

Виктор Эскандель

ЗАГАДКИ ИСТОРИИ

25 ЗАДАНИЙ НА ЛОГИКУ
И ВООБРАЖЕНИЕ



МИФ
АЕСТСТВО

Автор текста Ана Галло

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ИСТОРИЧЕСКИХ ЗАГАДОК!



История полна тайн, однако таинственные происшествия, о которых ты прочтёшь в этой книге, никогда не случались на самом деле, хотя их герои вполне себе реальные люди. Просто мы решили, что тренировать логику и воображение интереснее, если представлять себя в другой исторической эпохе. Именно логика и воображение открыли человечеству путь к великим открытиям и свершениям. Надеемся, что и тебе они помогут достичь немалых вершин!

КАК РАЗГАДЫВАТЬ ЗАГАДКИ?

В начале каждой истории ты найдёшь значок с подписью, которые укажут тебе, на что лучше опираться в своих рассуждениях.



ЛОГИКА



ВООБРАЖЕНИЕ



ИСПОЛЬЗУЙ ЛОГИКУ

Если ты видишь значок в виде двух шестерёнок, действуй следующим образом.

- Прочитай текст и внимательно изучи рисунки.
- Прочитай текст ещё раз и постарайся вникнуть в детали, проанализируй их и представь, как действие разворачивается шаг за шагом.
- Восстанови ход событий: исходя из одного факта, двигайся к другому и так далее. В некоторых случаях тебе придётся опираться на знания, которыми должен обладать каждый человек (решение таких загадок приносит больше очков!).

Решение скрыто в тексте и рисунках. Читай и рассматривай картинки очень внимательно!





ИСПОЛЬЗУЙ ВОООБРАЖЕНИЕ

Если загадка отмечена значком в виде лампочки, то знай:

- Ситуация, описанная в тексте, необычна и имеет неожиданное решение;
- Логические рассуждения здесь не помогут, поэтому включи воображение. Вот тебе совет: ничто не воспринимай как должное!
- Позволь своему разуму свернуть с проторенной дорожки и взгляни на ситуацию со стороны. С непривычной стороны!

Все мы думаем
и рассуждаем
по-разному!



НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Загадки в этой книге имеют разный уровень сложности — от 1 до 6. Сложность каждой загадки указана в начале разворота в виде звёздочек.

1 = САМЫЙ ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ



За решение задач
разного уровня
сложности начисляется
разное количество
очков!

6 = САМЫЙ СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ



ОЧКИ

10

20

30

40

50

60



КАК ИГРАТЬ?

С этой книгой можно играть одному или в компании родных и друзей. Чем больше людей участвует в игре, тем она увлекательнее, но, даже если вас совсем немного, не сомневайтесь, вы всё равно отлично повеселитесь! Только учти: для игры понадобится свободное время. Спешка здесь ни к чему!

ВСЕЙ СЕМЬЁЙ

- Для каждой загадки выберите ведущего. Только у него будет право заранее посмотреть ответ.
- Остальные игроки могут задавать ведущему вопросы, а он — отвечать на них, тем самым давая подсказки. Ответы ведущего могут быть только такими:
 - 1) «Да» или «Нет»;
 - 2) «Задай вопрос иначе» (если никто из игроков не заметил подсказку или не так её понял);
 - 3) «Не имеет значения» (если ответ на заданный вопрос не поможет найти отгадку).
- Если распутать дело никак не удаётся, ведущий может вместе с игроками ещё раз пройтись по тексту и рисункам и помочь заметить упущенную деталь.

Записывайте набранные очки на расчерченном листе бумаги или в блокноте.



ВСЕЙ СЕМЬЁЙ

ЗАГАДКА	ИВАН	АННА	ФЁДОР	МАРТА
В ПОИСКАХ ДИЧИ	50			
ИСПЫТАНИЕ ЖЕНИХА		20		60
ОТВАР ДРУИДА			20	
ПРОЛИВНОЙ ДОЖДЬ				40
ЭЛЕМЕНТАРНО!				

ДВУМЯ КОМАНДАМИ

ЗАГАДКА	КОМАНДА 1	КОМАНДА 2
В ПОИСКАХ ДИЧИ		
ИСПЫТАНИЕ ЖЕНИХА	50	
ОТВАР ДРУИДА		20
ПРОЛИВНОЙ ДОЖДЬ	20	60
ОБЩИЙ СЧЁТ	70	80



ДВУМЯ КОМАНДАМИ

- Разделитесь на две команды: по двое или более игроков в каждой — и попросите кого-нибудь выступить арбитром.
- Заранее оговорите, какое количество загадок вы намерены решить.
- Цель заключается не в том, чтобы найти ответ быстрее соперников, а в том, чтобы набрать большее количество очков.
- Когда одна из команд считает, что нашла отгадку, то сообщает арбитру ответ так, чтобы его не услышала другая команда. Если ответ верный, арбитр начисляет очки и записывает их на листе бумаги, а команда может приступить к решению следующей загадки.
- Если по результатам игры получается ничья, обе команды могут решить ещё одну дополнительную загадку.

ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ, ПОЭТОМУ ЗАГАДКИ, КОТОРЫЕ ТЫ СЧИТАЕШЬ СЛОЖНЫМИ, ДРУГИМ МОГУТ ПОКАЗАТЬСЯ ПРОСТЫМИ, И НАОБОРОТ.



Отыскать
все картинки-анахронизмы?
Элементарно!

НАЙДИ ДЕСЯТЬ ПРЕДМЕТОВ, ПОПАВШИХ В ЗАГАДКИ ИЗ ДРУГОЙ ЭПОХИ.

Во время решения загадок будь внимателен!
Чтобы помочь тебе сохранить наблюдательность и не упустить из виду ни одной детали, мы поместили на страницы книги десять предметов, не принадлежащих к той эпохе, о которой идёт речь.

Отыщи их все!

Если тебе не удастся это сделать, посмотри ответ в конце книги. Но прочитать его придётся с помощью зеркала.





25 ИСТОРИЧЕСКИХ ЗАГАДОК

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!



ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ЭПОХА

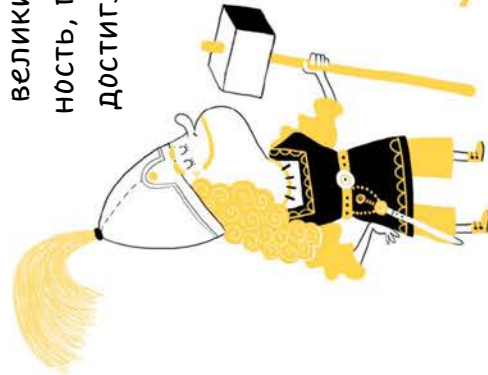
ПЕРВОБЫТНЫЙ ПЕРИОД:

200 000 лет до н. э. — 4000 лет до н. э.


С момента появления на Земле человека разумного (Homo sapiens), способного мыслить, воображать, творить и решать всевозможные задачи, мы, люди, прошли огромный путь и многому научились.


ДРЕВНИЙ МИР: 4000 лет до н. э. — 476 год н. э.


Люди с общей культурой, населявшие одну территорию, образовали первые государства. Это было время великих достижений: появились письменность, города и религии. Римская империя достигла огромных размеров: в неё вошли земли трёх частей света.





КРАЖА В ОБЩИНЕ НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ С. 8 


В ПОИСКАХ ДИЧИ С. 10 


ДЕВЯТЬ МЕНГИРОВ С. 12 


В ОБХОД ЗАКОНА С. 16 

ВЫБОР ФАРАОНА С. 18 

САМЫЙ УМНЫЙ С. 20 

ИСПЫТАНИЕ ЖЕНИХА С. 22 

ОТВАР ДРУИДА С. 24 

КОНЬ ИМПЕРАТОРА С. 28 

ЗОЛОТАЯ КОРОНА С. 30 