

Виктор Эскандель

# ЗАГАДКИ ИСТОРИИ

25 ЗАДАНИЙ НА ЛОГИКУ  
И ВООБРАЖЕНИЕ

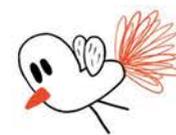
МИФ  
АЕСТСТВО



Автор текста Ана Галло

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

# 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!



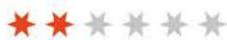
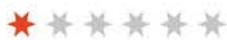
## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

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!

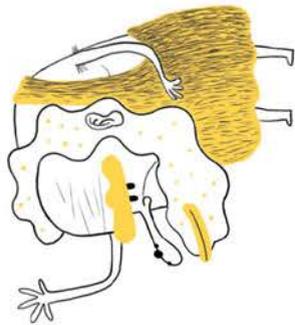
Если тебе не удастся это сделать, посмотри ответ в конце книги. Но прочитать его придётся с помощью зеркала.





# 25 ИСТОРИЧЕСКИХ ЗАГАДОК

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!



## ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ЭПОХА

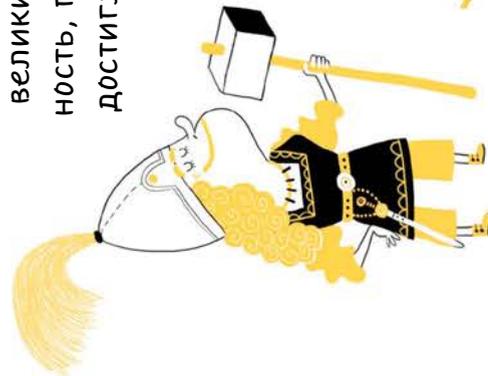
### ПЕРВОБЫТНЫЙ ПЕРИОД:

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 



[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

