

УДК 159.95
ББК 88.3
Г61

Головач, Михаил Александрович.

Г61 Самые крутые головоломки и логические задачи для развития памяти, ума и интеллекта / М. А. Головач, А. А. Прудник, А. Н. Ядловский. — Москва : Издательство АСТ, 2024. — 256 с. : ил. — (Интеллектуальные игры и головоломки).

ISBN 978-5-17-138110-3.

В этой книге содержатся разнообразные логические задачи и головоломки, оригинальные упражнения на развитие памяти и внимания, а также захватывающие детективные истории, побуждающие применять дедуктивный метод, включать рациональное мышление и интуицию, чтобы их разгадать. В поисках ответов на задачи и ребусы вы сможете расширить кругозор и повысить эрудицию, улучшить способность к концентрации внимания и запоминанию деталей. С возрастом развивать креативность, оттачивать ум и память важно так же, как и тренировать тело, ведь без упражнений слабеют не только мышцы, но и интеллект. Решение кроссвордов и головоломок из этого сборника станет тренажером для вашего мозга, позволяя сохранить живость ума и быстроту мышления на долгие годы.

Занимайтесь с удовольствием, и пусть ваш досуг будет полезным и интересным!

**УДК 159.95
ББК 88.3**

ISBN 978-5-17-138110-3

© Оформление, иллюстрации.

ООО «Интеджер», 2022

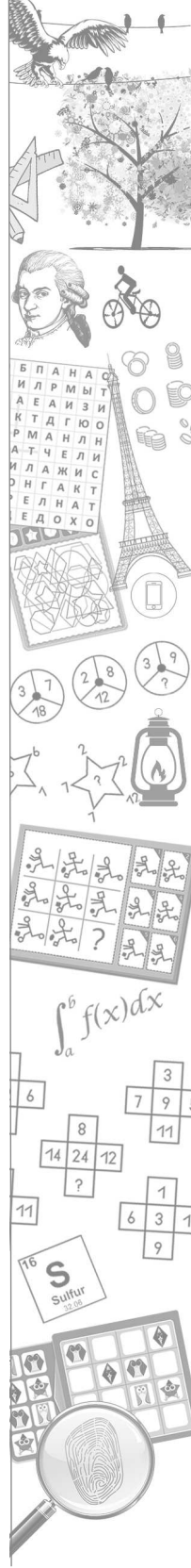
© ООО «Издательство АСТ», 2024

В оформлении использованы материалы,
предоставленные Фотобанком Shutterstock, Inc.,
Shutterstock.com

ВВЕДЕНИЕ

Развивать память, внимание и логическое мышление никогда не поздно. С уверенностью можно сказать, что совершенствование этих способностей имеет большое значение в детском возрасте, но наверняка не менее важно и в более зрелом. Ведь в процессе решения заковыристых головоломок и сложных задач, разгадывания ребусов, sudoku и других подобных заданий восстанавливаются утраченные с возрастом нейронные связи, в результате ум и сообразительность становятся намного острее. А сегодня умение быстро находить ответ, способность нестандартно мыслить, креативность важны как никогда. Они помогают человеку адаптироваться в любой непростой ситуации, показать себя с выгодной стороны в коллективе, поспевать за стремительным ритмом современной жизни.

В этой книге содержится множество самых разных заданий: одни могут показаться очень легкими, над другими придется подумать. Но все они, безусловно, помогут вам потренировать свой ум и провести ревизию своих знаний, иногда проявить смекалку, расширить интеллект и повесить эрудицию, что никогда не бывает лишним.

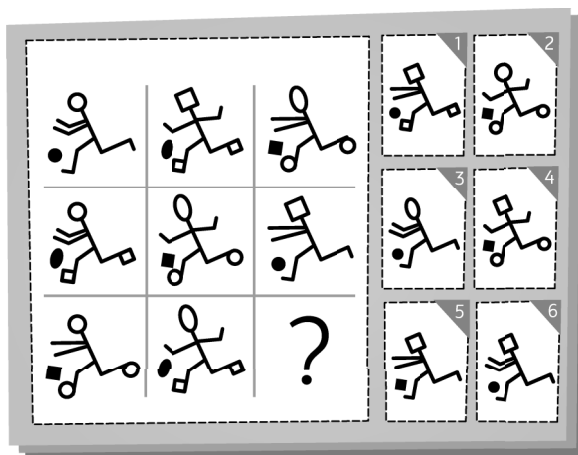




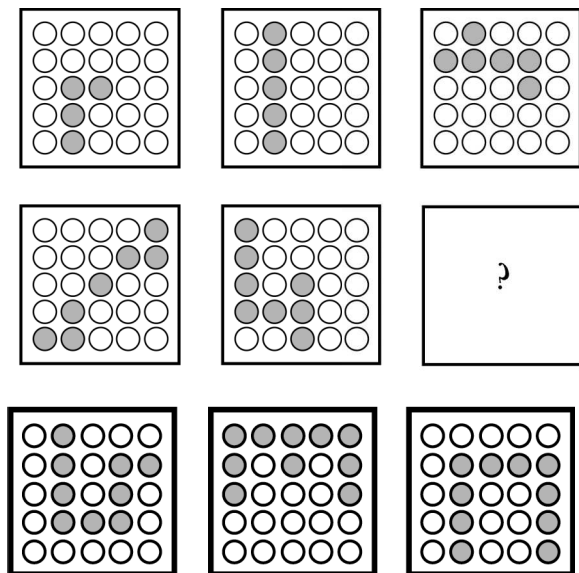
Глава 1

Развиваем память и внимание

1. Изучите изображения, найдите логическую закономерность и поставьте нужную фигурку вместо знака вопроса.



2. Какой фрагмент должен стоять на месте знака вопроса?

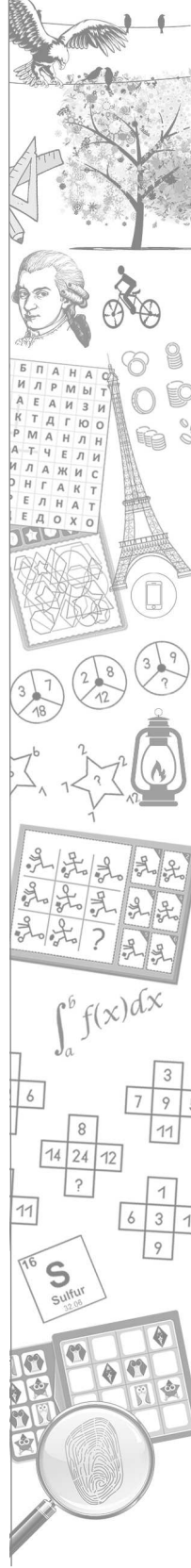


А

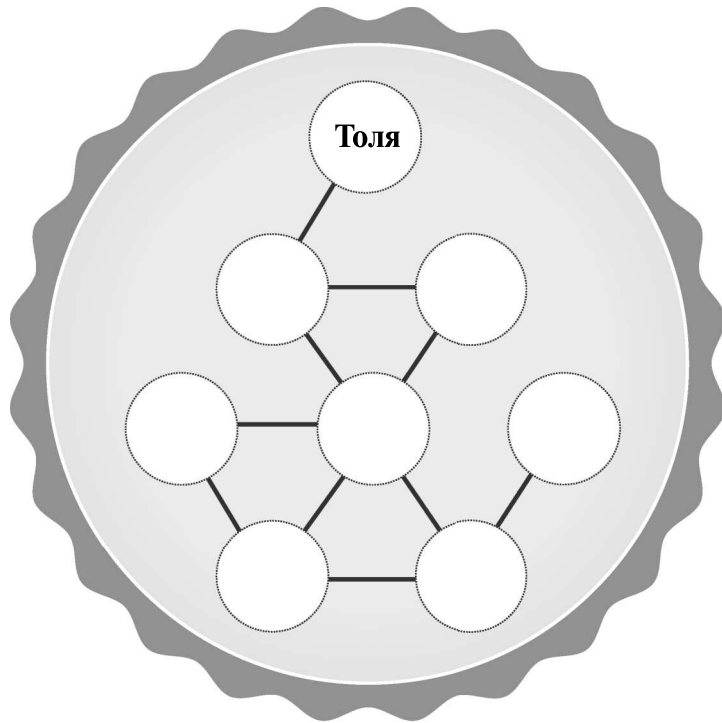
Б

В

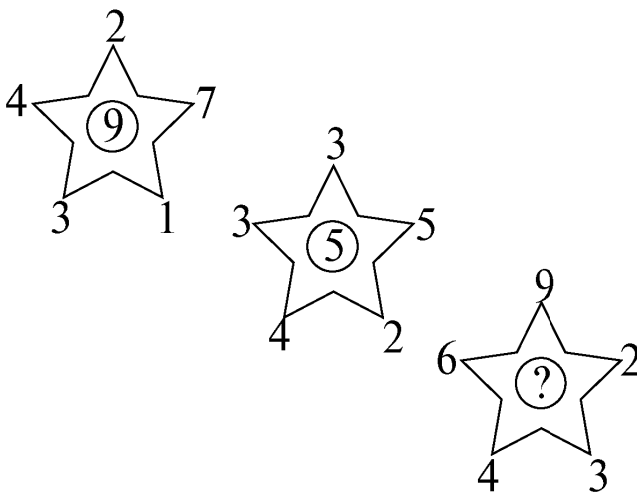
3. Переставьте четыре спички так, чтобы из ключа получились три квадрата.



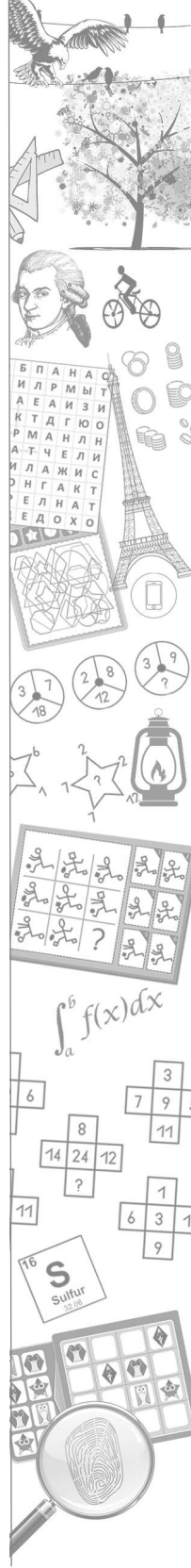
4. Дополните логическую цепочку:
- У Толи и Антона только один друг.
 - Антон дружит только с Соней.
 - Катя и Маша — подруги.
 - У Маши больше друзей, чем у Кати.
 - У Леши больше всего друзей.
 - У Лизы есть три друга.
 - Соня дружит с Лизой и Антоном.
 - У Вани только двое друзей.



5. Чтобы решить эту головоломку, нужно исследовать цифры на вершинах первого многоугольника и выяснить, по какой формуле вычисляется число, расположенное в его центре. По такой же формуле получается и число, расположенное в центре второго многоугольника. На основании выведенной формулы выясните, какое число необходимо вписать вместо знака вопроса в третьем многоугольнике.



6. Игральная кость представляет собой кубик с обозначенными на его гранях очками от 1 до 6. Петр бьется о заклад, что если бросить кубик 4 раза подряд, он упадет единицей кверху только один раз.

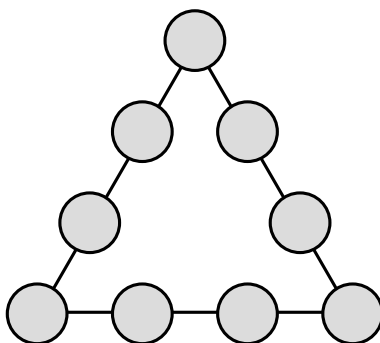


Владимир же утверждает, что единица при четырех бросках либо совсем не выпадет, либо же выпадет больше одного раза.

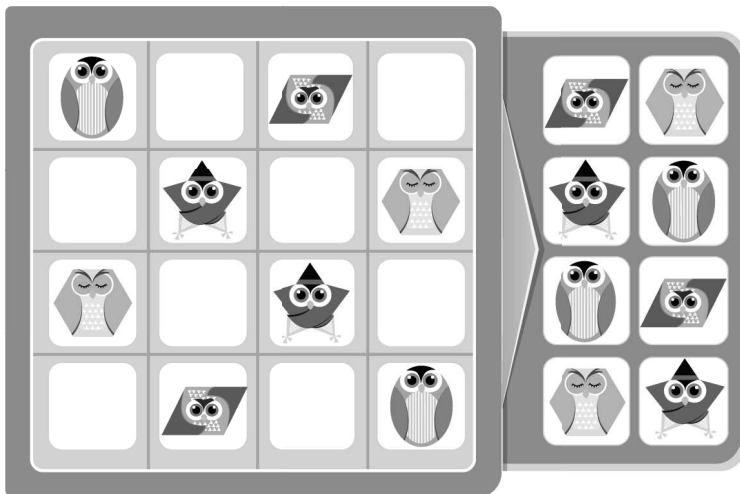
У кого из них больше шансов выиграть спор?



7. В кружках треугольника расставьте все девять значащих цифр так, чтобы сумма их на каждой стороне составляла 17.



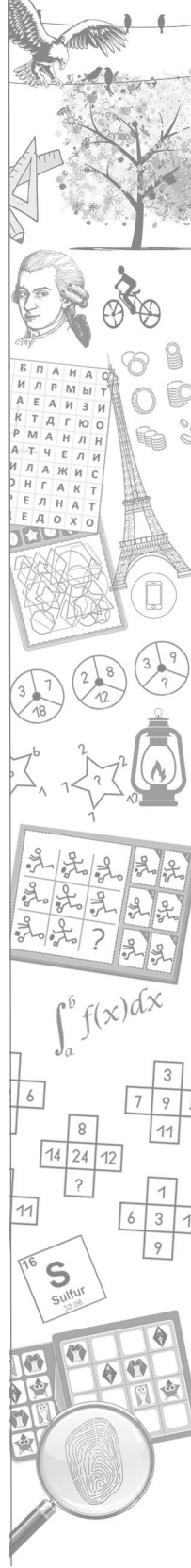
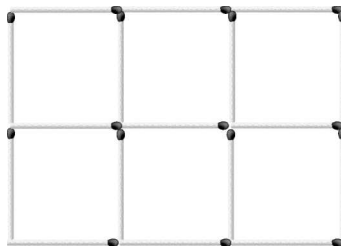
8. Заполните пустые клетки, применяя правила sudoku.



ПОДСКАЗКА

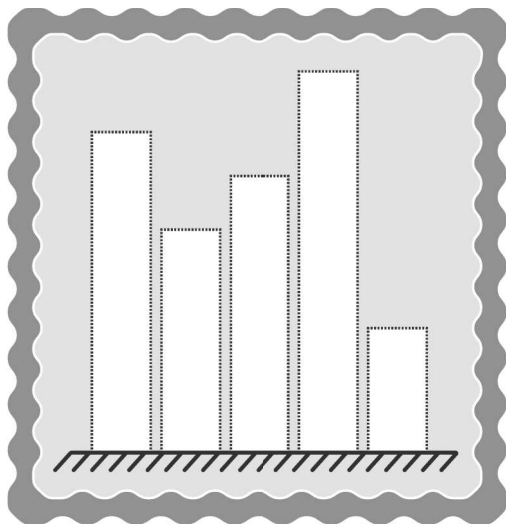
Каждый рисунок может использоваться только один раз в каждой строке, каждом столбце и каждом маленьком квадрате.

9. Уберите шесть спичек так, чтобы осталось только два квадрата.



10. Внимательно прочитайте условия задания и определите, какого роста каждый из мужчин. Заполните диаграмму соответственно.

- Юрий ниже Давида.
- Давид выше, чем Иван.
- Иван ниже Алексея.
- Алексей самый высокий из всех.
- Михаил ниже, чем Юрий.



Давид

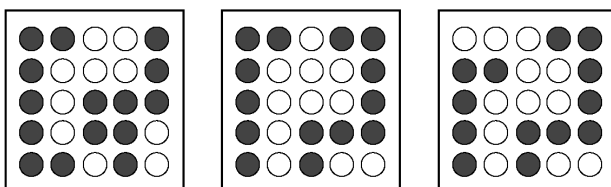
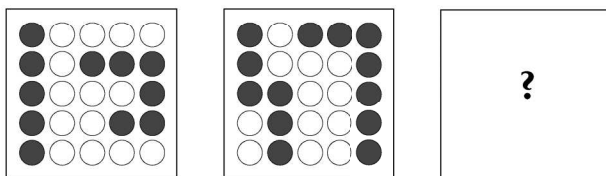
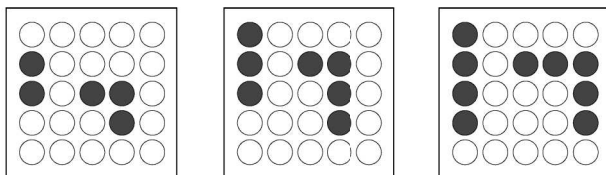
Алексей

Юрий

Иван

Михаил

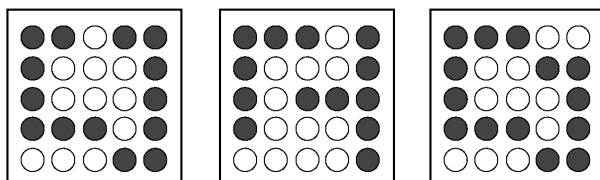
11. Какой фрагмент должен стоять вместо знака вопроса?



А

Б

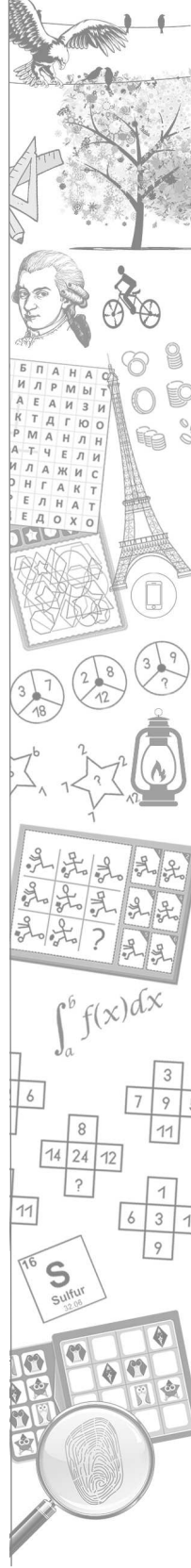
В



Г

Д

Е

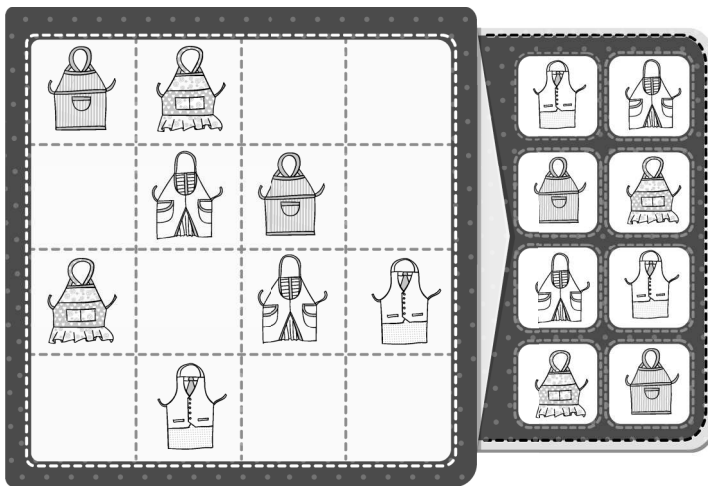


- 12.** В каждой из 9 клеток квадрата следует поставить одно из чисел 1, 2, 3 так, чтобы сумма чисел, стоящих в каждом вертикальном ряду, в каждом горизонтальном ряду, а также по любой диагонали равнялась 6 (любые квадраты с числами, обладающие такими свойствами, называются волшебными или магическими). Требуется найти все расстановки.

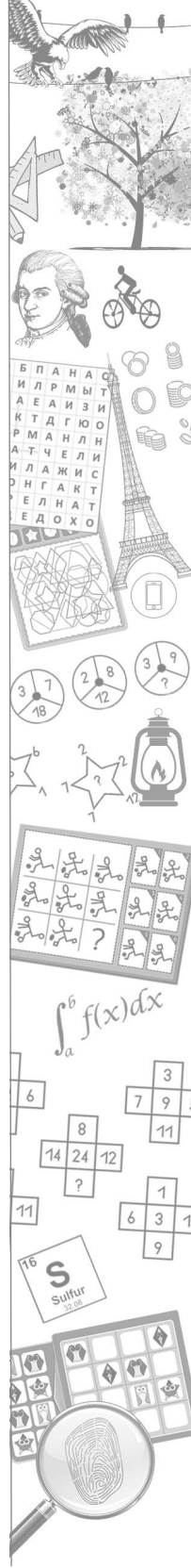
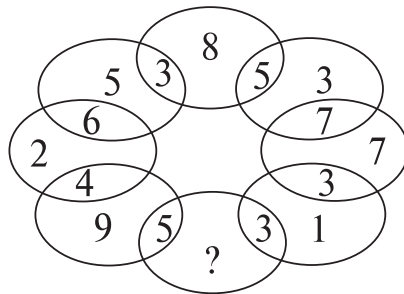
- 13.** Рассмотрите представленную комбинацию чисел, расположенных в квадратиках, определите закономерность. Подставьте необходимое число вместо знака вопроса.

3	1	4
7	2	9
1	5	?

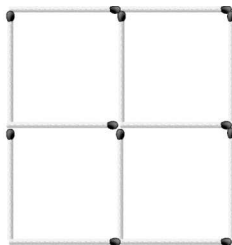
14. Решите sudoku: расставьте фигурки по клеточкам правильно, помните, что они не должны повторяться ни в столбцах, ни в строках, ни в маленьких квадратах.



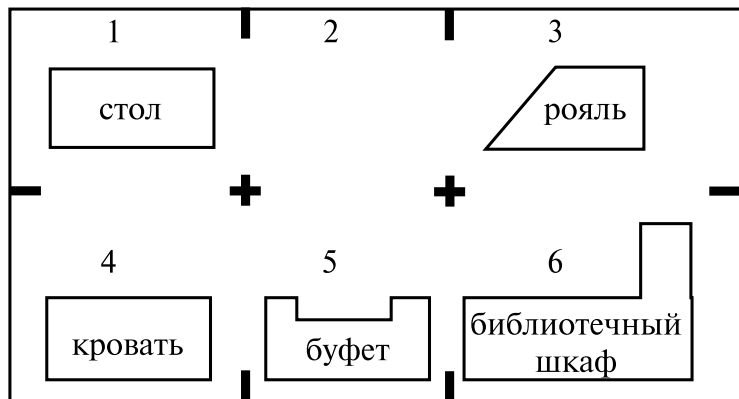
15. Определите, какое число должно быть подставлено вместо знака вопроса.



16. Сколько здесь квадратов и сколько прямоугольников?



17. Прилагаемый чертеж изображает план маленькой дачи, в тесных комнатах которой размещена следующая мебель: письменный стол, рояль, кровать, буфет и библиотечный шкаф. Свободна пока от мебели только комната 2.



Нанимателю дачи понадобилось поменять местами рояль и библиотечный шкаф. Это была

нелегкая задача: комнаты настолько малы, что две из перечисленных вещей в одной комнате сразу поместиться не могут.

Выручило наличие комнаты 2, свободной от мебели. Передвигая вещи из одной комнаты в другую, удалось наконец добиться желаемой перестановки.

Как можно выполнить эту замену наименьшим числом перемещений?

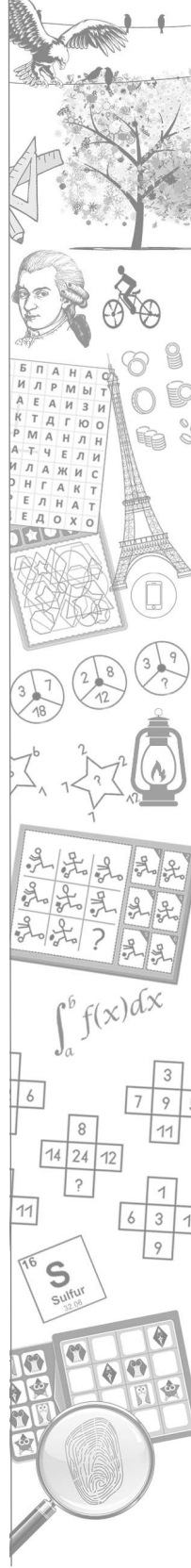
- 18.** Трудно самому угадать задуманную карту и еще труднее, казалось бы, заставить другого угадывать. Но существует способ превратить любого человека в безошибочного отгадчика задуманной вами карты.

Из колоды игральных карт вы берете одну карту — допустим, валет пик, — кладете на стол, никому не показывая, и уверяете собеседника, что он может отгадать эту карту.

Он, конечно, заявляет, что не обладает подобным даром, но вы настаиваете на своем. Между вами и им происходит такой разговор (напоминаю, что карта, лежащая на столе, — валет пик).

Вы начинаете:

— Есть четыре масти. Назовите из них две, какие угодно.



— Бубны и пики, — отвечает собеседник наобум.

— Из этих двух укажите одну.

— Пусть бубны, — с улыбкой продолжает отгадчик.

— Значит, остаются только пики. Далее — в колоде имеются туз, король, дама, валет, десятка и девятка. Выберите из этих шести карт три.

— Король, дама и девятка, — опять наобум отвечает собеседник.

— Остаются, следовательно, туз, валет и десятка. Выберите из них две карты.

— Туз и валет.

— А теперь укажите из них одну.

— Ну, туз.

— Остается, значит, только валет. Вот он!

И вы торжествующе переворачиваете карту: масть и название угаданы!

Ваш собеседник в недоумении: каким образом он все же сумел угадать карту...

В чем секрет?

