

● Что такое «ТЕМНЫЕ ИСТОРИИ»?

«Это хитроумные, жуткие и мрачные истории, которые на самом деле имели место... ну или почти на самом деле. И очень быстро завоевали любовь огромного количества верных фанатов. Зачастую разгадка не так уж проста: два-три вопроса, и вроде бы вы уже на правильном пути. Но, как часто бывает, кажущаяся простой история оказывается крепким орешком!

ТЕМНЫЕ ИСТОРИИ завоевали огромную популярность в последние годы. Они также известны как «Таинственные загадки», «Когнитивные пазлы», «Загадки со всесторонним подходом», «Тайны», «Загадочные истории» и «Загадочные тайны». Но будьте уверены, только зловещие Black stories — подлинные **ТЕМНЫЕ ИСТОРИИ**. 50 этих историй — мои любимые. Некоторые — классика, некоторые не так известны, а некоторые я «разработал» специально для этой коллекции историй — конечно же, не без предварительного «тестирования» в кругу



моих друзей. Это значит, что каждая из них разгадываема и поэтому заслуживает звания «Темная история».

К сожалению, вы можете распутать **ТЕМНУЮ ИСТОРИЮ** только однажды. Поэтому когда я слышу новую **ТЕМНУЮ ИСТОРИЮ**, стараюсь разгадать ее без подсказок Магистра Загадок (это человек, который знает решение и должен отвечать на вопросы участников). Я лучше буду брать его измором часами, чем попрошу подсказать. Если никто из группы не может даже приблизиться к правильному решению, Магистр Загадок вправе давать подсказки по своему усмотрению, но может продолжать держать участников на крючке».

Холгер Беш

● Как играть

Веселее всего распутывать **ТЕМНЫЕ ИСТОРИИ** вместе с друзьями. Один из группы, Магистр Загадок, берет карту из пачки, читает историю на лицевой стороне и говорит: «Скажите, почему?». Решение, которое знает только Магистр Загадок, написано на обороте карточки, и он может отвечать на все вопросы, которые задают ему участники. Но вопросы должны быть сформулированы таким образом, чтобы ответ Магистра Загадок мог быть только «Да» или «Нет». Используя терпение и логику, участник последовательно выйдет к решению загадки. Однако частенько участник

забирается в такие дебри, пытаясь нащупать разгадку, что начинает путаться и задавать вопросы, которые...

- ... уже не предполагают ответа «Да» или «Нет», как, например, «Этот человек большой или маленький?». Тогда Магистр Загадок должен настоять на перефразировании вопроса.

- ... не дают возможности простых ответов «Да» или «Нет», потому что они могут привести к ошибочным предположениям — например, вопрос «Этот человек высокий?», когда история на самом деле вовсе не о человеке, а о животном. Тогда Магистр Загадок должен предупредить, что этот вопрос ведет к ошибочным предположениям.

- ... могут заставить участников думать в неправильном направлении. Например, вопрос «Ходил ли этот человек ранее в церковь?» может быть отвлекающим маневром, в случае если это не касается того, ходил ли вообще этот человек в церковь. В некоторых случаях сложно решить, нужно ли помочь участнику или позабавиться



еще немного, позволяя ему блуждать в догадках еще некоторое время. Снисходительный Магистр Загадок все же укажет участнику на то, что вопрос не имеет ничего общего с темой истории. Игрой управляет Магистр Загадок, и его главная задача — провоцировать участника задавать такие вопросы, которые будут заставлять его думать, что история могла произойти как угодно, в то время как единственный правильный ответ находится на обороте карточки.