

## 小娃娃破密码

在人类文明的进化史上可以看到,世界各大民族,一般总是先有图形,然后逐步演变,发展成数码与文字的。

下面这个游戏适合一、二年级或幼儿园的小朋友玩。图形如下:

$$\begin{array}{r} \triangle \triangle \square 1 \\ + * 2 * \bigcirc \\ \hline \bigcirc 6 \uparrow \uparrow \end{array}$$

上图出现了 5 种图形,三角形( $\triangle$ ),正方形( $\square$ ),六角星( $*$ ),圆( $\bigcirc$ ),以及箭头( $\uparrow$ ),代表不同的数目,不准重复,而且也不允许是已经出现的数目 1,2,6;所有的加法都“就地解决”,不发生进位的情况。

事实表明,聪明的娃娃是能破译出它来的,可不能低估他们的能力哟!

一位小宝宝说,他一眼就从图形中看出 $\triangle$ 只能等于 4,由于不能重复,所以 $*$ 只能有两种可能性:3 或 5。

如果 $*$ 代表 5 的话,此时将出现下面的情况:

$$\begin{array}{r} 4 \ 4 \ \square \ 1 \\ + \ 5 \ 2 \ 5 \ \bigcirc \\ \hline 9 \ 6 \ ? \ ? \end{array}$$

此时逼得 $\bigcirc = 9$ 了。但下面就不好办了,因为末位上将不得不发生进位的情况,违背了题意。

由此可见，\* 只能代表 3，此时图形变为：

$$\begin{array}{r} 4 \ 4 \ \square \ 1 \\ + \ 3 \ 2 \ 3 \ \bigcirc \\ \hline \bigcirc \ 6 \ \uparrow \ \uparrow \end{array}$$

再做下去已经不存在任何困难：很明显， $\bigcirc$  代表的是 7， $\uparrow = 8$ ，而整个加法等式便是：

$$\begin{array}{r} 4 \ 4 \ 5 \ 1 \\ + \ 3 \ 2 \ 3 \ 7 \\ \hline 7 \ 6 \ 8 \ 8 \end{array}$$

本游戏选自英国人所用的一本幼儿园课本，改编时把英语句子与说明、解释都删掉了，以适合我国的国情。