Джон Джордан заказал  
мартини, стейк и торт.  
4. Джек Дженкинс заказал  
кока-колу, ростбиф и пирог.  
5. Джеймс Дженнингс зака-  
зал салат, стейк и мороже-  
ное.

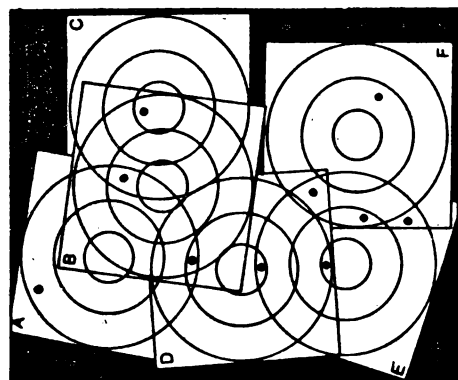
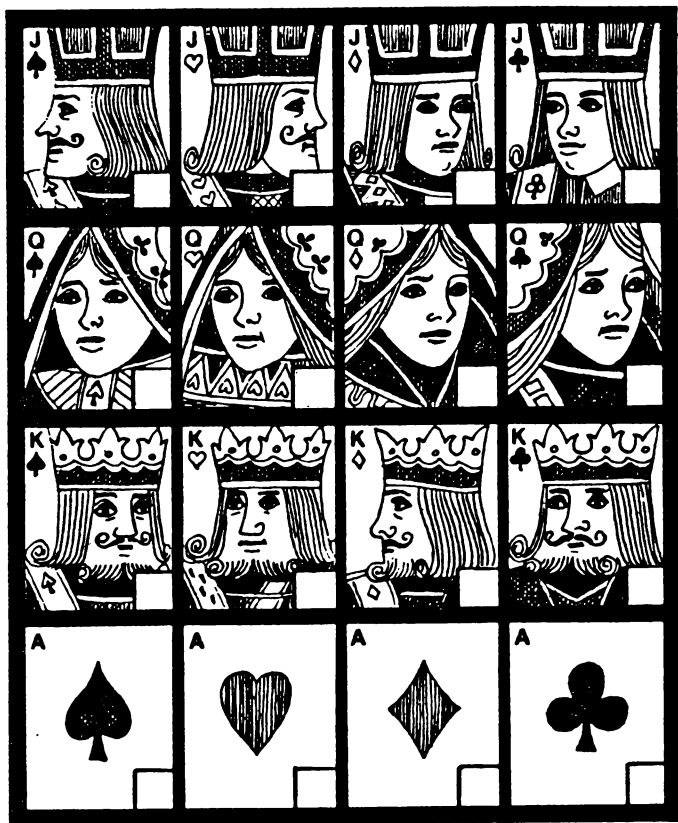


## 48. РАЗВОД ПО-КОРОЛЕВСКИ

Переложите эти шестнадцать игровых карт таким образом, чтобы по горизонтали, вертикали и диагонали не было карт одинакового достоинства или одинаковой масти. Если вы не хотите вырезать карты из книги, напишите на маленьких листочках их обозначения (ВЧ для валета червей, ДТ для дамы треф и т.д.). Вам должно потребоваться не больше пяти минут, чтобы разбить эти счастливые браки. Подсказку можно найти на стр. 104, решение — на стр. 107.

Подсказка 47.  
МАДОННА  
«ВЕСЛА»  
Как видно из рисунка,  
режутся несколько  
участков. Мы нарисуем  
вали только три пер-  
вые линии из двена-  
дцати, которые проведем  
Джузеппе.





Решение 46.  
ОПРЕДЕЛЕНИЯ  
ПОСЛУЖОК

Мишень А:  $5 + 5 + 5 + 5 = 15$   
 Мишень В:  $10 + 5 + 5 = 20$   
 Мишень С:  $25 + 5 = 30$   
 Мишень D:  $10 + 25 + 5 = 40$   
 Мишень E:  $5 + 5 + 5 + 5 + 10 +$   
 $25 = 50$   
 Мишень F:  $5 + 5 + 10 = 20$   
 Общая сумма 175

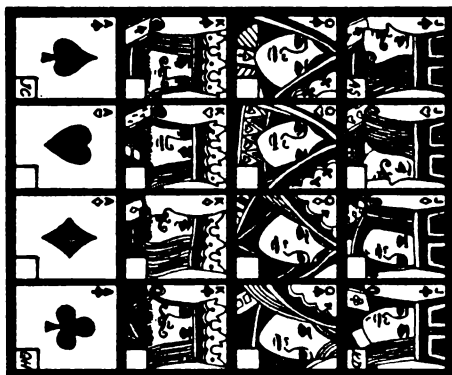




## 49. СЧИТАЛКА ДЛЯ ПТИЦ

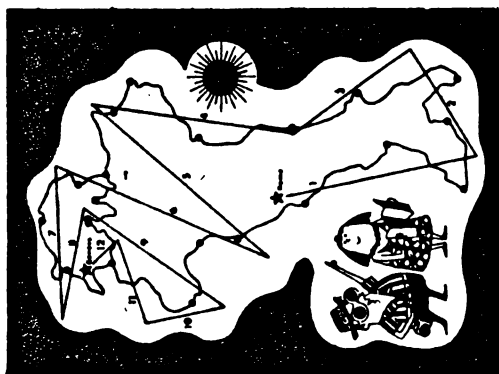
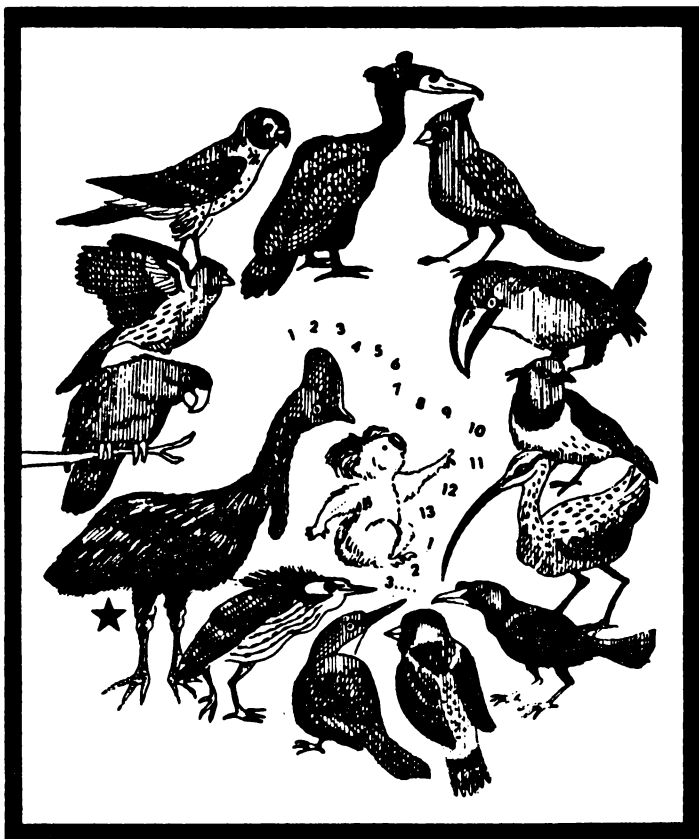
Нужно проявить изрядную изобретательность, чтобы вырастить птицу. Поэтому, когда при закрытии зоопарка коллекция живых птиц предлагалась желающим завести питомцев, пришлось устроить тест для будущих владельцев. Например, вы хотите выбрать гигантского австралийского казуара (обозначен звездочкой) из тринадцати птиц. Для этого вы должны по очереди исключить всех остальных. Вы начинаете с любой птицы, ведете счет по часовой стрелке и исключаете ту, на которую выпал номер тринадцать (медвежонок коала в центре в расчет не принимается). Затем начинаете счет со следующей птицы (из оставшихся) и снова удаляете ту, на которую выпал номер тринадцать. Продолжайте делать это до тех пор, пока не останется одна птица. Если вы справитесь с этой задачей, то получите желанную птицу. Подсказку можно найти внизу стр. 106, решение — на стр. 109.

---



Подсказка 48.  
РАЗВОД  
ПО-КОРОЛЕВСКИ

Мы поместили четыре угло-  
вые карты на те места, где  
они должны быть (обозна-  
чен в углах).



Решение 47.  
МАЛОХНА  
«БЕСЛА»



## 50. СИМВОЛЫ ВО ВРЕМЕНИ

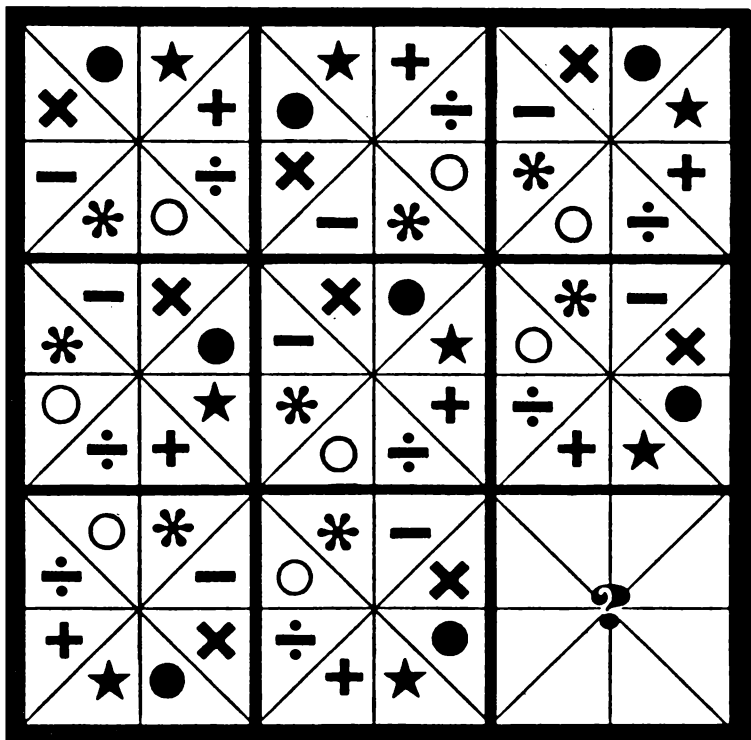
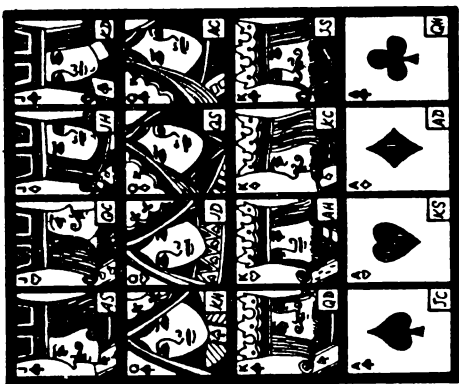
Под заводом, производящим пишущие машинки, взорвалась газовая труба, причем взрыв был такой силы, что хранившиеся на складе шрифты вылетели за пределы земной орбиты. Астрономы на планете Хтрай, которая находится в еще не открытой черной дыре под названием Цап, пришли в неописуемое волнение, обнаружив закономерность на этих фотографиях, которые они делали при помощи радиотелескопа в течение восьми дней подряд. Ученые предложили полный бокал свежеприготовленного «свечения» в награду тому, кто сможет предсказать узор, который появится на девятый день. Чтобы решить эту задачу, у вас есть всего два световых года. После этого приз удалится во времени так, что его будет уже не достать. Подсказку можно найти на стр.108, решение — на стр. 111.

---

Подсказка 49.  
СЧИТАЙТЕ ПТИЦ  
Не начинайте считать с ка-  
зара (обозначена звездоч-  
кой) или с соседних птиц.  
(Исключив его, можно по-  
лучить в ответ чувствитель-  
ный удар по голове.) Держи-  
тесь как можно дальше от  
того старого австралийца.



Решение 48.  
 ПАЗОЛ  
 ПО-КОПОЛЕБСКИ .

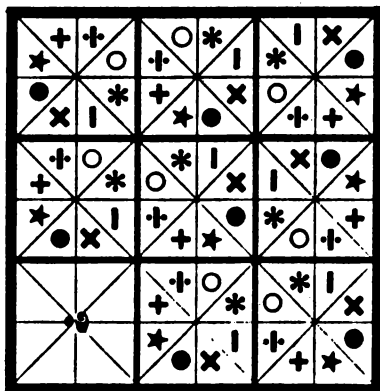


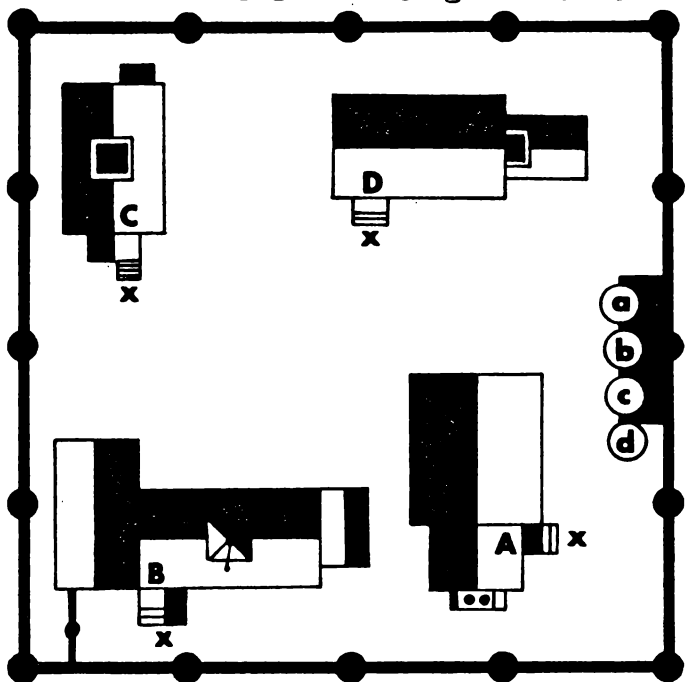


# 51. СЛЕДЫ НА СНЕГУ

Много лет назад четыре ученика школы для одаренных детей играли в снегу после уроков. Один из них выдвинул следующее предложение: «Давайте станем в ряд вот здесь (a, b, c, d) спиной к стене школы, а потом каждый побежит к себе домой (A, B, C, D). Но с одним условием. Если наши следы пересекутся, прежде чем мы доберемся до дверей наших домов (X), то нам нужно будет вернуться и начать все сначала». Им пришлось вернуться всего один раз — но не стоит волноваться, если вам потребуется больше попыток. Никто из этих детей не добился выдающихся успехов во взрослой жизни, но они много бегали трусцой и дожили до преклонных лет. Если вы не наделены такими же талантами, то подсказку можно найти внизу стр. 110, а решение — на стр. 113.

Подсказка 50.  
СИМВОЛЫ  
ВО ВРЕМЕНИ  
Обратите внимание, что на  
каждой фотографии сим-  
волы появляются в одина-  
ковой последовательности.  
Если вы теперь повернете  
их...





Решение 49.  
СЧИТАЛКА  
ДЛЯ ПТИЦ

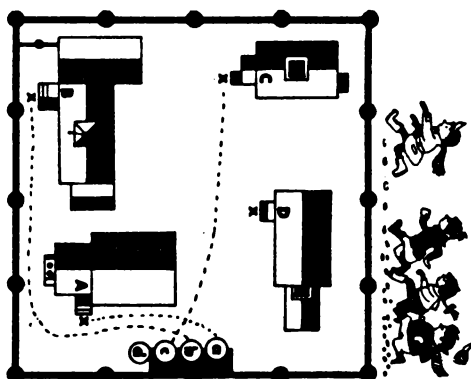
Мы пронумеровали всех птиц, причем казару вы-  
пал номер 8. Если вы хо-  
тите получить пятифудо-  
во австрайского казю-  
ра, начинайте с птицы под  
номером 1, а дальше сле-  
дуйте инструкциям.

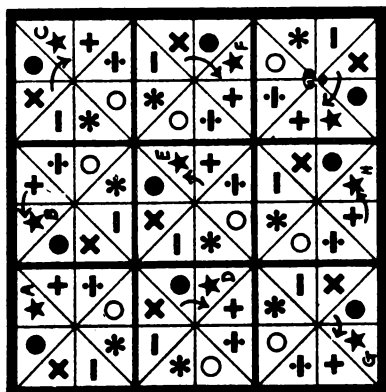
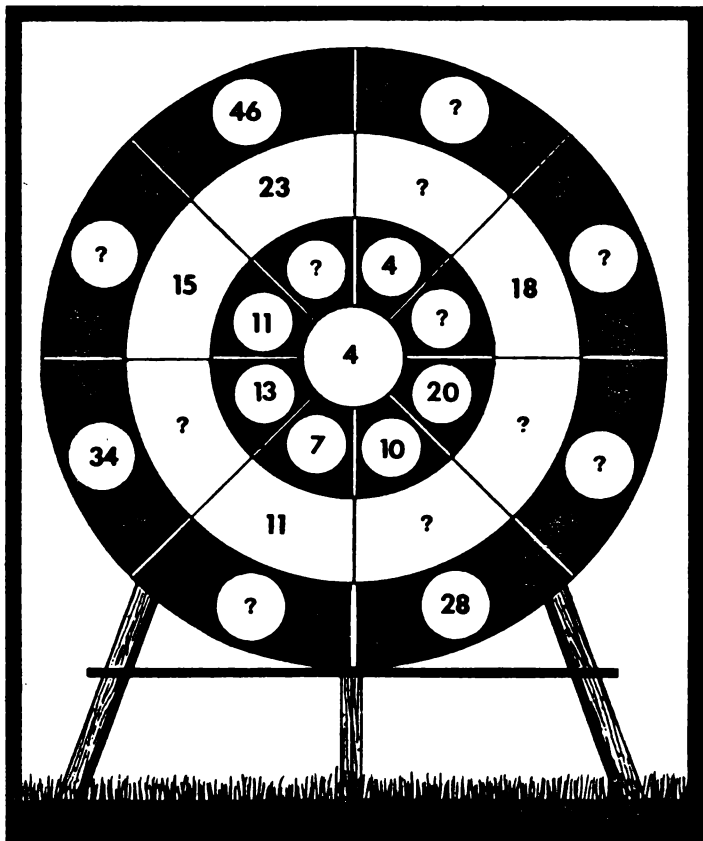


## 52. ЗАДАЧА ДЛЯ ВИЛЬГЕЛЬМА ТЕЛЛЯ

После того как Вильгельм сбил яблоко с головы сына, он стал везде и всюду демонстрировать свое искусство. Поэтому горожане придумали для знаменитого стрелка специальную мишень, чтобы он оставил их в покое. Они объяснили ему, что недостаточно попасть в точки вопросительных знаков. Сначала он должен определить число, которое следует поставить на это место. Если вы увидите, что Вильгельм все еще стоит, опираясь на лук и пристально вглядываясь в мишень, скажите ему, что не нужно решать эту задачу методом проб и ошибок. В расположении чисел есть определенная логика. Если для ее нахождения вам потребуется больше двух с половиной минут, то яблоко поставят на голову вам. Подсказку можно найти внизу стр. 112, решение — на стр. 115.

Подсказка 51.  
СЛЕДЫ НА СТЕНЫ  
Ученики а и б попыта-  
лись попасть домой са-  
мым коротким путем. Но  
это привело к тому, что  
ученику с нужной было  
пересечь их следы, что  
было обратным до дома.  
Поэтому всем пришлось  
вернуться и начать все  
сначала.





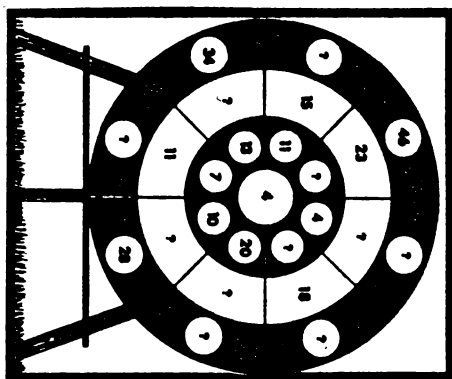
Решение 50.  
**СИМВОЛЫ ВО ВРЕМЕНИ**  
 Если начать с верхнего левого угла и двигаться по горизонтали, то можно обнаружить последовательность из трех шагов: один поворот против часовой стрелки, два поворота по часовой стрелке, один поворот по часовой стрелке. Последовательность повторяется, приводя вас в конечном итоге к правильному узору для девятого дня.



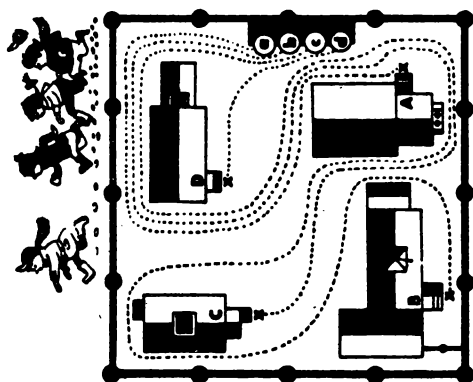


## 53. «ДОРОГИЕ» ДРУЗЬЯ САЛЛИ

По воскресеньям Салли приезжает в город, чтобы навестить друзей. Она гостит в каждом доме и получает квитанцию за парковку. Стоимость парковки от 1 до 7 долларов (см. цифры на рисунке). Получая квитанцию, она перескакивает в другой район к тому из друзей, где стоимость парковки такая же. Она рассчитывает, что не задержится слишком долго и использует предыдущую квитанцию, сэкономя таким образом деньги. Салли всегда въезжает в город в месте, указанном верхней стрелкой, а выезжает там, где нарисована стрелка вниз. Найдите последовательность остановок с наименьшей общей суммой, уплаченной за стоянку. Не забывайте, Салли подъезжает к одному из номеров, затем перескакивает к его близнецу, далее выбирает следующий номер, перескакивает к его близнецу и так далее, пока не выберется из города. Ей не обязательно посещать всех друзей. Поездка будет стоить ей больше 30, но меньше 40 долларов. Контрольное время — пять минут. Подсказку можно найти внизу стр. 114, решение — на стр. 117.



Подсказка 52.  
ЗАДАЧА ДЛЯ  
ВИЛЬГЕЛЬМА ТЕЛЛЯ  
Вы обратили внимание, что  
 $7 + 4 = 11$   
и что если 23 умножить на  
2, то получится 46?  
Нелегкое начало!



Решение 51.  
СЛЕДИ ЗА ЧЕРТ

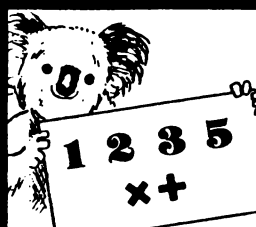


## 54. РАВЕНСТВА

В каждом из четырех примеров на рисунке справа нужно поместить числа в черные квадратики, а между ними расставить математические знаки. Если все числа и знаки расставлены правильно, как у сообразительного медвежонка коала на примере вверху, в каждом ряду получится равенство. Следует использовать все указанные для каждого примера числа и знаки. Контрольное время — семь минут. Подсказку можно найти на стр. 116, решение — на стр. 119.

Подсказка 53.  
«ДОРОЖИЕ» ДРУЗЬЯ  
САЛЛИ  
Второй номер в два раза  
больше первого, четвер-  
тый — в два раза больше  
третьего, а пятый (и по-  
следний) равен сумме вто-  
рого и третьего.





1 2 3 5  
x +

1 + 5 = 2 x 3

---

2 4 6 12 - +

□ — □ = □ — □

---

3 4 5 19 - x

□ — □ = □ — □

---

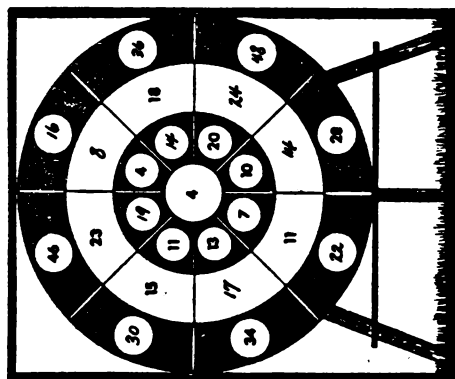
2 6 7 9 11 - + x

□ — □ — □ = □ — □

---

2 3 4 4 96 x x ÷

□ — □ = □ — □ — □



Решение 52. ЗАДАЧА  
ДЛЯ ВИЛЬЕЛМА  
ТЕРЛЯ

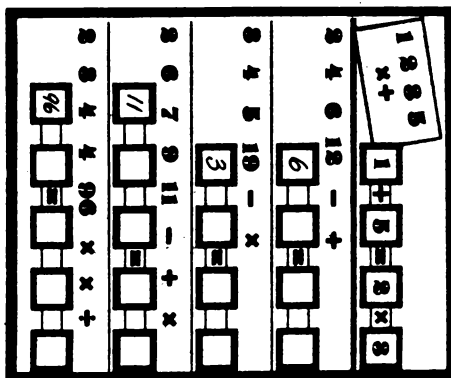
Каждое число белого  
кольца представляет со-  
бой сумму числа в центре  
и числа из какого черного  
кольца. Числа внешнего  
черного кольца — это уд-  
военные числа белого  
кольца.

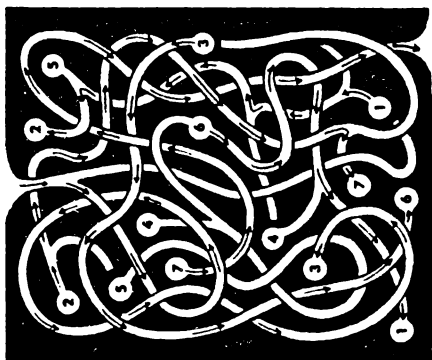
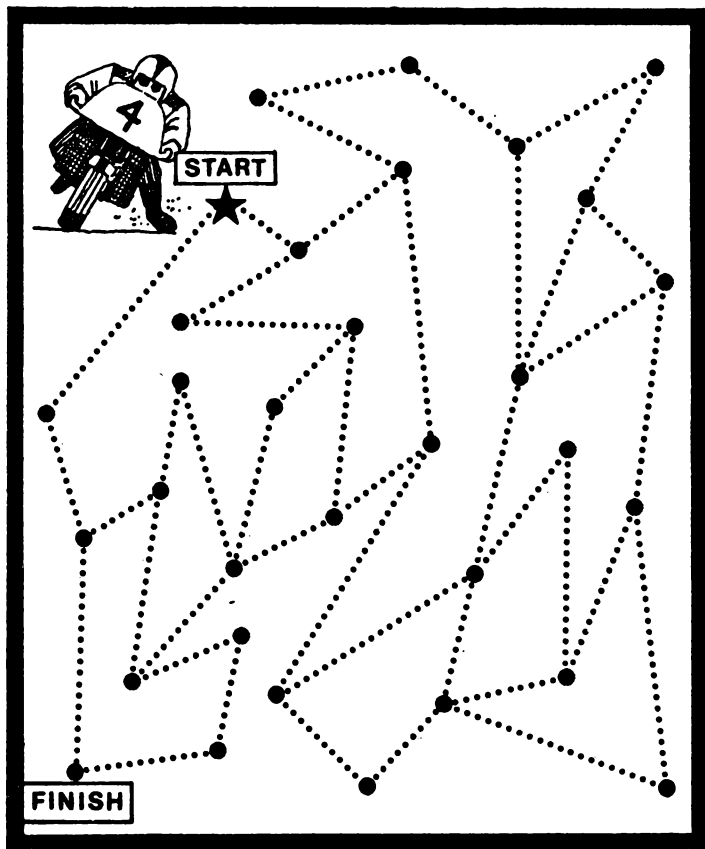


# 55. МОТОГОНКИ

В первых мотогонках по улицам Парижа, которые проводились после Второй мировой войны, огромную роль для участников играла удача. Единственное условие — гонщики должны прийти к финишу, миновав четное число контрольных пунктов (жирные точки на карте) и не проходя дважды один и тот же пункт. Победителем оказался 35-летний беженец из Болгарии на мотоцикле «Харлей» модели 1951 года. Он проехал восемнадцать контрольных пунктов. Удастся ли вам меньше чем за три с половиной минуты восстановить его маршрут? Если вы найдете более короткий путь, то вы, скорее всего, шпион, пытающийся вжиться в обстановку, и вас дисквалифицируют! Подсказку можно найти внизу стр. 118, решение — на стр. 121.

Подсказка 54.  
РАВЕНСТВА  
Не стоит предполагать, что последовательность чисел и математических знаков что-то означает. В каждой строке, где есть цифра 4, она может быть последней. Если числа расположены именно в таком порядке, то первые числа в рядах могут быть такими, как указано на рисунке.





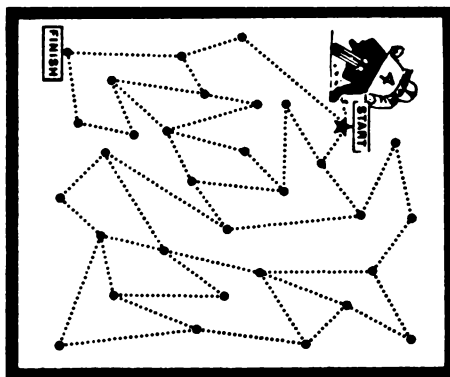
Решение 53.  
**«ДОРОЖИ»**  
**ДРУЗЬЯ САЛТИ**  
 Въезжайте в город по первой  
 стрелке и направляйтесь к номе-  
 ру 3, затем перескакивайте на  
 вторую 3, поезжайте к 6 и пере-  
 скакивайте на вторую 6. Далее  
 поезжайте к 1 и перескакивайте  
 на вторую 1, затем направляй-  
 тесь к 2 и перескакивайте на  
 вторую 2, затем поезжайте к 7,  
 перескакивайте на вторую 7 и  
 выезжайте из города. Общая  
 сумма — 38 домларов.

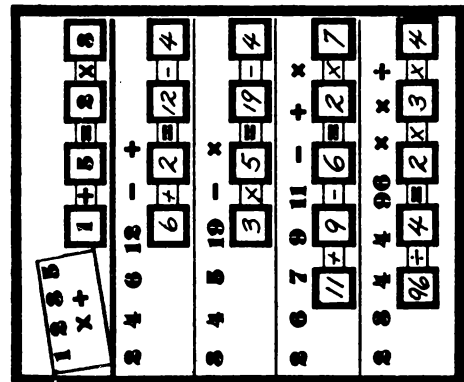
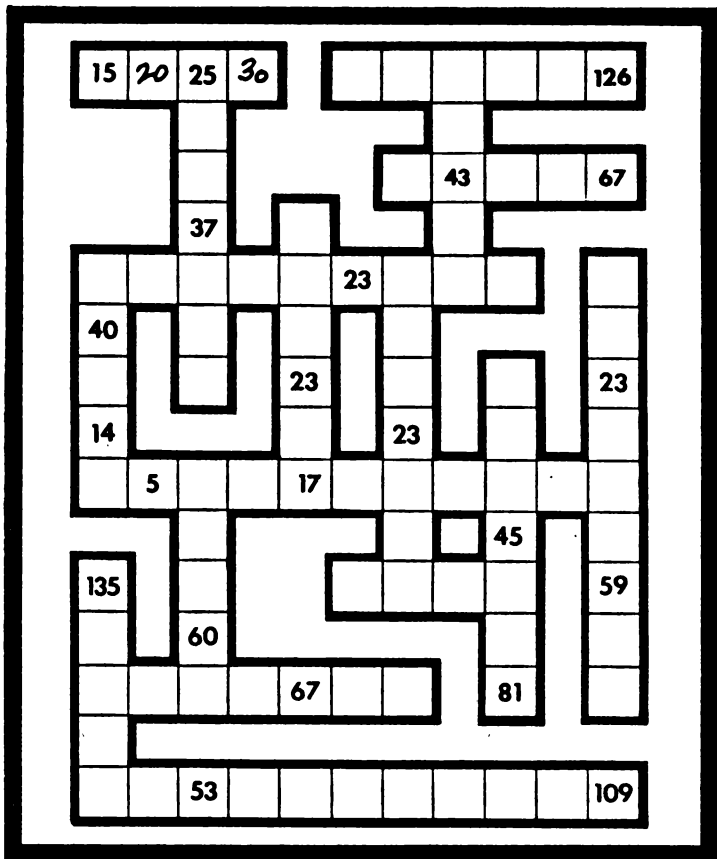


## 56. ЗМЕЕВИДНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Заполните пустые клетки так, чтобы числа в них составляли последовательность с уже присутствующими. Числа в каждой последовательности либо возрастают, либо убывают на одну и ту же величину слева направо или сверху вниз. Взгляните на пример в верхнем левом углу. После того как вы определите, какое число нужно последовательно прибавлять или отнимать, чтобы получить данную последовательность, решение начнет продвигаться достаточно быстро — если ваши вычисления точны. Ошибка сразу же обнаружится, поскольку числа пересекаются, как буквы в кроссворде. Если вы не смогли приступить к восстановлению последовательностей за три минуты, загляните на стр. 120 за подсказкой. Полное решение можно найти на стр. 123

Подсказка 55.  
МОТОГОЛКИ  
будут болгарином, побе-  
дитель естественным обра-  
зом прямо со старта отго-  
-нился влево и двинулся в  
этом направлении, сколько  
мор (8 контрольных пункт-  
тов).





Решение 54.  
ПАВЕЧТВА

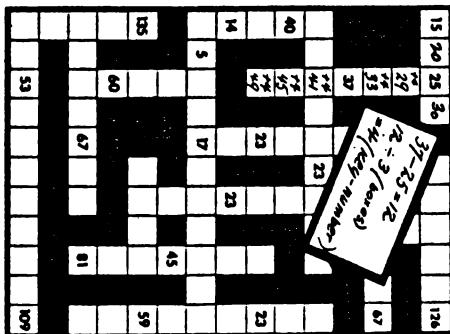




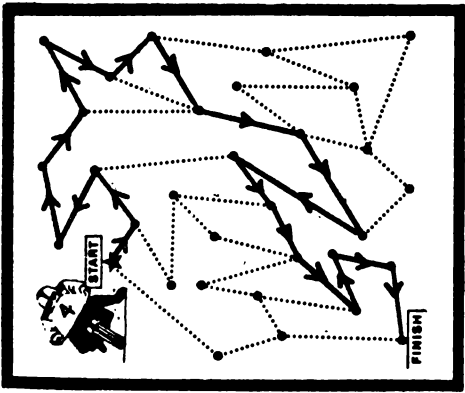
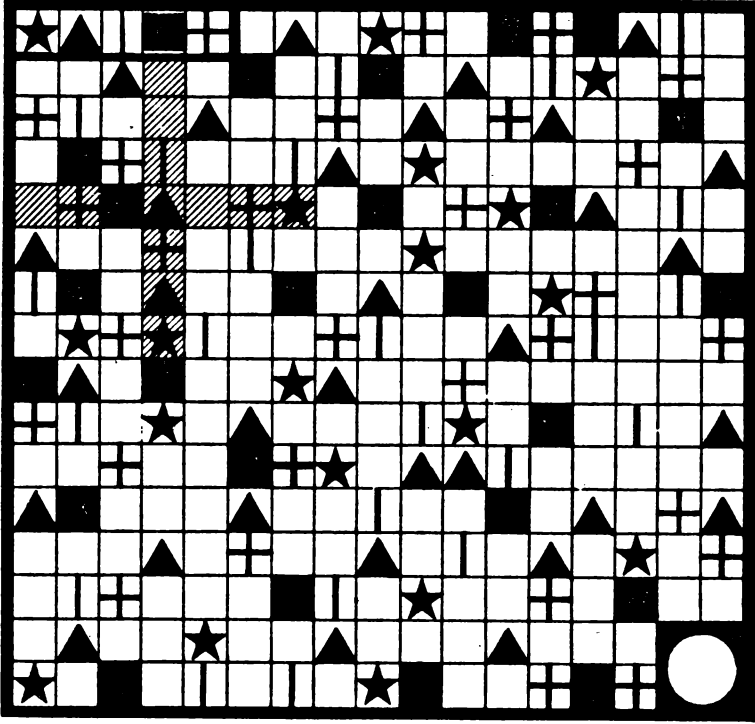
## 57. ЛАБИРИНТ ИЗ СИМВОЛОВ

Сосредоточьтесь! Каждый значок позволяет перепрыгнуть на определенное количество клеток (см. условные обозначения). Найдите самый короткий путь к кружку в правом нижнем углу. Начинать можно с одной из пяти первых клеток в верхнем левом углу. Заштрихованные клетки — это пример того, куда вы можете попасть, если начнете с клетки со значком квадрата (4). Первый шаг, который всегда должен быть направлен вниз, приведет вас в клетку с треугольником (3). Отсюда вы имеете право двигаться по горизонтали или по вертикали. Если вы снова попадете на значок, то можете двигаться дальше на соответствующее число шагов (в данном случае на три шага). Разрешается двигаться в любом направлении, но нельзя пересекать уже пройденный путь или повторять его. Существует один маршрут с семнадцатью ходами и общей суммой в 55 очков. Очень хорошо, если вы сумеете найти его за четыре минуты. Подсказку можно найти на стр. 122, решение — на стр. 125.

Подсказка 56.  
ЗМЕВИДНЫЕ ПОСЛЕ-  
ДОВАТЕЛЬНОСТИ  
Выберите ряд или колонку с  
двумя числами и вычтите  
одно из другого. Сосчитайте  
количество пустых клеток  
между ними и прибавьте к  
тому числу 1. Разделите ре-  
зультат вычитания на число  
пустых клеток плюс 1. Для  
заполнения пустых клеток  
последовательныо прибав-  
ляйте или вычитайте полу-  
чившееся «ключевое число».



1=□ 2=⊕ 3=▲ 4=■ 5=★

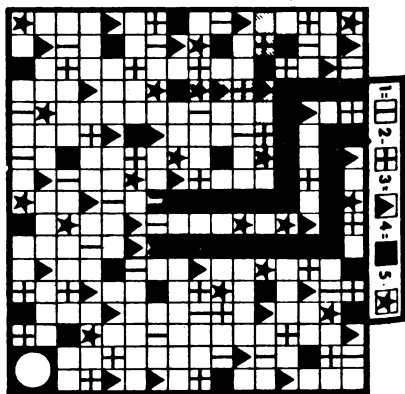


Решение 55.  
МОТОЛОЖКИ



## 58. ЧУДНОЙ ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Изобретатель соорудил шкафчик с восьмьюдесятью одним отделением для хранения девяти запасных частей, для ремонта фантастических механизмов. Но, поскольку эти механизмы все равно не работали, он убивал время, перемещая предметы в шкафчике так, чтобы они не располагались на одной горизонтальной, вертикальной или диагональной линии. Однажды ему пришлось взять из шкафчика три детали для ремонта «Студебеккера» модели 1941 года. Потом он заменил недостающие детали другими и поместил их в другие ячейки, которые на рисунке оставлены пустыми, но тоже так, что ни одна из них не оказалась на одной прямой с оставшимися шестью предметами. Какие три детали следует переместить и в какие отделения? Подсказку можно найти внизу стр. 124, решение — на стр. 127.



Подсказка 57.  
ЛАБИРИНТ  
ИЗ СИМВОЛОВ  
Мы показываем начало  
правильного маршрута, ко-  
торый начинается со знака  
«+».



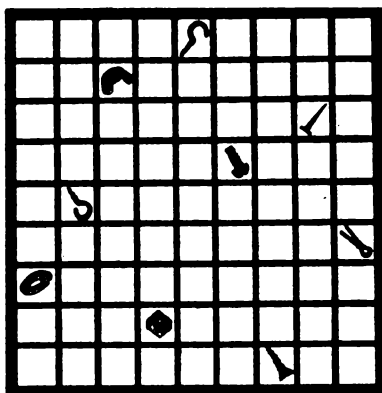


## 59. ВЫ ЯСНОВИДЯЩИЙ

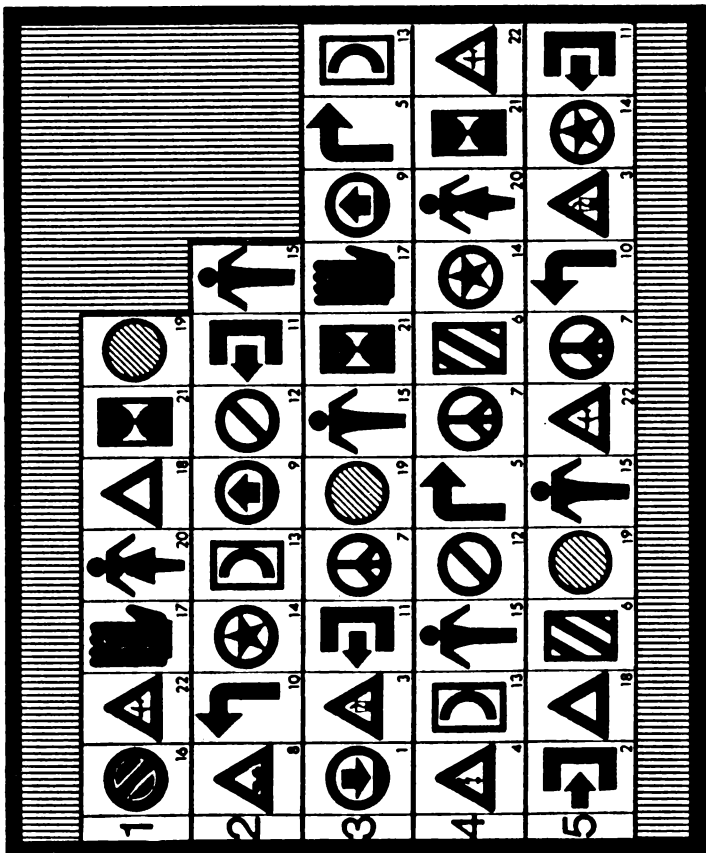
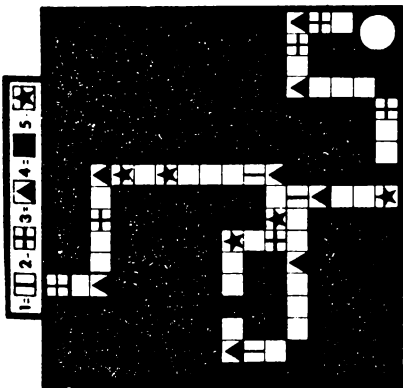
Это одновременно и головоломка, и фокус. Вы должны определить, в чем секрет фокуса. Фокус же заключается в том, что вы якобы читаете мысли собеседника, сообщая ему, какой из значков он выбрал. Попросите собеседника выбрать любой значок и назвать вам только ряды, в которых он появляется (номера 1, 2, 3, 4 или 5). Например, если вам сказали, что «он присутствует в рядах 2, 4 и 5», вы на несколько мгновений замираете над рисунком, а затем, напустив на себя таинственный и важный вид, объявляете: «Вы выбрали звезду внутри круга». Подсказку можно найти на стр. 126, решение — на стр. 9.

крючки и гайки.  
го. Наш совет — не трогайте  
дет к перемещению друго-  
го предмета неизбежно ве-  
ли, что перемещение одно-  
Наверное, вы уже замети-

ПОДСКАЗКА 58.  
ЧУДНОЙ  
ИЗОБРЕТАТЕЛЬ



Решение 57.  
 ЛАБИРИНТ  
 ИЗ СИМВОЛОВ

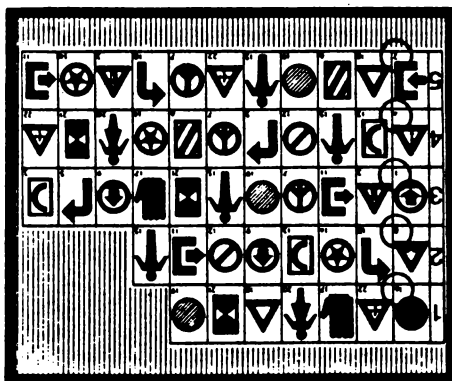


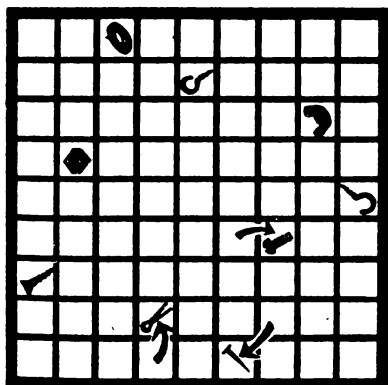


## 60. НАЙДИТЕ РАЗЛИЧИЯ

Изготовитель фальшивых документов попытался подделать гравюру с изображением викторианской вазы, которая находится в левой части рисунка. Одновременно он занимался изготовлением 10-долларового счета с подписью мадам Кюри. И хотя времени у него было достаточно, он сделал одиннадцать ошибок. Найдя различия в обоих рисунках, обведите их кружками. Десять или одиннадцать найденных несовпадений — отлично, от семи до девяти — хорошо, от пяти до семи — удовлетворительно. Подсказку можно найти внизу стр. 8, решение — на стр. 11.

Подсказка 59.  
ВЫ ЯСНОВИДІАШІИ  
Въ обрaтнлн вниманне нa  
мелкне цнфры в квaдрaтн-  
кaх пoд кaждым знaчкoм  
Вaжнaя те нз ннх, кoтoрыe  
рaспoлoжeнa в нaчaлe рaдa  
пoдлнзoстн oт крyпннх  
цнфр нoмeрa рaдa.





Решение 58.  
 ЧУДНОЙ  
 ИЗОБРЕТАТЕЛЬ



**Аллен Брэгдон  
Леонард Феллоуз**

**ИГРЫ ДЛЯ УМА**

Ответственный редактор *Е. Басова*  
Художественный редактор *А. Степнов*  
Технический редактор *О. Куликова*  
Компьютерная верстка *Т. Комарова*  
Корректор *Е. Родишевская*

Подписано в печать с готовых диапозитивов 25.06.2002.

Формат 84x108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Гарнитура «Таймс».

Печать офсетная. Бум. газ. Усл. печ. л. 6,72.

Тираж 8 000 экз. Заказ № 5712.

ООО «Издательство «Эксмо».  
107078, Москва, Орликов пер., д. 6.  
Интернет/Home page — [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru)  
Электронная почта (E-mail) — [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

*По вопросам размещения рекламы в книгах издательства «Эксмо»  
обращаться в рекламное агентство «Эксмо». Тел. 234-38-00*

**Книга — почтой: Книжный клуб «Эксмо»**  
101000, Москва, а/я 333. E-mail: [bookclub@eksmo.ru](mailto:bookclub@eksmo.ru)

**Оптовая торговля:**  
109472, Москва, ул. Академика Скрябина, д. 21, этаж 2  
Тел./факс: (095) 378-84-74, 378-82-61, 745-89-16  
E-mail: [reception@eksmo-sale.ru](mailto:reception@eksmo-sale.ru)

**Мелкооптовая торговля:**  
117192, Москва, Мичуринский пр-т, д. 12/1.  
Тел./факс: (095) 932-74-71

Сеть магазинов «Книжный Клуб СНАРК»  
представляет самый широкий ассортимент книг  
издательства «Эксмо».

Информация в Санкт-Петербурге по тел. 050.

**Книжный магазин издательства «Эксмо»**  
Москва, ул. Маршала Бирюзова, 17 (рядом с м. «Октябрьское Поле»)

ООО «Медиа группа «ЛОГОС».  
103051, Москва, Цветной бульвар, 30, стр. 2  
Единая справочная служба: (095) 974-21-31. E-mail: [mgl@logosgroup.ru](mailto:mgl@logosgroup.ru)  
[contact@logosgroup.ru](mailto:contact@logosgroup.ru)

ООО «КИФ «ДАКС». Губернская книжная ярмарка.  
М. о. г. Люберцы, ул. Волковская, 67.  
т. 554-51-51 доб. 126, 554-30-02 доб. 126.

Отпечатано в полном соответствии с качеством  
предоставленных диапозитивов в Тульской типографии.  
300600, г. Тула, пр. Ленина, 109.



# РАСШИРЯЙТЕ СВОИ ТВОРЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ, И ВЫ СМОЖЕТЕ ДОВОДИТЬ ЛЮБЫЕ ИДЕИ – ОТ ПРОСТЕЙШИХ ДО САМЫХ СЛОЖНЫХ – ДО ЛОГИЧЕСКОГО КОНЦА!

Тренировка обоих полушарий мозга с помощью специально разработанной программы поможет вам овладеть:

- Логической дедукцией
- Критическим мышлением
- Образной визуализацией
- Математической интуицией
- И техникой мозгового штурма!

**УДВОЙТЕ СВОЙ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ  
ПОТЕНЦИАЛ!**

ISBN 5-699-00042-9



9 785699 000425 >

