

<<魔方宝典>>

图书基本信息

书名：<<魔方宝典>>

13位ISBN编号：9787538163674

10位ISBN编号：7538163670

出版时间：2010-4

出版时间：辽宁科学技术出版社

作者：（美）杰瑞·斯洛克姆

页数：144

译者：陈丹阳,王皓（校译）

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<魔方宝典>>

前言

在过去的2000多年中，中国为人类文明贡献了许多精巧的机械智力玩具。

我在中国旅行期间，曾在市场上遇到数量庞大的古典和现代智力玩具，这使我确信中华民族是一个热爱设计、制造和把玩智力玩具的民族。

从香港起家的乌韦·梅弗特是最早的魔方设计和生产者之一，纵横魔方制造领域30多年，我们将从本书的第55页开始介绍他的故事。

中国玩家同样在一些魔方比赛项目上成绩优异。

2009年在北京举行的一场比赛中，一位名叫蒋彤的中国玩家在52分钟内盲拧了15个打乱的魔方并打破世界纪录。

我希望这本书能够帮助中国的读者继续享受魔方的快乐。

当我还是个孩子的时候，一件源自中国的智力玩具曾激起了我对机械智力玩具的热情，并让它们从此成为了我生活的重要部分。

20世纪30年代，当我成长在芝加哥时，我的父母要经常奔走于旧金山和纽约。

我的父亲，一位工程师，带回了一些机械智力玩具送给我，它们让我十分着迷。

当我大约10岁时，他送给我一个名叫“七连环”的东西。

它是著名的中国解环玩具“九连环”的七环版本。

我发现这个玩具比我曾经玩过的那些智力玩具都要难上许多。

我用了两个星期时间才终于解开了它，那时我感到非常骄傲，因为我认识的人里再没有人能做到这点。

我的姐姐、我的朋友们，甚至我的父亲都对它束手无策。

这一经历对我影响巨大，我从此开始用一生的时间收藏智力玩具，如今我的收藏品多达32000多件。

大学毕业后，我开始对智力玩具的历史感兴趣。

我发现了斯图尔特·库林撰写的《东方游戏》一书。

在这本书中库林提到，“在一个中国故事中，中国解环游戏（九连环）是一位名叫孔明（公元181-234年）的名将发明的。

他在即将奔赴战场时将它留给了自己的妻子。

”这一故事无据可查，而且看上去更像是个传说。

我的中国朋友告诉我现存最早的关于中国解环游戏的文献是杨慎（公元1488-1559）的一篇文章，收录在《丹铅总录》之中。

<<魔方宝典>>

内容概要

魔方是一个永恒的伟大玩具。

在这本书中，五位魔方大师会将他们关于魔方的各种经验与你分享，其中包括厄尔诺·鲁比克的开创性设计、魔方的大家族、魔方热潮、魔方还原方法等。

此书中拥有几百幅配图的魔方最新逐步还原教程将使你异常轻松地还原魔方。

它包括了各种类型的立方体魔方的解法——3阶、2阶、4阶、5阶以及最新出品的6阶和7阶。

本书还包括上百幅珍贵照片，内容涉及古典智力玩具、手工魔方以及20世纪80年代的经典产品。

如果你想要理解和还原魔方这种终极智力玩具，那么请阅读者本书！

<<魔方宝典>>

作者简介

杰瑞·斯洛姆是世界权威的智力游戏专家。
本书的共同撰稿人是来自世界各地的顶尖魔方玩家。

<<魔方宝典>>

书籍目录

序言 厄尔诺·鲁比克第一章：魔方发明前的智力玩具热潮 1817：七巧板 1880：“15”滑块游戏
1889：“赶猪进圈”游戏第二章：魔方的历史 一些早期发明 厄尔诺·鲁比克的发明 魔方的传播
全世界的魔方热潮 魔方热潮的衰落和复兴第三章：魔方家族 其他种类的立方体魔方 新的魔方
类玩具 手工魔方——DIY魔方第四章：如何还原各种魔方 还原3阶魔方 还原2阶魔方 还原4阶魔
方 还原5阶、6阶和7阶魔方

<<魔方宝典>>

章节摘录

插图：这一计划最终泡汤了。

但是，当尼古拉斯在1978年发现Ideal公司已经将鲁比克3阶魔方推向市场时，Moleculon公司出面与Ideal公司进行交涉，指责对方侵害了尼古拉斯的专利。

Idea公司对此予以否认。

1982年，Moleculon公司一纸诉状，将Ideal公司的母公司CBS公司告上法庭，索赔6000万美元。

1984年，特拉华州威尔明顿的联邦地区法院开庭审理了此案。

经过了漫长的庭审过程，Moleculon的首席专家杰瑞·斯洛姆连续用了4天半的时间进行举证，法官判定Moleculon公司与尼古拉斯的专利合法有效，Ideal公司侵权成立。

CBS公司进行了上诉，在经过了一系列法庭诉讼之后，在1989年4月，联邦上诉法院的3位法官最终支持了CBS公司的上诉。

在鲁比克方块之前，还有另两个类似的发明专利。

1960年，加利福尼亚州弗雷斯诺的一位数学教师威廉·O·古斯塔夫森发明了2阶球状魔方。

这个玩具的外部结构统统镶嵌在中心的一个有沟槽的圆球上。

1963年，古斯塔夫森的设计获得了美国专利。

古斯塔夫森也曾试图将他的发明推向市场，却遭到了约80家玩具公司的拒绝。

在英国的白金汉郡，弗兰克·福克斯发明了类似于榫卯结构的中空的3阶球状魔方，并于1970年4月9日获得了英国专利。

尽管他也想到了用26种颜色、字母或数字来表示魔方的所有块，但他更主要的想法是把自己的发明当做“三子棋”的棋盘。

<<魔方宝典>>

媒体关注与评论

“炫目多彩、引人入胜、内容翔实——在这《魔方宝典》中，你能读到关于魔方的一切。
”——威尔·肖茨，字谜大师，《纽约时报》填字游戏专栏编辑“即使你从未领略过魔方的迷人之处。
你也一定会被书中引人入胜的历史故事和叹为观止的图片所深深吸引。
”——马丁·加德纳，作家，哲学家，曾任《科学美国人》数学游戏专栏编辑

<<魔方宝典>>

编辑推荐

《魔方宝典》由魔方发明人厄尔诺·鲁比克教授亲自推荐，是风靡世界的智力玩具之终极指南。讲述了魔方的秘密、魔方的故事、魔方的解法。

<<魔方宝典>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>