

Сборник интеллектуальных игр

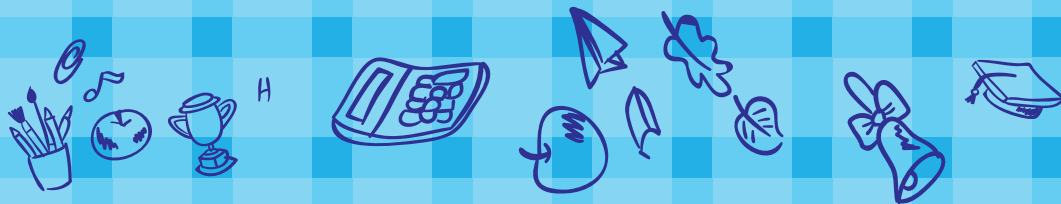
ПОНЯТНЫЕ ИНСТРУКЦИИ

РАЗНООБРАЗНЫЕ ЗАДАНИЯ

ЯРКИЕ КАРТИНКИ

ПРОВЕРЬ
СЕБЯ НА
ПРОЧНОСТЬ!





Сборник
интеллектуальных
игр



A+



$\sqrt{3}$



Москва
2015



$$a^2 + b = c$$



УДК 379.8
ББК 77.056я92
С23

В оформлении обложки использованы иллюстрации:
wowomnom, Tomacco / Shutterstock.com

Дизайн макета и верстка *Н. Варламовой*

Сборник интеллектуальных игр. — Москва : Эксмо, 2015. — 80 с. :
С23 ил. — (Игрубум).

ISBN 978-5-699-81777-1

Предпочитаете для решения любой задачи искать нестандартный подход? Любите рассматривать проблемы с разных сторон? Хотите провести время весело и с пользой? Тогда вам обязательно понравится этот сборник! В нем мы собрали самые разные интеллектуальные игры. Они понравятся и знатокам литературы, и любителям логических загадок, и хитрым стратегам! Этот сборник пригодится в дороге, на пикнике и даже на вечеринке.

УДК 379.8
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-699-81777-1

© ИП Киселева Е.Д., текст, 2015
© ИП Киселева Е.Д., художественное оформление, 2015
© ООО «Издательство «Эксмо», 2015

ВВЕДЕНИЕ



Интеллектуальные игры – это не просто задачи и головоломки, это возможность научиться нестандартно мыслить в сложных ситуациях, быстро принимать решения и видеть проблему с разных точек зрения! Интеллектуальные игры – это еще и отличный способ провести время весело и с пользой!

Смелее переворачивайте страницу и отправляйтесь навстречу новым интеллектуальным открытиям!

КВАДРАТ ИЗ СЛОВ

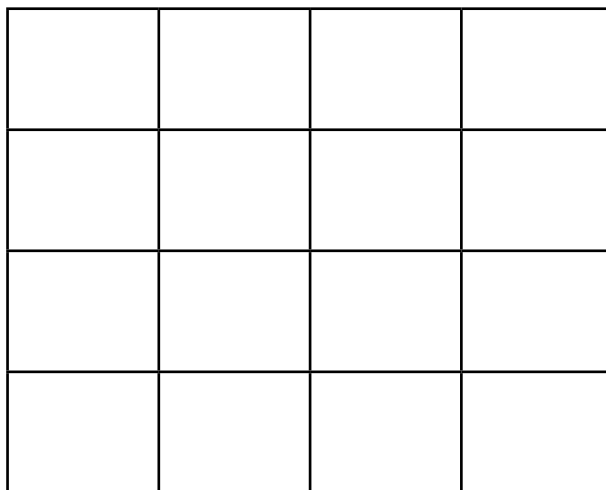
Вы думаете, что изящная словесность и строгая геометрия никогда не пересекаются? Ошибаетесь! Проверьте свои силы в этой необычной игре.

На первый взгляд, все довольно просто: нужно записать друг под другом в квадрат слова, чтобы и по горизонтали, и по вертикали при чтении получались одинаковые слова. Но попробуйте-ка сделать это!

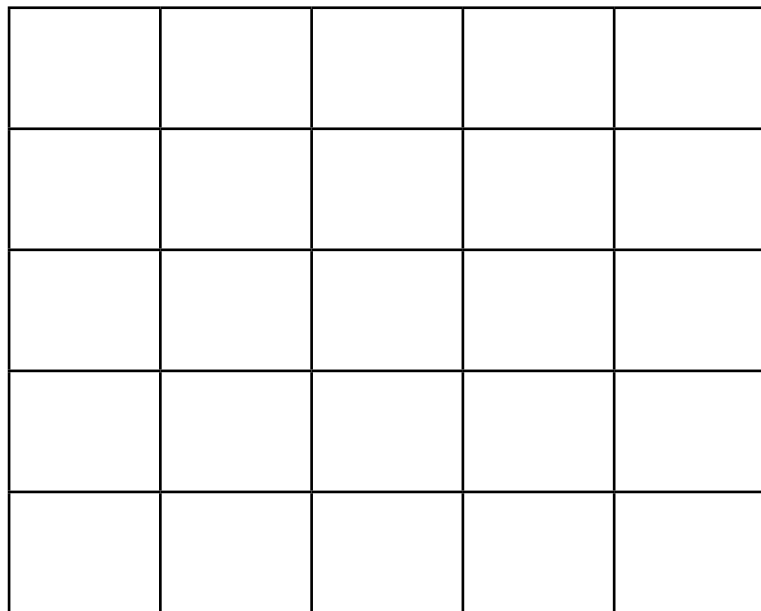


Т	О	Р	Ф
О	С	Е	Л
Р	Е	П	А
Ф	Л	А	Г

ЗАПИСЫВАТЬ НУЖНО ТОЛЬКО НАРИЦАТЕЛЬНЫЕ
СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫЕ В ЕДИНСТВЕННОМ ЧИСЛЕ!



Одно из самых древних выражений, записанных в такой квадрат является латинская фраза SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS, что в переводе означает «Сеятель Арепо с трудом удерживает колеса».



Составить такой квадрат без помощи компьютера чрезвычайно сложно, но все-таки возможно! В журнале «Интеллектуальные игры» было опубликовано два таких квадрата, составленных вручную.

АНАГРАММЫ

Штирлицу и не снилось! Заинтригованы? Тогда вперед!

РАЗМИНКА:

Придумай анаграммы к словам:

АНАГРАММЫ –
ЭТО СЛОВА, СОСТОЯЩИЕ ИЗ
ОДНИХ И ТЕХ ЖЕ БУКВ.
НАПРИМЕР, ИЗ СЛОВА ЛИПА
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ СЛОВО ЛИЛА.

1. Апельсин _____
2. Покраснение _____
3. Стационар _____
4. Антиквар _____
5. Приносят _____

ОТВЕТЫ:
1. Спаниель 2. Пенсия 3. Соратник
4. Травинка 5. Пряности



В XVIII–XIX ВЕКЕ УЧЕНЫЕ ЧАСТО
ЗАШИФРОВЫВАЛИ СВОИ ОТКРЫТИЯ
В ВИДЕ АНАГРАММ.

ЛИЧНОСТИ

Прочитайте эти веселые четверостишия и догадайтесь, имена каких знаменитых людей зашифрованы в выделенных словах.

1.

УТОК полный **ВУЗ**: не знают
как генерала называют.
Он в двенадцатом году
Гнал французов с городу.

2.

Как-то раз на **НАНОПОЛЕ**
Главный нано-генерал
убегал от русских с боем –
то есть русским проиграл.

3.

Чтобы Лихо **ОБЫГРАТЬ**
Надо кой-кого позвать
Коль придет он с булавой –
Лихо побежит долой.

ПРАРОДИТЕЛЕМ АНАГРАММЫ СЧИТАЕТСЯ ПОЭТ ЛИКОФРОН,
КОТОРЫЙ ЖИЛ В ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ В III ВЕКЕ ДО Н.Э.

ОН СОСТАВИЛ ПЕРВУЮ ИЗ ИЗВЕСТНЫХ НАМ АНАГРАММ,
ОБЫГРАВ ИМЯ ИМПЕРАТОРА:

ΡΤΟΛΕΜΑΙΟΣ (ΠΤΟΛΕΜΕΙ) – ΑΡΟ ΜΕΛΙΤΟΣ (ИЗ МЁДА).

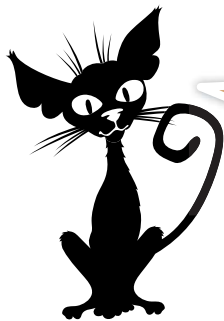
4.

А роза упала на лапу Азора,
А **РАМА** на **ТИГРА**, так как же назвать
Нам героиню с чарующим взглядом:
Что вышла с мимозами утром гулять?



5.
ВЕТРОМ гонит **НЛО**
прямо на Бородино.
Что же это за поэт –
Вы мне скажете иль нет?

7.
ВЫСТРЕЛ пробивал **ДОЩАНИК**,
Кто придумал «Медный всадник»?
Нет, не слушайте меня,
Вся вторая строчка – зря.



6.
Ну и **ВРУН** же был ваш **ГЕТЕ**
Нет писателям почета!

8.
Ученый **ВОЙТЕС** взял **ОКСИД**,
Писатель взял перо.
Писатель получил роман,
Ученые – ядро.

В РАЗНЫЕ ЭПОХИ АНАГРАММИМ
ПРИПИСЫВАЛОСЬ МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ.



1. Кутузов 2. Наполеон 3. Батырь 4. Маргарита 5. Лермонтов 6. Тургенев
7. Салтыков-Щедрин 8. Достоевский.

БЫКИ И КОРОВЫ

На ферме начинается настоящая революция! На чьей вы стороне?

Первый игрок придумывает трехзначное число. Задача второго – это число угадать! Второй игрок предполагает, из каких цифр состоит загаданное число. Первый игрок дает подсказку с помощью кодовых слов: «бык» и «корова».



«КОРОВА» – ЦИФРА ВЕРНА, А ВОТ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ НАЗВАНА
НЕВЕРНО.



«БЫК» – ЦИФРА ВЕРНА
И РАСПОЛОЖЕНА В ПРАВИЛЬНОЙ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ.

Ну, а если второй игрок ничего не угадал,
то первый игрок отвечает молчанием!

Второму игроку нужно самому догадаться, какая цифра «бык», а какая – «корова»! Игра продолжается, пока число не будет угадано. После этого игроки меняются местами.

НАПРИМЕР:

Первый игрок загадал число 273, а второй предлагает вариант 123.

Первый игрок отвечает – «один бык и одна корова».

В данном случае цифра «3» – «бык», она стоит в нужном месте, а «2» – «корова», стоит не там, где в загаданном числе.

Если спросить «250?», игрок ответит – «один бык»,

а если «237?» – «бык и две коровы».

Игру можно усложнить!
Например, загадывать четырех-
и пятизначные числа или заменить
цифры буквами.

