

Автор

Хольгер Бёш застыл от ужаса (ну, по крайней мере, на секунду), когда в 1964 году в немецких горах Гарц явился в этот мир, полный тёмных тайн и загадок. Он начал сочинять истории ещё в школьном возрасте и вскоре приобрёл репутацию блестящего рассказчика, особенно среди своих учителей, которым, к сожалению, не очень по душе был его талант.



Бёш начал собирать истории и придумывать свои собственные. Однажды вечером он вместе с друзьями разгадывал головоломки, как вдруг на него будто с неба снизошло озарение (или откуда оно приходит?) – он придумал название головоломок – Мрачные истории (black stories). С тех пор Хольгер Бёш, вдохновлённый хаосом этого брэнного мира, придумывает всё новые и новые Мрачные истории, а сам снова и снова играет роль ведущего. Такого человека лучше не встречать на своём пути тёмной ночью...

Иллюстратор

Строгие, ясные и изящные – так можно описать иллюстрации **Бернхарда Скопника**. Впрочем, как и самого художника.

Как всё началось? Окончив Университет изящных искусств в Касселе, где он изучал графический дизайн и иллюстрацию, Скопник отправился покорять издательства. «Меня зовут Бернхард Скопник. Я внештатный иллюстратор и уже три года специализируюсь на иллюстрациях для детских и юношеских книг». Всего два предложения, а какой грандиозный успех!



Бернхарду нравится рисовать живых и нетипичных персонажей со своим причудливым характером. Тонкая игра между текстом и рисунком, между первым замыслом и чёрно-бело-красным изображением – вот что характеризует работы Бернхарда и, в конечном итоге, стиль Мрачных историй.

В любом случае, одно можно сказать наверняка: никто не сумел бы сделать иллюстрации для Мрачных историй такими мрачными!

Автор историй: Хольгер Бёш
Иллюстратор: Бернхард Скопник

Перевод на русский язык: Полина Басалаева
Корректор: Анастасия Ермакова
Вёрстка: Артур Бурлаков

Особая благодарность выражается **Александр Пешкову** и **Екатерине Плужниковой**.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
[www.LifeStyleLtd.ru!](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Сделано в Китае.

Игра от компании moses.
Оригинальное название «black stories – 50 rabenschwarze Rätsel». Первоначально издано в Германии компанией moses. Verlag GmbH, Kempen, в 2004 году. Текст и иллюстрации принадлежат © moses. Verlag GmbH, Kempen, 2004. Все права защищены.
www.moses-verlag.de




moses.




moses.

МРАЧНЫЕ ИСТОРИИ

50 чёрных загадок

Классическое издание

● Что такое «Мрачные истории»?

Мрачные истории – это каверзные, тёмные и жуткие истории, которые когда-то с кем-то произошли на самом деле... ну, или почти на самом деле. Зачастую найти разгадку просто: два-три вопроса, и вы уже на верном пути. Но, как это часто бывает, простая на первый взгляд история оказывается тем ещё крепким орешком!

«Мрачные истории» обрели фанатов по всему миру. Только в одной Германии они известны под разными названиями: «Таинственные загадки», «Когнитивные ребусы», «Загадки на нестандартное мышление», «Тайны», «Загадочные истории» и «Детективные загадки». Но будьте уверены, только «Мрачные истории» будут гарантированно зловещими.



● Как играть?

Интереснее и веселее всего разгадывать истории в кругу друзей. Один из игроков становится ведущим – Магистром загадок. Он берёт верхнюю карту из колоды и читает историю на лицевой стороне. Затем ведущий громко задаёт вопрос игрокам: «Что же произошло?». Ответ на историю-загадку знает только ведущий – решение написано на обратной стороне карты. Ведущий должен отвечать на все вопросы, которые ему задают игроки, но абсолютно все вопросы должны быть сформулированы так, чтобы ведущий мог ответить только «да» или «нет». Немного терпения и логического мышления – и игроки постепенно найдут решение. Однако зачастую игроки долго блуждают в потёмках и начинают задавать вопросы, которые:



- ... не предполагают ответа «да» или «нет». Например: «Этот человек большой или маленький?». Ведущий не может ответить на такой вопрос и должен попросить игроков его перефразировать.

- ... не дают возможности односложных ответов «да» или «нет». Такие вопросы вызваны ошибочными предположениями. Например, вопрос: «Этот человек высокий?» некорректен, потому что история на самом деле не о человеке, а о животном. Ведущий должен предупредить, что этот вопрос основан на неверных предположениях.



- ... могут заставить игроков думать в неправильном направлении. Например, вопрос: «Этот человек раньше ходил в церковь?» может увести игроков от верной догадки, так как для истории абсолютно неважно, ходил человек в церковь или нет. В некоторых случаях перед ведущим будет стоять сложный выбор: помогать игрокам или оставить их блуждать в догадках ещё какое-то время. Снисходительный ведущий всё же укажет игрокам, что вопрос не имеет отношения к истории.

Иллюстрации создают зловещую атмосферу, однако зачастую не отражают суть загадки и даже могут вводить игроков в заблуждение.

Ведущий всегда говорит правду. Игроки могут быть сбиты с толку и думать, что история могла произойти как угодно. Единственный правильный ответ находится на обратной стороне карты, и ведущий может присудить игрокам победу, только если они точно установят, что произошло. А в качестве награды ведущий может прочитать игрокам историю со всеми её ужасными подробностями.

