

2048 攻略

2	2	4	4
32	16	8	4
128	256	512	64
8192	4096	2048	1024

16384不是梦

目 录

第 1 讲	层叠阵形	1
第 2 讲	填底法	1
第 3 讲	填底顺序与安全填底	4
第 4 讲	防灭顶之灾	5
第 5 讲	连接与回传	8
第 6 讲	两排 32 定式 (一)	11
第 7 讲	两排 32 定式 (二)	13
第 8 讲	两排 32 定式 (三)	15
第 9 讲	釜底抽薪	16
第 10 讲	漂洋过海	19
第 11 讲	关键抉择	20
第 12 讲	两排 64 定式 (一)	21
第 13 讲	两排 64 定式 (二)	24
第 14 讲	两排 64 定式 (三)	26
第 15 讲	回传 64 定式 (一)	28
第 16 讲	回传 64 定式 (二)	30
第 17 讲	两排 128 定式.....	32

第 1 讲 层叠阵形

2048 游戏想得高分，首先要有个全局观。如果数字排列很乱，毫无规律，往往玩到 512 就卡死了。只有按规律排列数字才能充分利用空间，这里介绍一个最基本的层叠阵形，层叠阵形就是把数字按照大小顺序层层堆叠。



图 1-1

图 1-1 是一个标准的层叠阵形，层叠阵形中把最大数字放在一个角，所有大数占满一条边，其余数字层层递减排列。实战中，玩家可根据喜好把最大数字放在任意一个角，把大数放在任意一条边，攻略中默认把最大数字放在左下角，所有大数放在下边。

标准层叠阵形中，所有大数所占的一排叫第 1 层，也称为底层，与底层相邻的一排叫第 2 层，其余两排依次编为第 3 层和第 4 层，第 4 层也叫顶层。每层都有 4 个位置，与底层最大数对齐的位置叫 1 号位，1 号位旁边的位置叫 2 号位，其余两个位置依次编为 3 号位和 4 号位。有时候，阵形会因为一些特殊情况而被打乱，此时各位置按照被打乱之前的标准阵形编号。

图中第 1 层和第 2 层的数字大小排列顺序相同，第 1 层最小数字是第 2 层最大数字的两倍，这种排列叫 Z 形连接。第 2 层和第 3 层的数字大小排列顺序相反，第 2 层最小数字是第 3 层最大数字的两倍，这种排列叫 S 形连接。S 形连接和 Z 形连接各有优缺点，后面会深入讨论。这局面只要往下走就能把两个 2 拼成 4，再连续往右走能在第 3 层拼出 32，接着往下走再连续往右走可在第 2 层拼出 512，最后拼出 8192。当然，在此之前会面临许多可能打乱阵形的特殊情况，后面将详细介绍如何避免或者化解各种特殊局面。

第 2 讲 填底法

游戏中如何保持阵形呢？我们的阵形以下方为底，保持阵形的方法就是左右摆，向下堆，不要上移。当然，说不要上移只是通常情况不上移，有些特殊情况还是要上移一两步的。

形成阵形的第一个步骤就是向左、向下堆，把左下角的数字堆大。

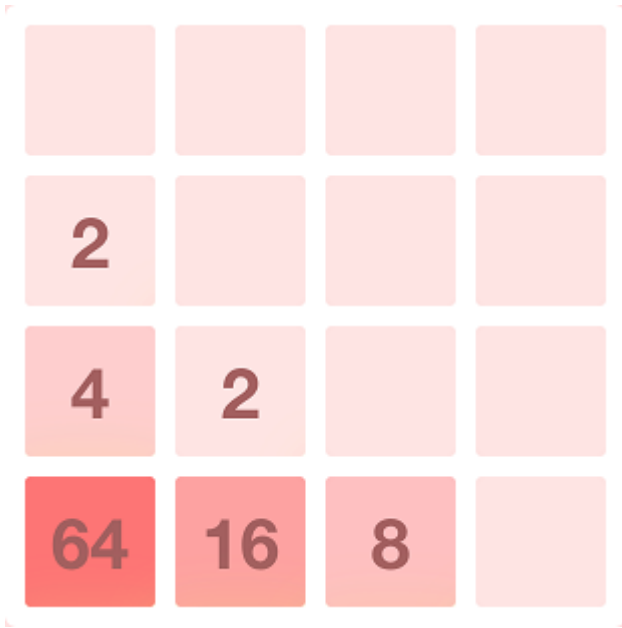


图 2-1

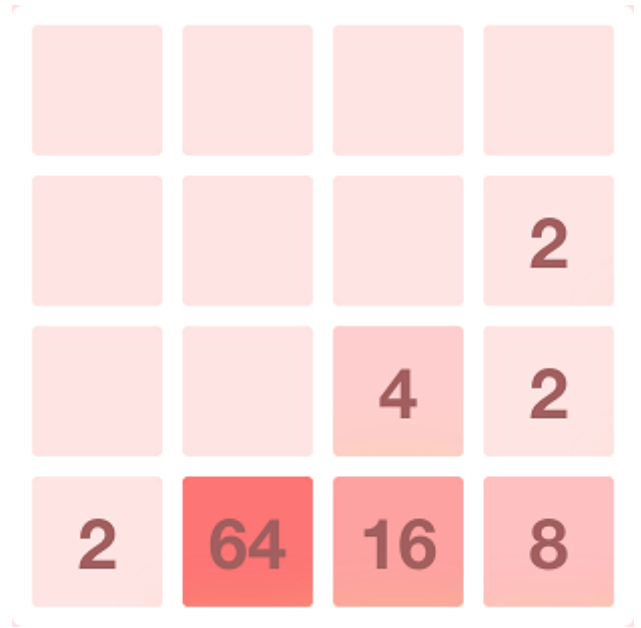


图 2-2

图 2-1 的情况，无法向左走也无法向下走。如果向右走，就有可能出现图 2-2 的情况。这里的数字比较小，无所谓。只要把新出的数字往左下角堆起来，可以变成 4，8，16，直到 64 的时候再往左堆，最大数 128 就在左下角了。

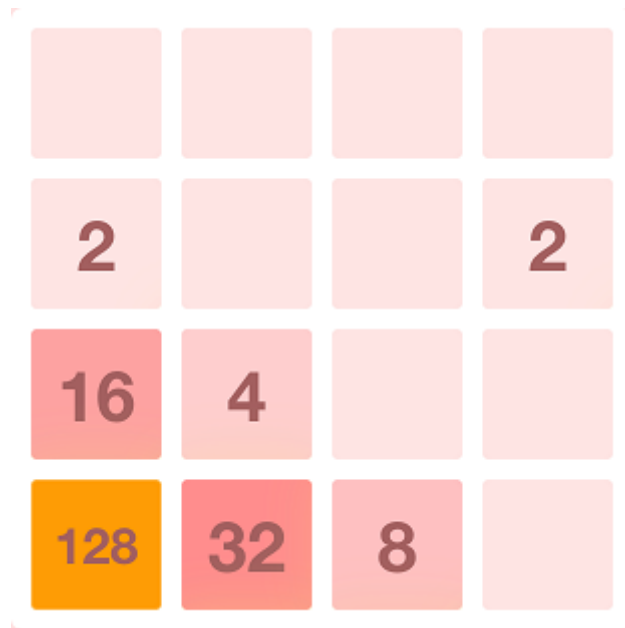


图 2-3

最大数放到左下角之后，为了防止它移位，要尽可能填满底层。如果底层有空位，就有可能使最大数被迫移位，然后角落被小数字占据。最大数占了角，接下来就要固定一条边。图 2-3 的局势，往下走，这样底层就满了，左右移动时就不用担心最大数字移位了。

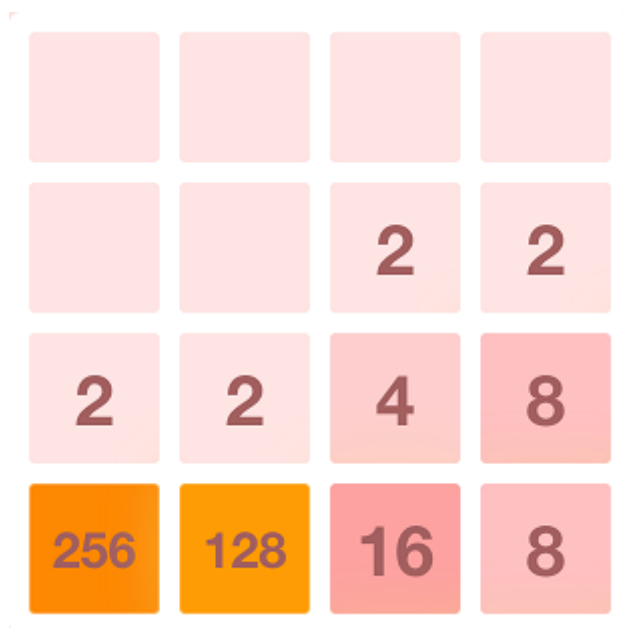


图 2-4

图 2-4，向下走可以拼出 16，然后向左走可以拼出 32。然而，这种选择是个不好的习惯，那样会使底层留下空位。偶尔用一两次，可能问题不大，只要右列新出一个数字马上又能填满底层，但经常使用就很容易导致最大数被迫移位。这个图，应该先左右移动，凑成 16，再往下合并。

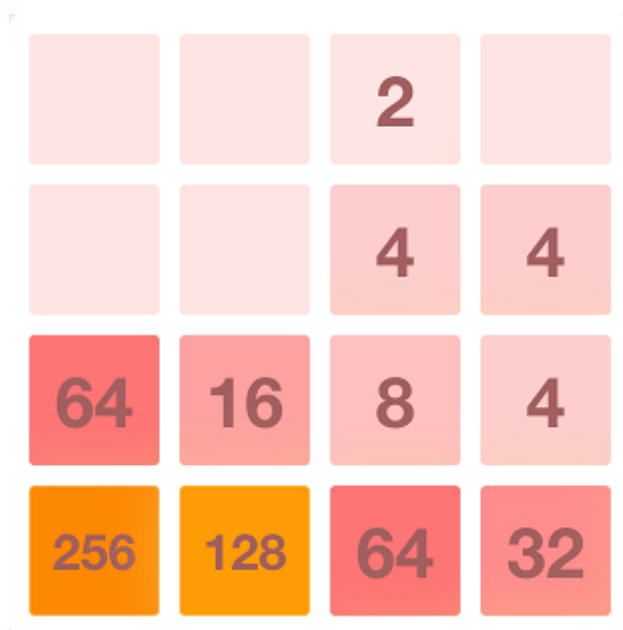


图 2-5

图 2-5，第 2 层和第 3 层之间也可以用同样的方法处理。先左右移动，在第 3 层拼出 16 之后再往下合并。运用填底法时，先塞满第一层，再塞满第二层，层层下填，这样就可以最大限度保护阵形。填底法还有一个好处，本来是四排空间的问题，塞满第 1 层之后就化简为三排空间的问题，再塞满第 2 层就化简为两排空间的问题。

第 3 讲 填底顺序与安全填底

填底法往下填数，按照一定的顺序来填就不会乱。有一种比较合理的顺序是：在不超过安全填底的前提下，符合两倍关系先填大数，不符合两倍关系先填小数。

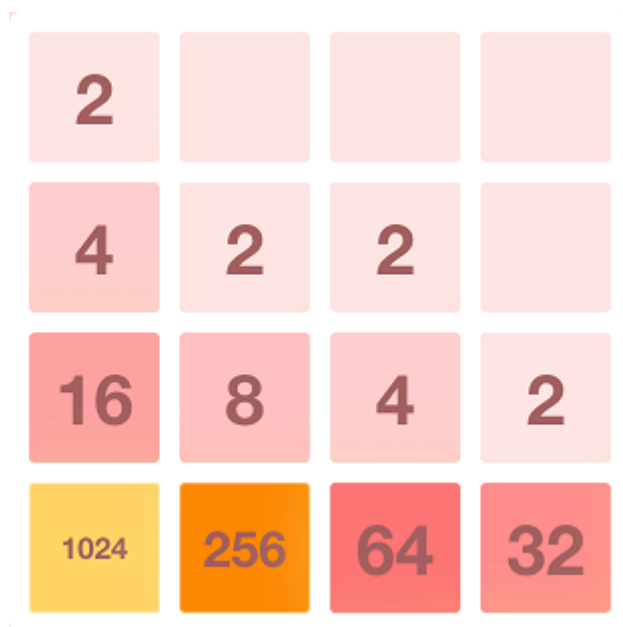


图 3-1

图 3-1 的底层是 1024、256、64、32，其中 32 和 64 满足两倍关系，优先填 64，如果先填 32，前面已经分析过，那样 32 变成 64，左右移动就出现空位，可能破坏阵形。能不能先填 256 呢？一般情况下，建议先填 64。256 与 64 不满足两倍关系，如果填 256，第 2 排会产生比 64 还大的数，而比较理想的阵形是第 2 排的数尽可能比第 1 排小，先把第 1 排的小数填大就能得到比较理想的阵形。填了 64 之后再填 32 得到 1024、256、128、64，这时可以填 256。



图 3-2

填底是有极限的，图 3-2，能否用 3 排空间拼出个 1024 填下去？不简单！即使技术非常成熟也是有风险的，偶尔使用一两次可能没事，反复使用肯定会出意外。能否用两排空间拼出 64 填下去？后面会介绍两排 64 定式，两排拼 64 的技术再高也无法保证百分之百成功，对于初学者，建议不要冒这个险，两排拼 32 比较稳妥。用两排拼 64 或 3 排拼 1024，一旦出现意外，都有可能直接宣告失败，一般只在冲刺 16384 时才这么做。虽然第 2 层有 64 的时候填 32 会出现空位，但大部分情况不是致命的，出个小数及时塞满就好。两排拼 32 的安全性比两排拼 64 高得多。3 排拼 512 也是有风险的，往往在冲刺 8192 的时候才开始使用，对于初学者，建议拼到 256 就往下填，虽然底层有 512 的时候填 256 会出现空位，但大部分情况也不是致命的。

用两排空间在 2 号位或 3 号位拼 32 的方法很多，建议玩家自由发挥，如果实在感觉很难，可以参考后面攻略中冲刺 8192 时用到的两排 32 定式。

第 4 讲 防灭顶之灾

初学者理解层叠阵形的基本思路之后，拼 2048 就很简单了，细心防范一下灭顶之灾就可以保证局局拼出 4096 了。

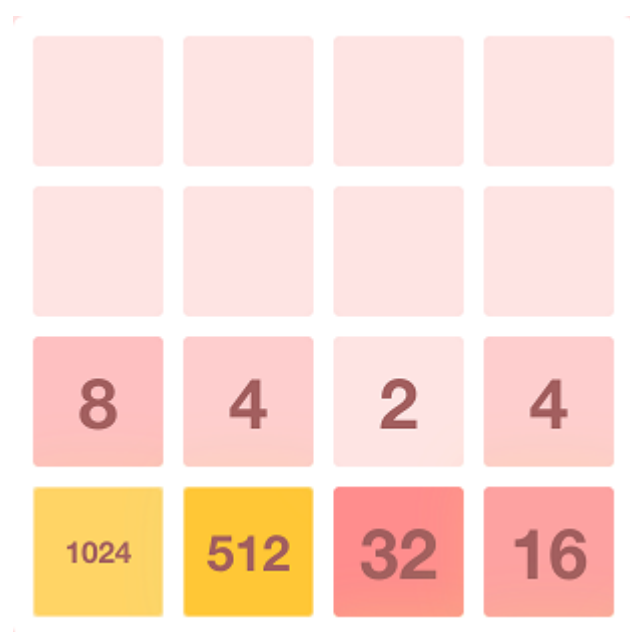


图 4-1

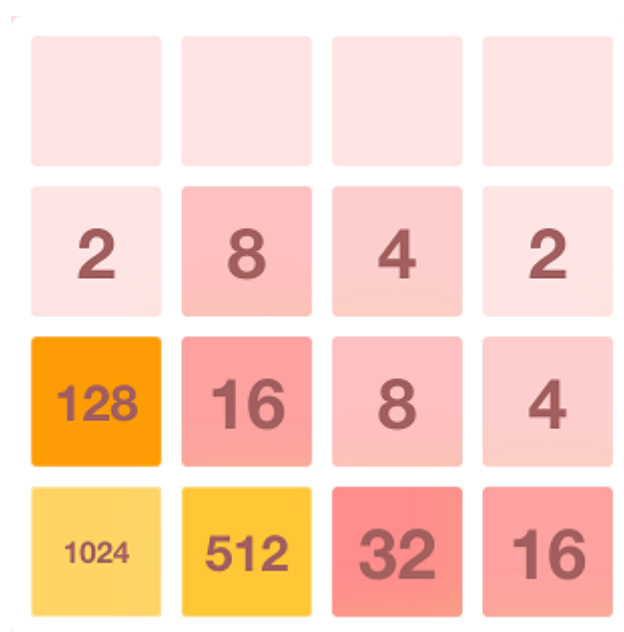


图 4-2

图 4-1，底下两层全部填满，顶上两层全空，相邻数字都不相同，这时三个方向都动不了，只能上移。图 4-2，下面三层填满，顶层全空，相邻数字都不相同，也是三个方向都动不了，只能上移。像这种两排或三排填满且相邻数字都不相同，被迫往一个方向移动的局面，叫灭顶之灾。游戏中一旦出现灭顶之灾，底层一定会被小数占据，导致阵形被破坏。如果处理不当，很快就输了，越关键的时刻，灭顶之灾的后果越严重。游戏过程中任何一个阶段疏于防范都有可能出现灭顶之灾，遭受灭顶之灾后的局面类型很多，局势复杂，没有简单通用的化解方法。面对这种潜在的风险，一般以预防为主。其实只要时刻保持防范意识，灭顶之灾也不是想像中的那么可怕，熟悉一些常见的可能导致灭顶之灾的局势，尽量回避，只要运气不是特别差，基本不会遇到灭顶之灾。许多灭顶之灾都是由于不恰当的下移造成的，虽然随手下移一步出现灭

顶之灾的概率不大，但一局下来下移次数非常多，如不注意防范，灭顶之灾是必然出现的。

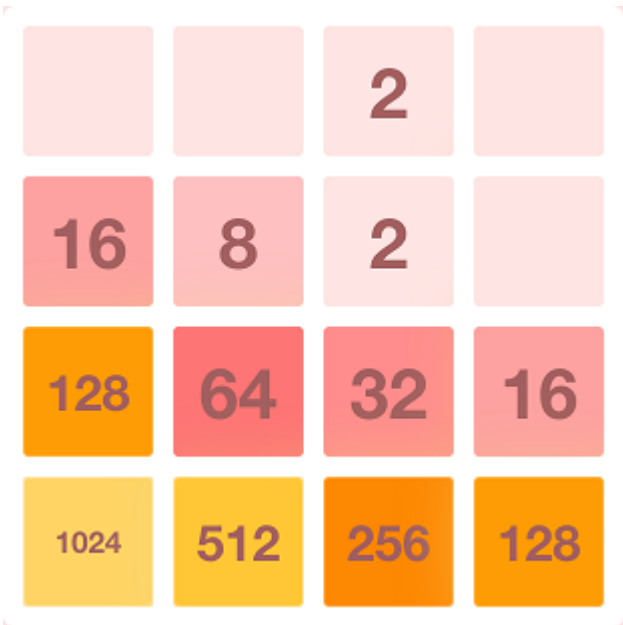


图 4-3

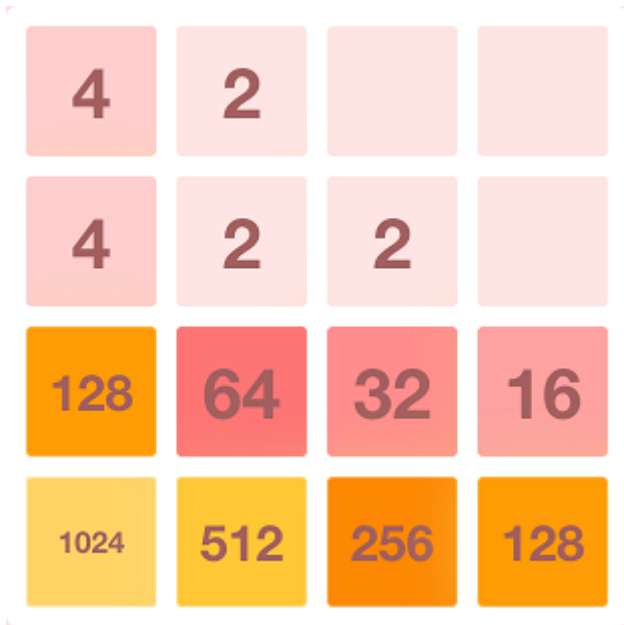


图 4-4



图 4-5

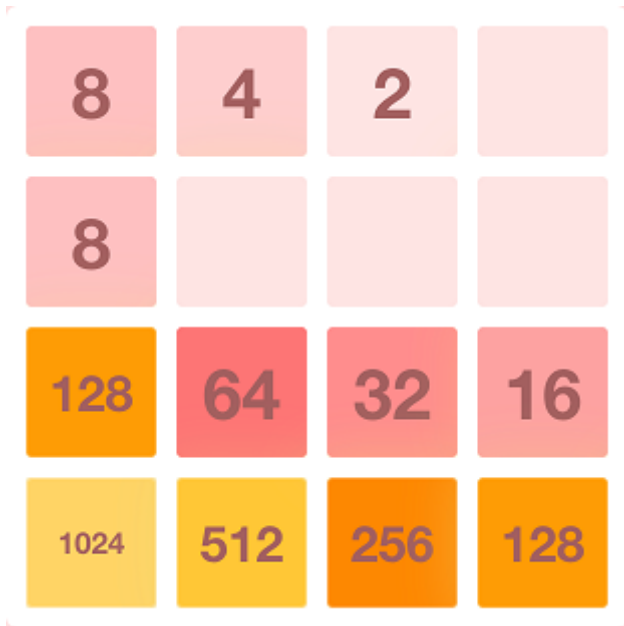


图 4-6

图 4-3，下移之后形成三缺一的局面，如果第 3 层新出一个 2 就出现灭顶之灾了。图 4-4，下移之后也是三缺一的局面，如果第 3 层新出一个 4 就出现灭顶之灾了。出 4 的概率比出 2 要小，但还是有风险的，万一遇到了就很麻烦，这风险能避则避。图 4-5 和图 4-6 也是常见的能形成灭顶之灾的局势。这些局势，左右移动都不会显得被动，但不小心往下移而出现了灭顶之灾，与其说运气不好不如说防范意识太差。

有时候，第 2 层与第 3 层的数字合并之后产生新空位，也有可能形成三缺一的局面，这些情况也要注意防范。

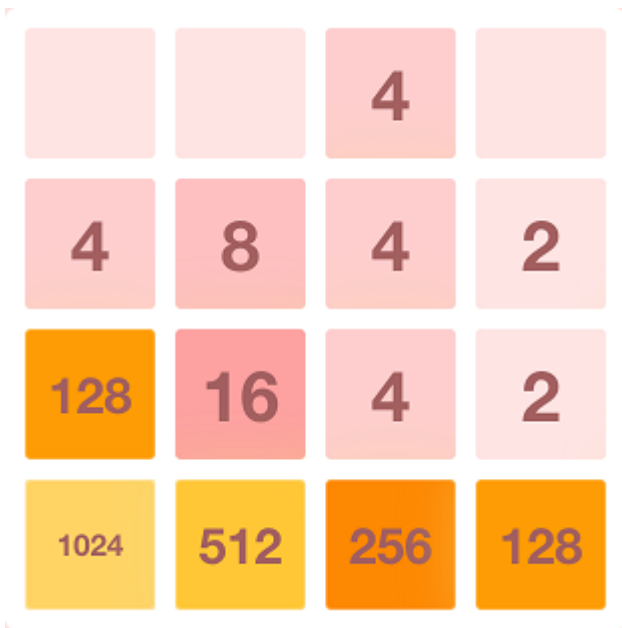


图 4-7

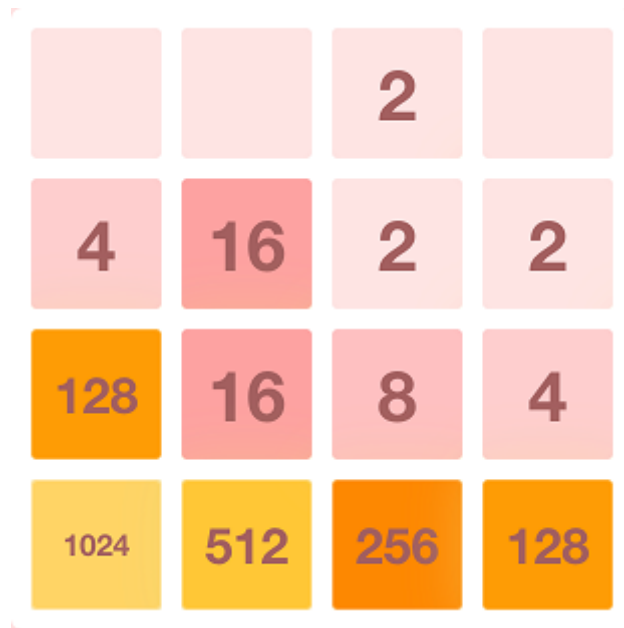


图 4-8

图 4-7，下移之后，2 与 2 合并，4 与 4 合并，刚好形成三缺一局面，有可能出现灭顶之灾。图 4-8，下移之后，16 与 16 合并，也是三缺一局面，也可能出现灭顶之灾。这两种局势也不要急着下移。

两排的灭顶之灾，出现的机率率比三排灭顶之灾要小，防范的原理也一样，就是要避免形成三缺一。

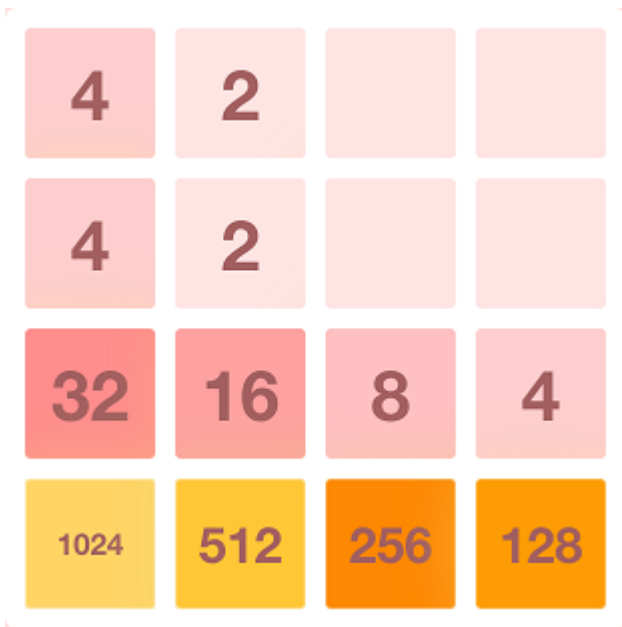


图 4-9

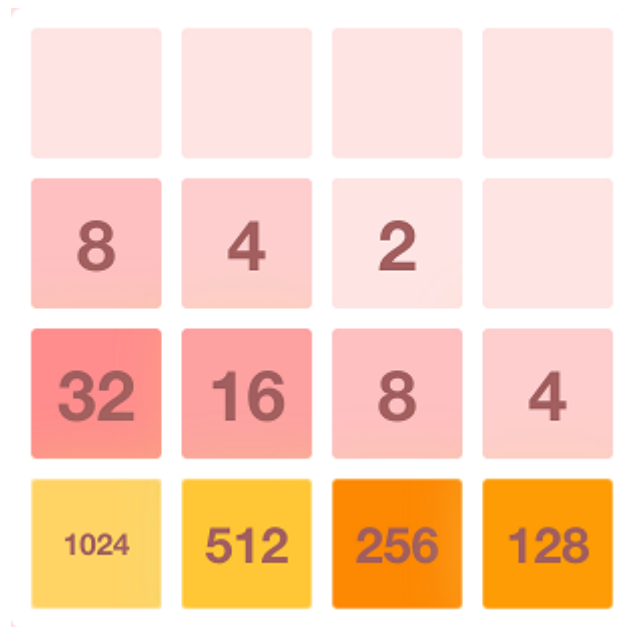


图 4-10

如图 4-9，这个局势，下移一步，不像之前列举的三缺一局势，看起来不会出现灭顶之灾。但有时候就很郁闷，出个 2，形成图 4-10 的局势。再右移一步，新数字又出在第 3 层，于是出现灭顶之灾。这种情况，机率较小，但能避免还是尽量避免为好。

为了防止多步之后出现灭顶之灾，有一个简单的方法，就是最顶层保留一个数字，只要最

顶层有数字就不会出现灭顶之灾。

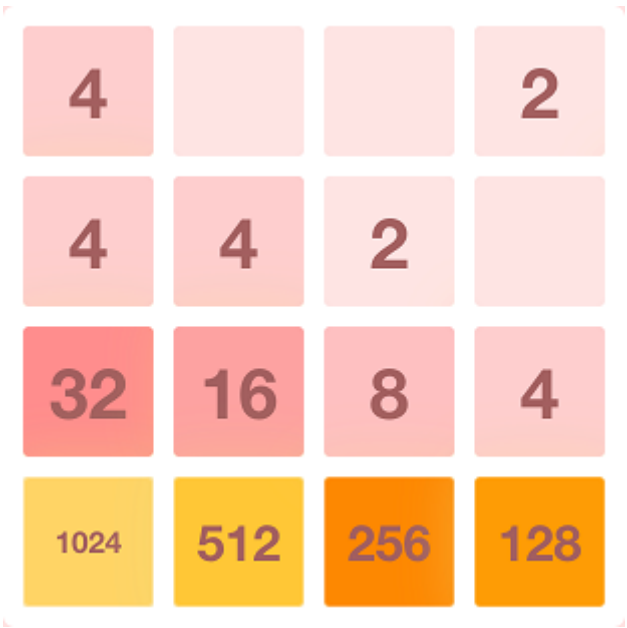


图 4-11

再看图 4-11，这个局势，下移之后刚好三排填满，新出的数字只能出现在顶层，这种局势可以安全下移。下移之后刚好三排填满的局势，总能保证顶层有数字，可以防止灭顶之灾，而且在多数情况下是很好的选择。

可能出现灭顶之灾的局势还有很多很多，这里不可能一一列举出来，也没必要把所有局势全列出来，最重要的是掌握方法，理解规律。防灭顶之灾可以概括为以下口诀：下移要当心，预防三缺一。顶层留一数，永远不灭顶。

第 5 讲 连接与回传

前面提到，在标准层叠阵形中的连接方式有 S 形连接和 Z 形连接。运用填底法给底层 2 号位或 3 号位填数时，总是很容易通过左右摆使相同数字对正，然后填下去。而给底层 4 号位填数时就涉及到连接的问题，有时会出现大数移位的情况。大数移位的情况是难免的，但大部分情况都是可以化解的，面对这种问题，以降低风险为主。合理地选用连接方式，巧妙地运用回传，可以降低阵形破坏带来的风险，轻松打出更高的分数。

2			
2	4		
8	16	64	2
2048	1024	512	128

图 5-1

		2	
		2	4
32	64	32	16
2048	1024	512	128

图 5-2

图 5-1，底层 4 号位是 128，比较小，很适合使用 S 形连接，底层 4 号位数字在 128 以下时通常使用 S 形连接较合适。即使第 2 层大数被迫左移之后在 4 号位出现了一个 2 也没啥大碍，很容易把它填大，然后填下去。图 5-1 的 S 形连接出现大数移位之后有个小技巧，把 1 号位的 8 填大，变成 16，然后左移，在右边多腾出一个格子，填数就简单一些。如果不能处理成图 2 的局势，也可以使用后面介绍的两排 32 定式处理。

4			
2	4	2	
16	32	128	2
2048	1024	512	256

图 5-3

			2
		8	4
2	128	32	16
2048	1024	512	256

图 5-4

图 5-3 使用 S 形连接填底层 4 号位的 256，出现了大数移位。如果用前面讲述的方法处理，可以在 128 右边腾出两个位置，然后使用两排 32 定式解决。如果处理的过程中再发生意外，导致 128 再被迫右移，右边只能腾出一个位置，这时想填 256 就要用到两排 64 定式了，两排 64 定式的风险比两排 32 定式要高。

图 5-4 使用 Z 形连接填底层 4 号位的 256，128 被迫右移了。与图 S 形连接相比，这种情况不需要处理 128 左边的数字，直接把右边填大再使用两排 32 定式就行了。

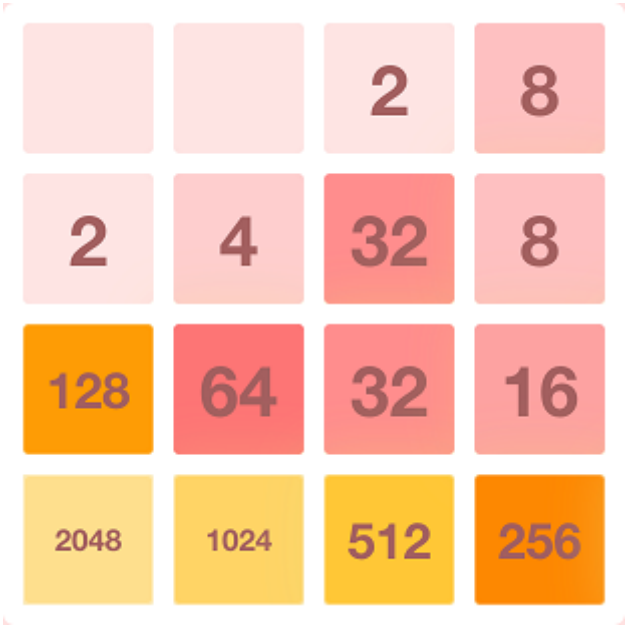


图 5-5

图 5-5 是一种比较尴尬的局面，在第 3 层 3 号位拼出了 32，导致第 2 层拼出 256 无法放到 4 号位。这种情况往往是因为习惯性填 32 才出现的，只要及时在第 3 层及时合成 16 就能避免，没有特别的技巧，只要细心一点就绝对没问题。数字小的时候，这类情况更容易出现，不适合使用 Z 形连接。

层叠阵形常规思想是左右摆，向下堆，不要上移。而回传技巧，打破了常规思想，可以处理很多没按标准排列的阵形。回传就是把下层的数字移到上层实现大数合并的技巧。可运用回传的地方非常多，后面还会更进一步介绍，先看两种简单的情况。



图 5-6

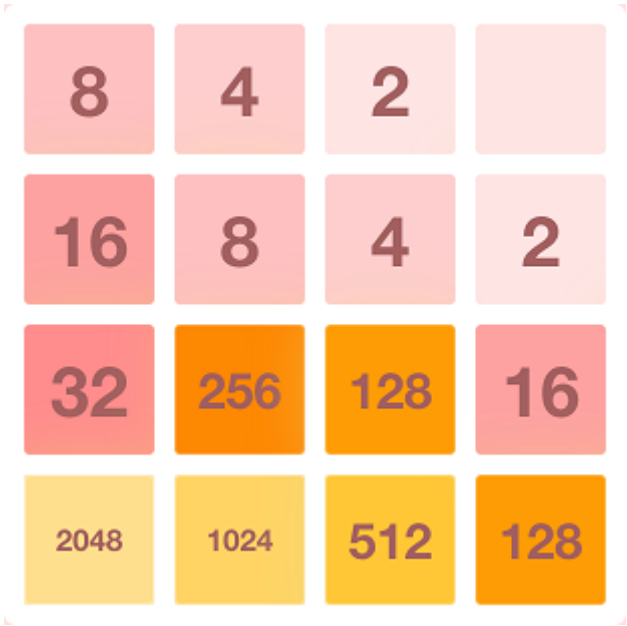


图 5-7

图 5-6，底层有 512 和 256，满足两倍关系，第二层也有 256，底层 256 在 4 号位，第二层 256 在 3 号位。这种情况，只要把左边 3 列卡住，然后往上移，底层 256 会移到第 3 层，再往下移就能把它移到第 2 层，这时两个 256 就能在第 2 层合并成 512。再把 512 填回到底层拼成 1024，一个完整的回传过程就完成了。

图 5-7 是图 5-6 的扩展形式。把 128 上移到第 2 层，就能与旁边的 128 和 256 合并成 512，然后填回到底层拼成 1024。

第 6 讲 两排 32 定式（一）

准备冲刺 8192 时，不可避免要使用两排 32 定式，如果处理不当还有可能要使用两排 64 定式。能够稳定拼出 8192 的先决条件是熟悉两排 32 定式，不要在关键时刻犯致命错误。

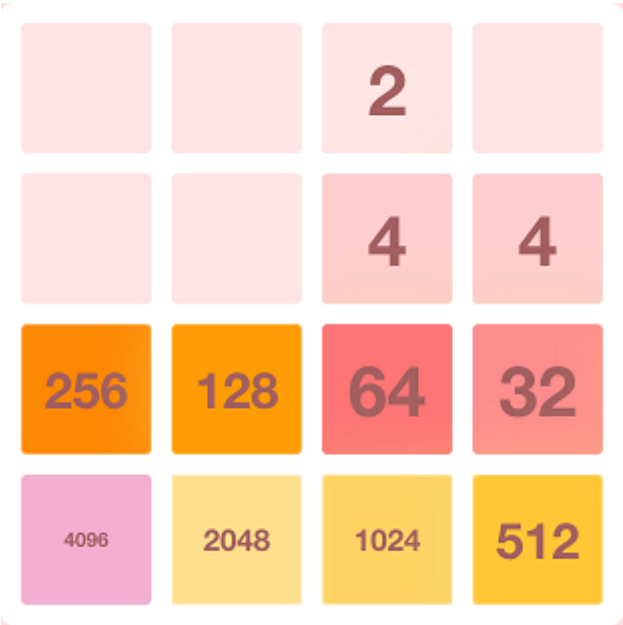


图 6-1

走到图 6-1 的局势，底层和第 2 层已经用 Z 形连接好了，只要在第 3 层 4 号位拼出 32 即可成功拼出 8192。计算机穷举得出结论：用最佳决策在两排空间从无到有拼出 32 到 4 号位的成功率高达 99.5%，所以不用过度担心极端局面。

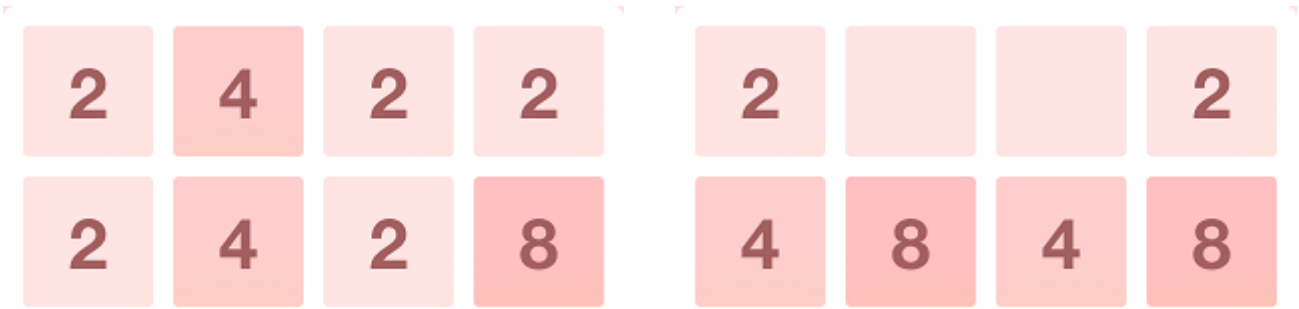


图 6-2

图 6-3

图 6-2 是一个很理想的阵形，第 3 层是 2428，调整好顶层之后再往下填，第 3 层就变成

了 4848。通常把第 3 层走成 4848 就可以宣告成功了。到了图 6-3，往右走可以保证 4 号位拼出 32，而往左有小概率会死。

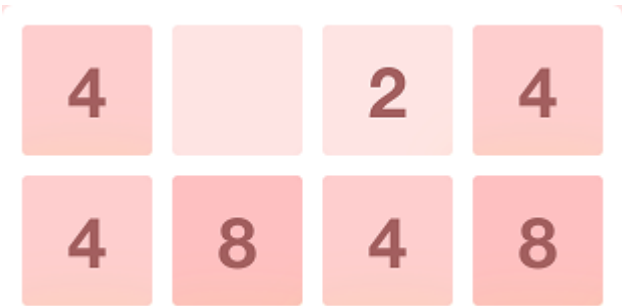


图 6-4



图 6-5

连续往右移，如果出现类似图 6-4 的顶层 424 局面，只要往左移一步再往下填就能得到 4 个 8，然后拼出 32。如果出现图 6-5 的顶层 3 个 4 局面，只要往右移一步再往下填，就能得到 8，8，16，然后拼出 32。



图 6-6

图 6-6，顶层出现 244，这时应该往左移，也唯有这步可以确保不会出意外。左移之后如果出 4 就很好办，4 出在 3 号位可直接往下填然后拼出 32，4 出在 4 号位就先往左移把它移到 3 号再往下填。如果出 2，可以先下移，第 3 层得到 4，16，4，8，只要顶层再拼一个 4 放到 3 号位就成功了。



图 6-7



图 6-8

再看图 6-7 的局面，只能左移，如果出 4 就形成了类似前面图 6-6 的局面。左移出 2 形成图 6-8 的局面，这时只能往右移，不然再出个 4 就完了。



图 6-9

图 6-9 的正确走法是向下走，如果顶层出 4，再右下右即可拼出 32。如果出 2，就先往右走一步。新出的数字只能在第 1 列，如果出 4，放到第 3 层就可以直接拼 32。出 2 之后，先卡满第 3 层，有两种情况，都很好处理。



图 6-10



图 6-11

图 6-10 和图 6-11，在顶层拼 8 放到 3 号位就能拼出 32 了。

第 7 讲 两排 32 定式（二）

在第 3 层 4 号位拼 32，不能指望每次都走出 4848 的局面，这里介绍另一种方法。

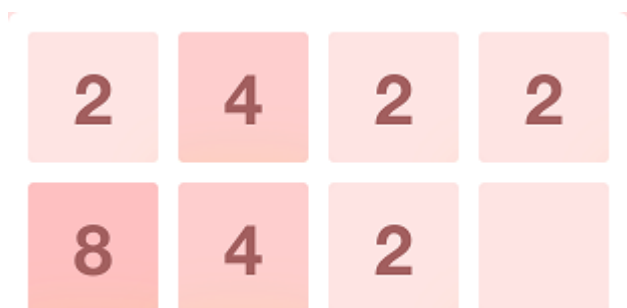


图 7-1

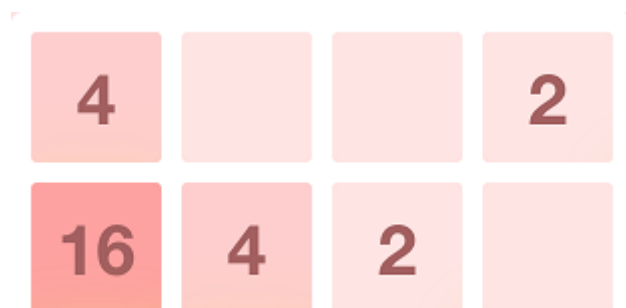


图 7-2

图 7-1，先下再左，如果出现类似图 7-2 的局势，就往右移。

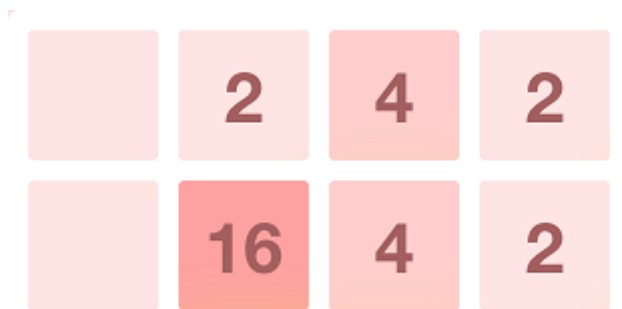


图 7-3

图 7-3 的局势，16 在 2 号位，3 号位和 4 号位是对好的 4 和 2，下移之后再在顶层 4 号位拼一个 4 就能拼出 32 了，只要后面不是非常极端的情况都能成功。

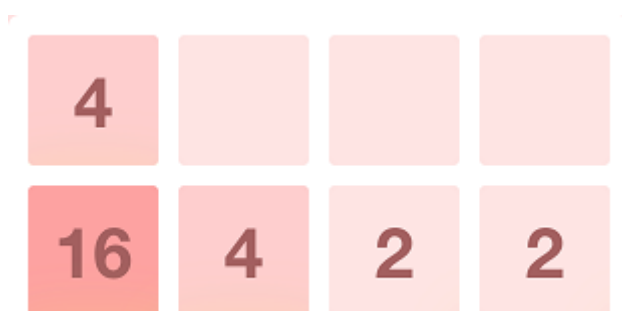


图 7-4

图 7-4 的局势，在不出 4 的情况下，先右再下的成功率是最高的。这样可以最大限度避免极端情况，后续局面可能出现以下变化。

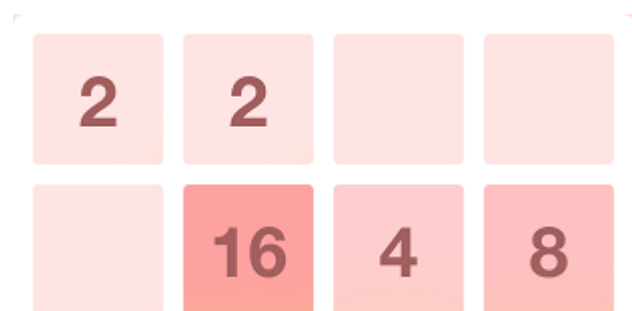


图 7-5

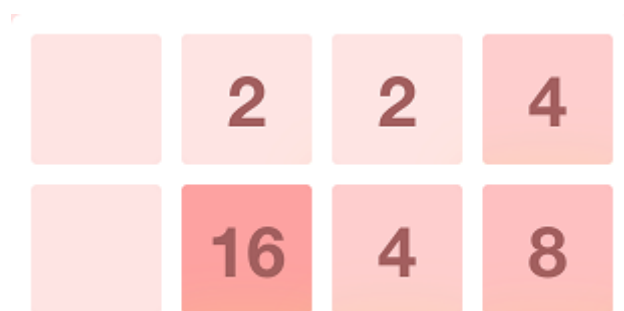


图 7-6

图 7-5 的情况，先往下移，把第 3 层填满，然后在顶层拼一个 4 放到 3 号位就行了。图 7-6 的情况更简单，往右之后拼出 4 直接往下填。

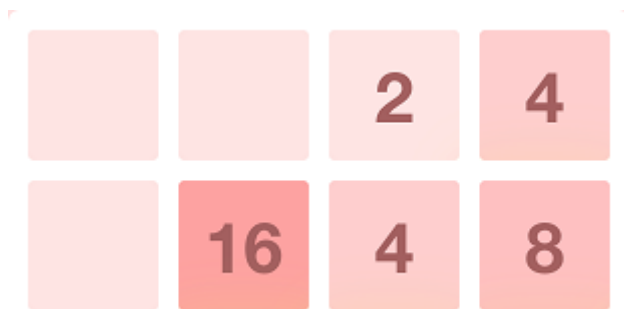


图 7-7

图 7-7 的运气不怎么好，万一遇上了只能往左移之后祈祷新出一个 2 在顶层，再往右移即可成功。

第 8 讲 两排 32 定式（三）

再完美的定式也不是万能的，两排 32 总有不可规避的 0.5% 的死亡率。有时候运气不好，会增加风险，但只要处理得当，依然有机会。



图 8-1

图 8-1 是运气很不好的一种情况，新出的 4 在顶层 3 号位。如果出在 4 号位，只要往下移，再拼 4 和 2 往下填就能成功；如果出在 2 号位，把第 3 层变成 16、8、4，成功率也很高。然而现在出在 3 号位也不要慌张，先往左移再看情况。

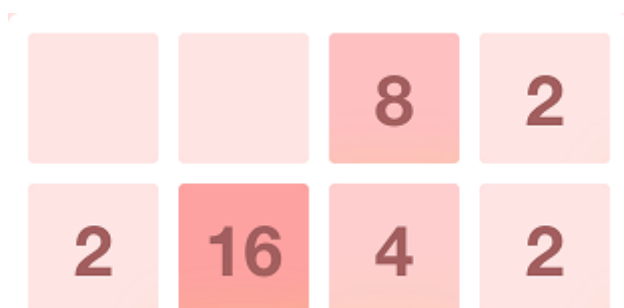


图 8-2

左移之后，如果刚好在第 3 层新出一个 2，当然是最好的，那样右右下右就拼出 32 了。

新出的 2 在顶层，右移之后可能形成类似图 8-2 的局面。这时往下移，如果新出数字不在顶层 4 号位，就能立即右移拼出 32。要是在顶层 4 号位出一个 2，就形成图 8-3 的局面。

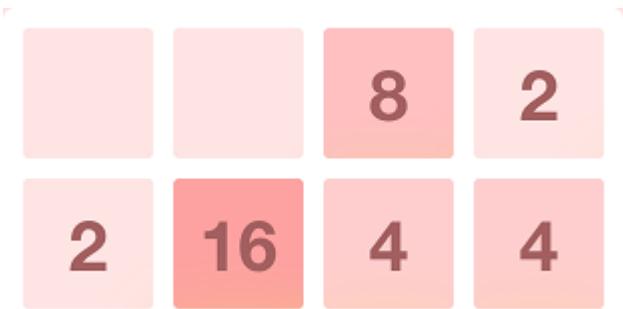


图 8-3

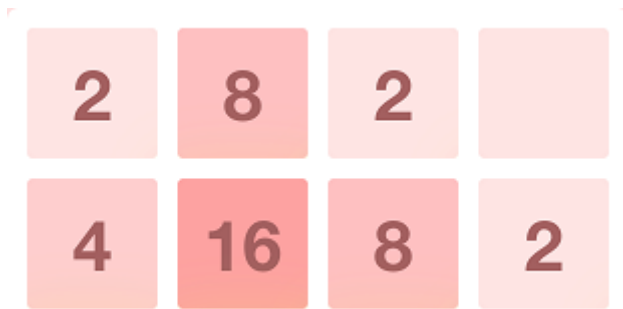


图 8-4

图 8-3 通常还有最后回传的机会。先往右移，然后如果能走成图 8-4 的局势就可以回传了，成功率还是比较高的。



图 8-5

图 8-5，把第 2 层的 32 上移到第 3 层，然后右移再把 8 填到第 3 层，可以拼出 64 再填回到第 2 层。

这个定式有些小分支存在更优解法，这里不一一罗列。研究定式时，主要分支力求成功率最高，而次要分支本身出现的机会不多，只求通用性更强，毕竟在那上面花更多的心思也只能提高很微小的成功率。

第 9 讲 釜底抽薪

釜底抽薪是一种比较实用的大数归位技巧，虽然处理阵形的灵活性不及回传，但在大数较少时也有很高的机率恢复默认排列，也不失为一种选择。

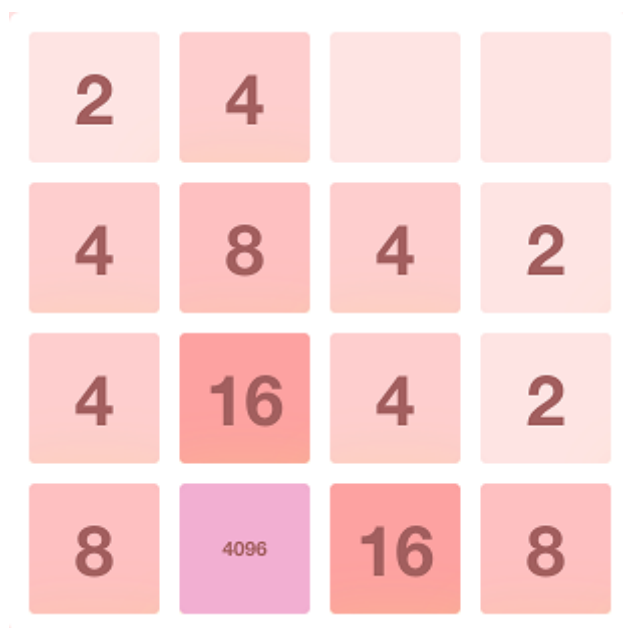


图 9-1

图 9-1，4096 偏离了 1 号位，到了 2 号位，盘面上其它数字都很小。这种情况可以找机会把第 2 列卡住，且第 1 列保持有相同数字。这时往上移就有可能在底层 1 号位腾出空位，然后往左移就能使 4096 回到 1 号位。有时候，上移之后新出的数字又占据了底层 1 号位，直到第 1 列完全卡死都没机会使 4096 归位，这时候可以重新调整一下，再寻找机会进行釜底抽薪。多试几次总会成功的。

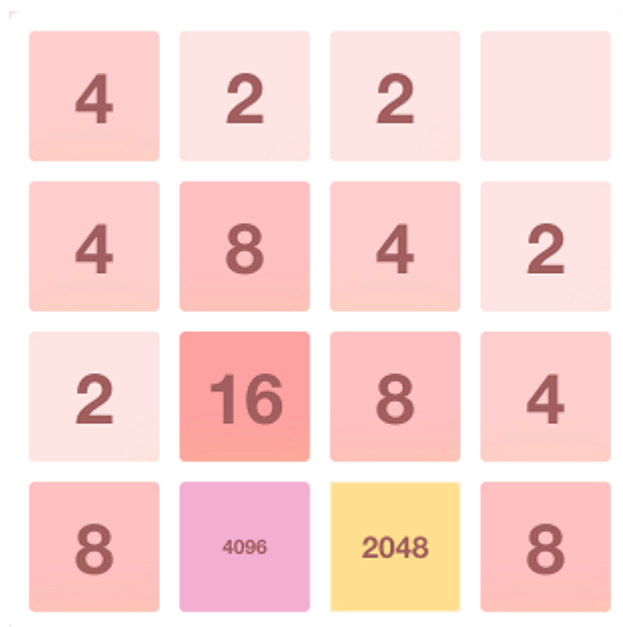


图 9-2

图 9-2 是图 9-1 的扩展，这里的大数有两个，4096 移到了 2 号位，2048 移到了 3 号位。这种情况要同时卡住第 2 列和第 3 列，上移之后，如果新出的数字没有占据底层 1 号位，就能把 4096 和 2048 归位。两个数的釜底抽薪成功率比一个数要低，可能要尝试更多的次数才能成功。这个图，即使 4096 和 2048 不能归位，也可以考虑把它们移到 3 号位和 4 号位，然后按正

常的填底法进行游戏，等大数凑齐之后再使用后面介绍的回传招式之漂洋过海整理盘面。



图 9-3

图 9-3 有 3 个大数 4096、2048、512，图中 4096 偏离了 1 号位，如果按前面的思路整理盘面要卡住右边 3 列。但在这种局势下不提倡使用釜底抽薪，卡住 3 列的成功率非常低，而且风险很大，建议使用后面介绍的漂洋过海。

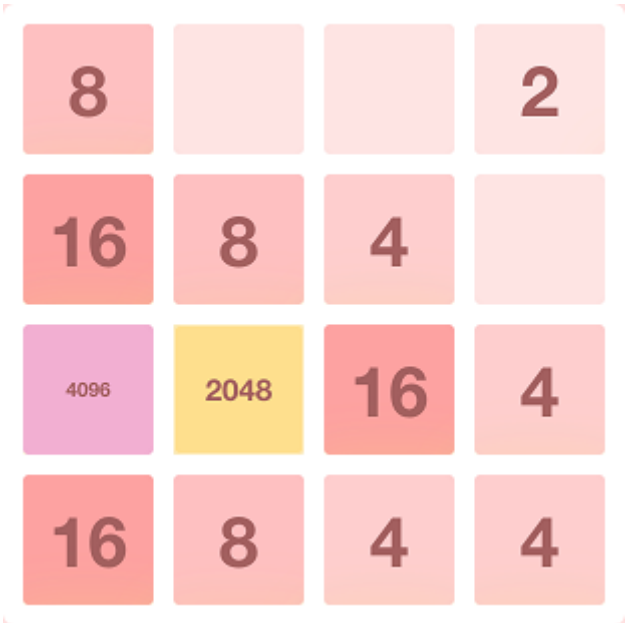


图 9-4

图 9-4 是另一种形式的釜底抽薪，先把两个大数 4096 和 2048 调到第二层 1 号位和 2 号位，找机会把第 2 层卡住并使底层有机会抽出两个空位。如果连续往右移之后新出数字没有堵在底层 1 号位和 2 号位，再往下移就能使两个大数同时归位。

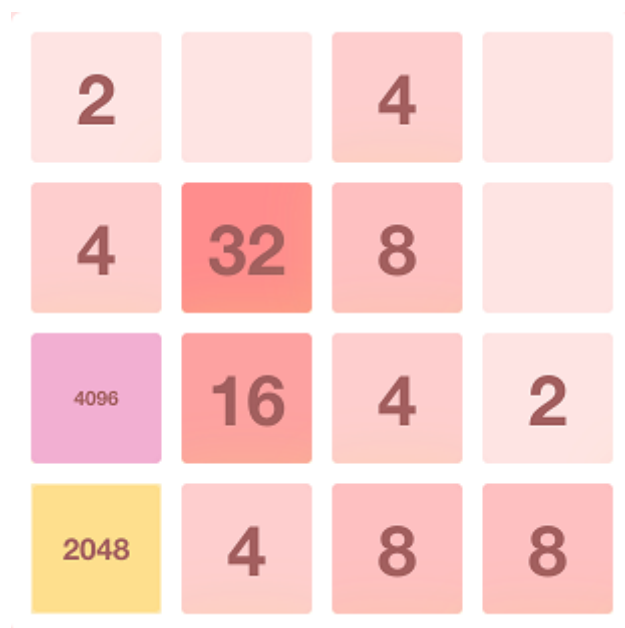


图 9-5

图 9-5 的局势，4096 和 2048 放在同一列，这种局势找机会把第 2 层卡住，同时底层保留相同数字，往右移之后就可能在底层 1 号位腾出空格，然后把 4096 归位。有时可能遇到不理想的情况，新出的数字刚好把底层 1 号位堵住了，这时可以想办法转换为图 9-4 的局势再使用釜底抽薪。

第 10 讲 漂洋过海

漂洋过海是一种处理非标准的底层排列的回传策略。



图 10-1

漂洋过海一般运用在两排定式完成之前，在关键的一步要看准局势，确保上移之后能拼出所需数字。图 10-1 的局势，先上再右，然后可以在第 3 层拼出 64，接下来在第 2 层拼出 1024 并放到 4 号位，一下子清理了所有大数拼出 8192。这时可以选择把 8192 放在右下角继续游戏，也可以考虑使用釜底抽薪让 8192 回归左下角。



图 10-2

图 10-2 与图 10-1 类似，这里把 2048 上移到第 2 层，第 2 层拼出 512 之后可在底层 2 号位拼出 2048，然后找机会把 2048 填下去拼出 8192，再使用釜底抽薪使 8192 归位。

第 11 讲 关键抉择

前面已经介绍了处理第 2 层大数移位的一些方法，在数字不是特别大的情况下，浪费一个格子依然可以化解。但是，在冲刺 16384 的时候，浪费任何一个格子都是致命的。在遵循填底顺序并注意及时卡住第 2 层的前提下，第 2 层最大数移位的情况大多可以避免，但仍有移位的情况发生。合理选择连接方式和填底顺序可以在特殊局面中减小风险。



图 11-1



图 11-2

底层拼出 8192、4096、2048、1024 之后，已进入冲刺 16384 的阶段。在拼出 512 之前，

推荐使用图 11-1 的排列方式，然后使用两排 32 定式拼出 512 放到 4 号位。如果出现大数移位的情况，一般走成图 11-2 的排列方式，然后使用后面介绍的两排 64 定式拼出 512。



图 11-3

再看图 11-3，前面提到过第 2 层安全填底的值是 32，然而在冲刺阶段拼出 32、64、256、512 时应该先填 64。这种局面如果先填 32，会导致第 2 层 1 号位数字很小且第 3 第 4 层数字较大，有失控的风险，失控风险远高于两排 64 定式。这里正确顺序是先填 64 再填 32，最后使用两排 64 定式冲刺 16384。



图 11-4

有时难免出现 512 移位的情况，不必过度担心，可以先走成图 11-4 的局势，然后用后面介绍的回传 64 定式拼出 16384。冲刺阶段采用 S 形连接是为了在特殊情况下更方便回传，如果把 64 从 1 号位回传到 4 号位会影响底层 1 号位，而把 64 从 4 号位回传到 1 号位对底层无影响。

第 12 讲 两排 64 定式（一）

准备冲刺 16384 时，不可避免要使用两排 64 定式，遇到特殊情况还有可能要使用回传 64 定式。能够稳定拼出 16384 的先决条件是熟悉两排 64 定式，不要在关键时刻犯致命错误。计算机穷举得出结论：用最佳决策在两排空间从无到有拼出 64 到 1 号位的成功率是 97.6%，拼出 64 到 2 号位的成功率是 99.1%。只要不是运气特别差，一般不会出问题。攻略中所写的定式默认在 1 号位拼 64，2 号位拼 64 的顾虑比 1 号位拼 64 要少，也可以参考 1 号位拼 64 的方法。两排拼 64 可能出现的特殊局面非常多，无法一一列举，要注意灵活转换。



图 12-1

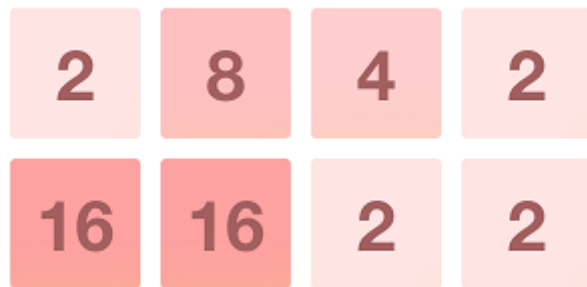


图 12-2

图 12-1 是一种成功率较高的走法，先下再左移两步之后一般形成图 11-2 的局面。图 12-2 再走一步左，然后不管出什么数字都能通过下或左在第 3 层 2 号位拼出 8。

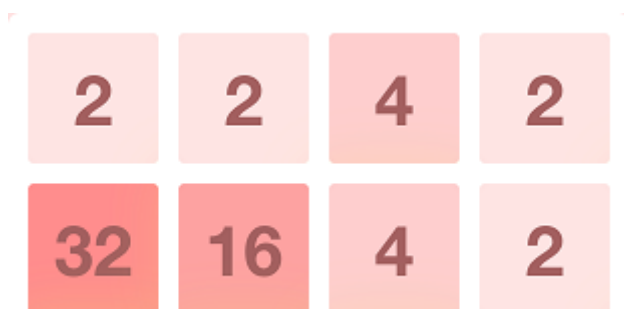


图 12-3

只要形成图 12-3 的局势，32 和 16 已固定在 1 号位和 2 号位，3 号位和 4 号位的 4 和 2 对正，下填之后再拼一个 4 就能拼出 64 了。

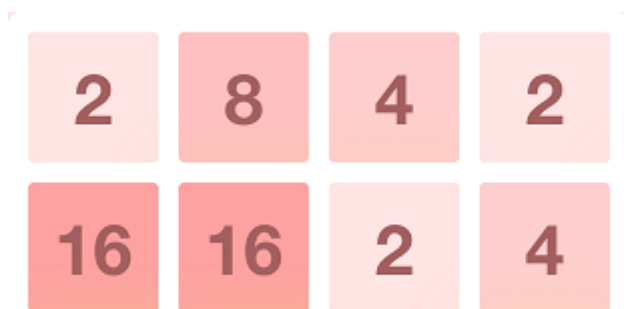


图 12-4

图 12-4 新出的数字不像图 12-2 那么规则，这种局，依然要先左再下。



图 12-5



图 12-6

图 12-4 一般会转换为类似图 12-5 的局面，再走右和下，一般会转换成 12-6 的局面。图 12-6 只要在 2 号位填 4 再填 8 就能拼出 64，4 号位留有一个 4 缓冲 424 卡死的局面，成功率还是很高的，后面会详细介绍带缓冲一排拼 8 的最佳方法。



图 12-7

图 12-7，原定式是 2842 往下填，现在突然冒出一个 4，这个局面的风险比前面那些局面要大。如果还运用往左堆的方法，失控的机率很高。一般先下再连续两次右，然后尽量整理成图 12-8 的局面。

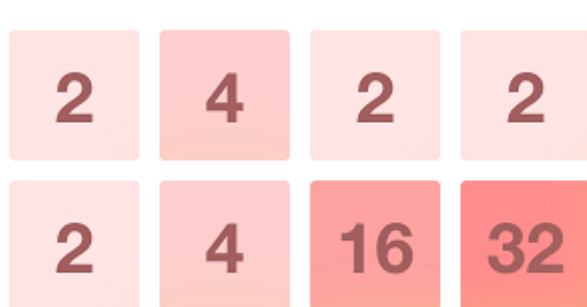


图 12-8

图 12-8 和图 12-3 类似，只要再顶层再拼一个 4 就能拼出 64。

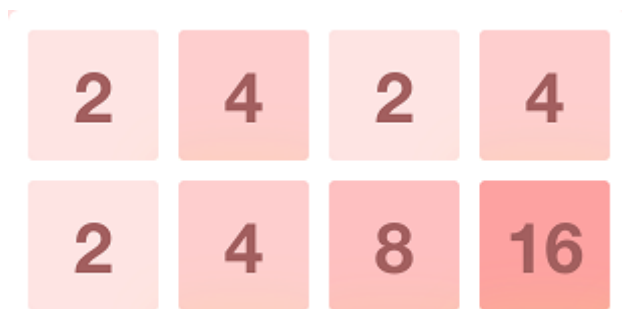


图 12-9

图 12-9 的局势也无法向左堆 32，基本思路也是尽可能走成图 12-8 的局势。

第 13 讲 两排 64 定式（二）

拼 64 时，如果第 3 层无法形成理想排列，就有可能要用一排空间拼 8，此时无法规避 424 卡死的风险。关键时刻出 4 的机率只有 0.1，如果应对得当，可以最大限度降低风险。

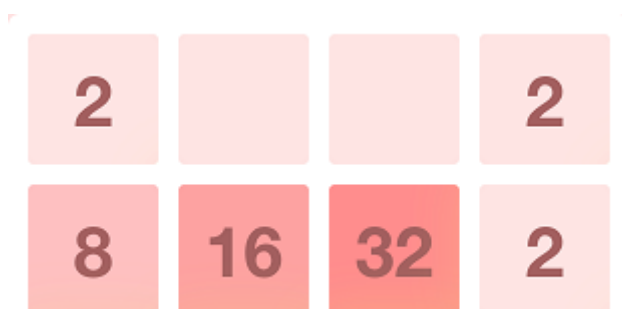


图 13-1

除非顶层已经出现 44，422 或 224 的组合，否则一排拼 8 都存在 424 卡死的风险。图 13-1 的局势，要下意识把右下角填成 4。

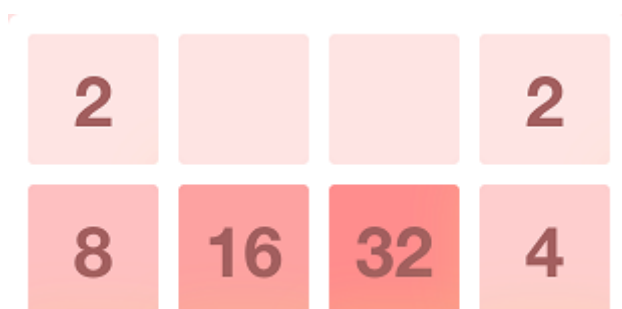


图 13-2

图 13-2，感觉往左往右都差不多，深入计算会发现，往右走的成功率更高。往右的选择更灵活，可以更有效地利用缓冲。

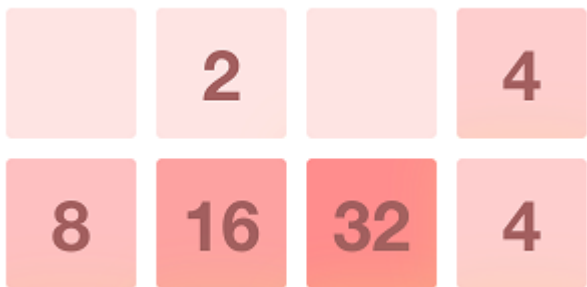


图 13-3

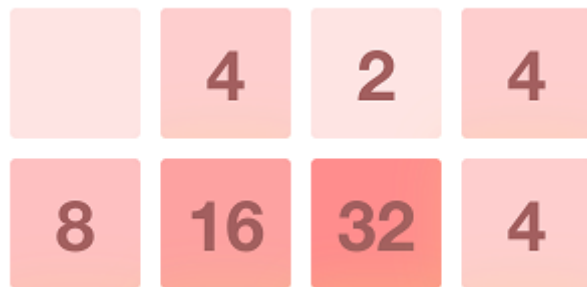


图 13-4

图 13-3 很明显选择右，如果出 2 直接拼出 8，出 4 就形成类似图 13-4 的局面，只能向下用掉缓冲再尝试一排拼 8。

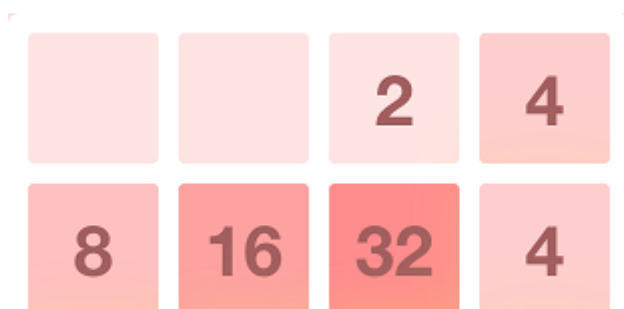


图 13-5

图 13-5，凭直觉有可能选择左，而深入计算之后发现，选择下的成功率更高。其实一排拼 8 的时候很忌讳把 2 移到角落而 4 在旁边，不合理的 242 或 244 排列都有可能致命。



图 13-6



图 13-7

图 13-6 又是一个看起来左右两种选择都差不多的局面，深入计算会发现选右更好，主要是为了避免出现图 13-7 的局面。图 13-6 选择不当时有可能出现图 13-7，而且用掉缓冲之后有可能再次出现这种 242 的局面。



图 13-8

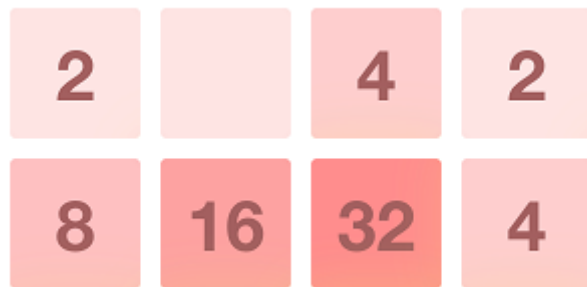


图 13-9

图 13-8，按保留缓冲的思路，先右再下。而图 13-9 的局势，可能让人纠结，深入计算得出往右走的成功率更高。表面上看，向右走有可能一步就死，成功率 90%。向左走之后无论出什么数字都不会马上死，但实际上向左只有 86.8% 的成功率。

第 14 讲 两排 64 定式（三）

前面介绍了把 16 放在 4 号位的定式，再看看把 16 放 3 号位的情况。

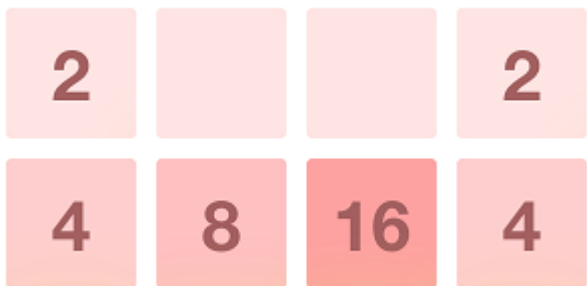


图 14-1



图 14-2

图 14-1 把 16 放 3 号位，也是一种成功率比较高的定式，这局势先往右走，如果出 2 再往左，一般可以整理成图 14-2 的局势。基本思路与前面第一个定式相同，要在左边堆 32。



图 14-3



图 14-4

图 14-3 往左走之后就 and 前面介绍的定式一样了，如果选择往下走，和图 14-4 的变化相同，往左的成功率略高。图 14-4 只能往下走，如果往左，万一在顶层 3 号位出 4，那是非常糟糕

的局势。

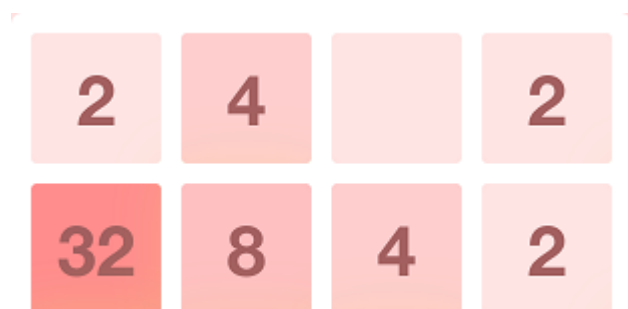


图 14-5

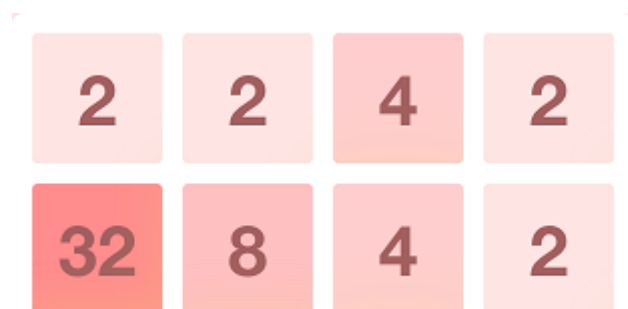


图 14-6

只要不是运气很差，图 14-4 一般可以整理成图 14-5 的局势。再往右走，形成图 14-6 的局势时应该往左。

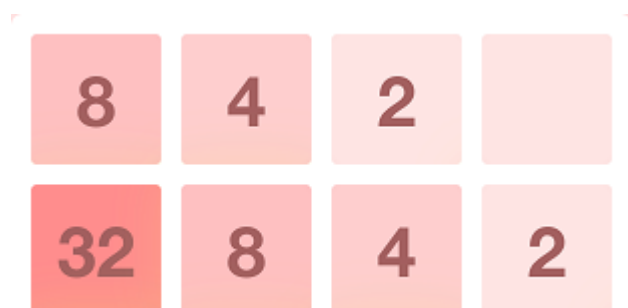


图 14-7

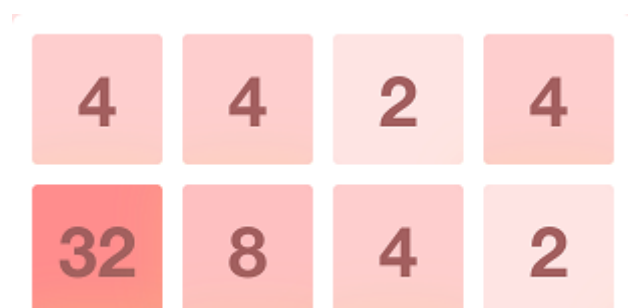


图 14-8

如果出现图 14-7 的局势就意味着已经成功了。图 14-8 的局势不能向左，只能向右，只要不是先出 2 再出 4 都能保证成功。

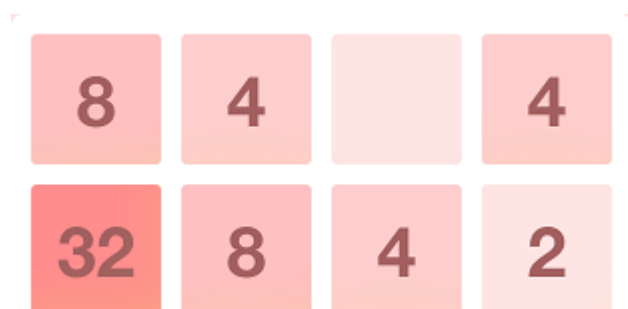


图 14-9



图 14-10

如果出现图 14-9 的局势，只能往左。下一步如果出 4 就先右再左可保证拼出 64，如果在 3 号位出 2 则往下，然后填 4 再填 8 也能保证拼出 64。要是 2 出在 4 号位就形成了图 14-10 的局面，这时只能往左，只要不是极端情况，总能把顶层 16 移到 2 号位并把第 3 层 2 号位拼成 16。

两排 64 定式还有很多变化，这里就不一一列举，基本思路都差不多，核心思想就是尽可能把第 3 层固定，处理好 2 和 4。

第 15 讲 回传 64 定式（一）

当第 2 层出现 512 移位的情况时就要用到回传 64 定式，先看一个运用回传 64 定式的经典局面。



图 15-1

图 15-1，数字已经凑齐，往上走之后 64 就移到了第 3 层，同时在顶层 4 号位拼出一个 8。再往左走，8 就移到了 3 号位，然后可以在第 3 层 1 号位拼出 128，最终拼出 16384。

64 回传定式基本思路和两排 64 定式差不多，就是在最后关键时刻要调整一下，使侧列能顺利上移并合并数字。64 回传定式面临的风险比两排 64 定式要多，成功率略低，理论最佳走法的成功率是 94.5%，在掌握方法的前提下依然可以十拿九稳。

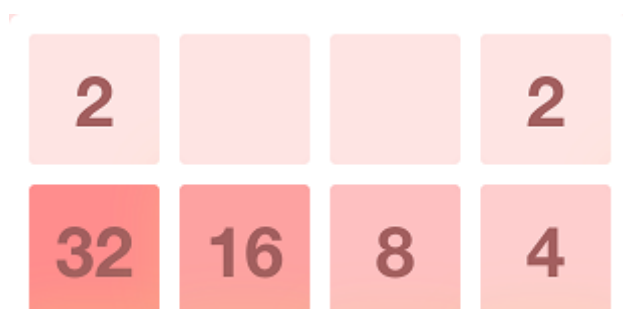


图 15-2

图 15-2 是一种常见的局面，在不用考虑回传的情况下很明显往右是最直接的，但用到回传时，这个局面应该往左走。如果不出 4，右左右之后就能形成 2244 的标准局面。如果移动过程中出 4，则尽量整理成下列情况。

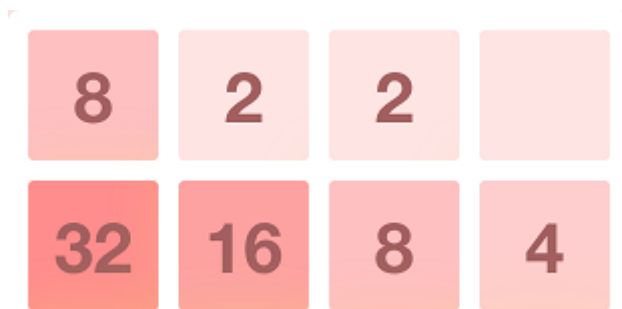


图 15-3

图 15-3 直接向上，然后连续往右，把 8 移到 3 号位。



图 15-4

整理成图 15-4 有点风险，但运气不好时也只能这样整理，如果只为了回避短期卡死的风险而导致回传失败，分数也不会高很多。

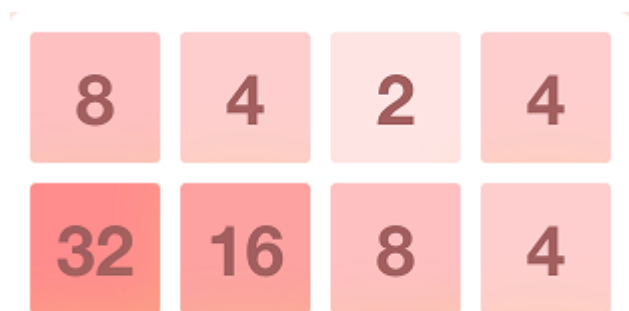


图 15-5

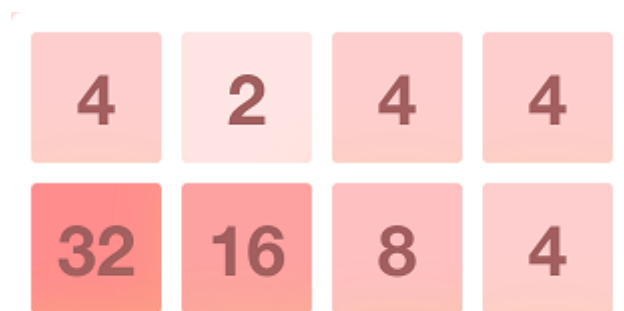


图 15-6

图 15-5 和图 15-6 都是先下再左，只要不出意外都能向上回传。

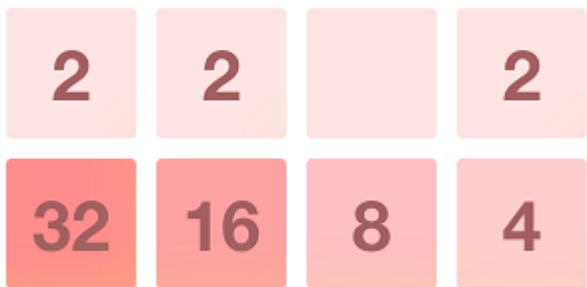


图 15-7



图 15-8

再来看看顶层 3 个 2 的情况，如果顶层 4 号位是空位就能直接向上，像图 15-7 的局面，先往左。如果还在 4 号位出 2 就形成了图 15-8 的局面，这时往右走的成功率高些，再往下走一般是以下两种情况。



图 15-9

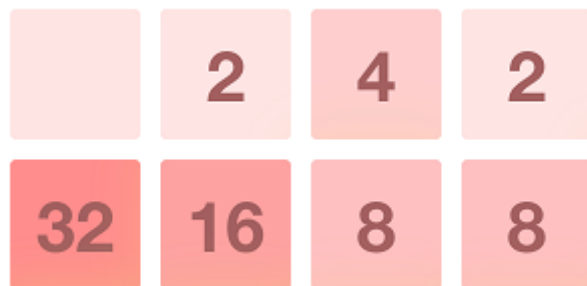


图 15-10

图 15-9 直接上，图 15-10 先左再上，这两种情况都能保证回传成功。



图 15-11



图 15-12

32 在 3 号位的情况，思路与图 15-2 相同，只是面临的风险大一点。走成图 15-11 的局面之后再往右，只要新出的数字不是 4，再往上就能回传成功。32 在 4 号位的情况，要尽可能走成图 15-12 的局势，往下之后只要新出的数字是 2 就可以往右再上回传。

第 16 讲 回传 64 定式（二）

前面讲的回传 64 定式是较为通用的套路，这里介绍两种特殊情况，这两种情况出现的时

候有更好的选择。



图 16-1

图 16-1，按常规套路会选择向右走，而实际上直接向上是更好的选择，直接向上可以保证回传成功。把 64 提到第 3 层之后再向右走一步，有两种情况。

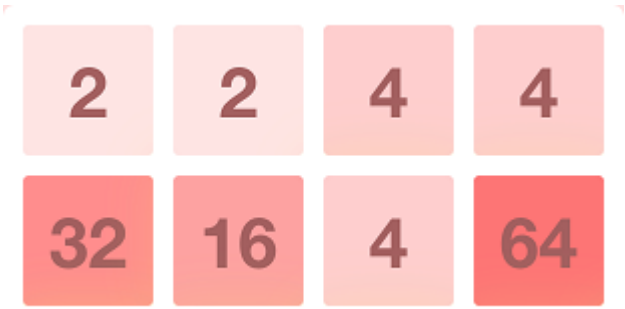


图 16-2

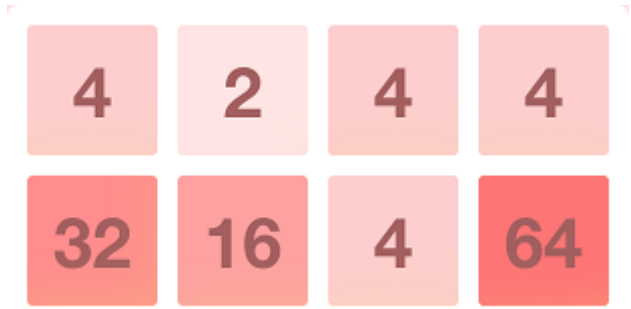


图 16-3

图 16-2，先往下填，然后不管出什么数字都能确保在顶层 3 号位拼出 8。图 16-3，往下填之后如果出 2 要注意一下，这时先往左再往右可确保顶层 3 号位拼出 8，不然有小机率卡死。



16-4

图 16-4 也是一个往上走之后可以确保回传成功的局面。把 64 提到第 3 层之后再向左走一步，有两种情况。



图 16-5



图 16-6

图 16-5，先下再左，然后总能卡住第 3 层再拼出 16 填到 2 号位。图 16-6，先往右，形成 848，然后往下填，再把顶层的 8 移到 3 号位往下填即可成功。

第 17 讲 两排 128 定式

一般情况下是用不到两排 128 定式的，这个定式是冲刺 32768 的必备技能，或是处理极端情况的救命稻草。完美走法在 1 号位拼出 128 的成功率也仅有 78.2%，只要在不合适的时候冒出一个 4 都有可能导致失败。一般情况下把 64 放在 1 号位和 4 号位都差不多，要是不小心让 64 移位了，机会就很小了。



图 17-1



图 17-2

图 17-1 是比较通用的一种走法，一边合并一边卡住第 3 层，避免 64 移位。如果准备走成图 17-1 时右上角出 4 就整理成图 17-2 的局面，然后也是一边合并一边卡住第 3 层，避免 64 移位。



图 17-3

拼出 64 之后，尽可能走成图 17-3 的局面再往下填。

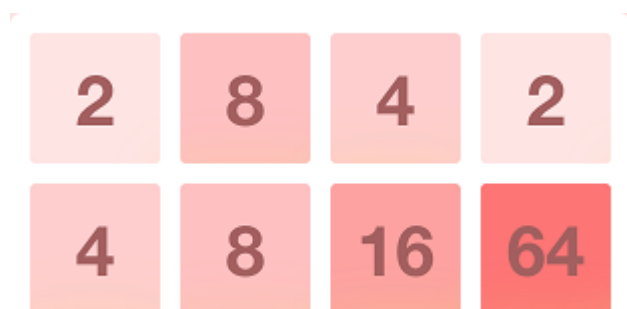


图 17-4

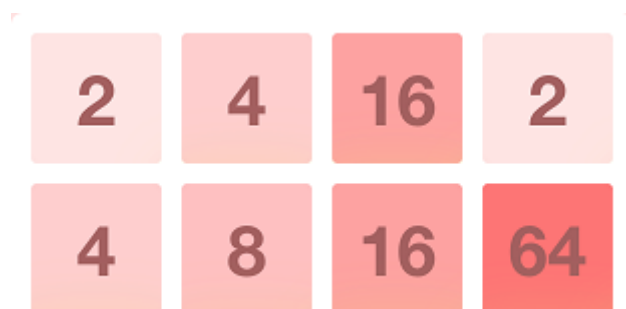


图 17-5

然后尽量整理成图 17-4 的局面，如果右上角出 4 就整理成图 17-5 的局面。

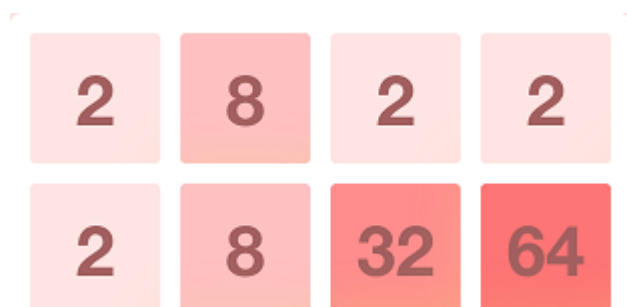


图 17-5

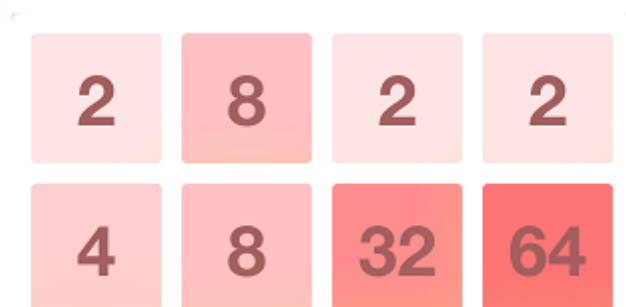


图 17-6

最后不要急着合并顶层的 2，形成图 17-5 或图 17-6 时就往下填。第 3 层 1 号位的 2 也尽可能保留，图 17-5 的成功率比图 17-6 更高。最后关键时刻就是不带缓冲用一排空间拼 8，完全看运气了。