ทดลองอ่าน

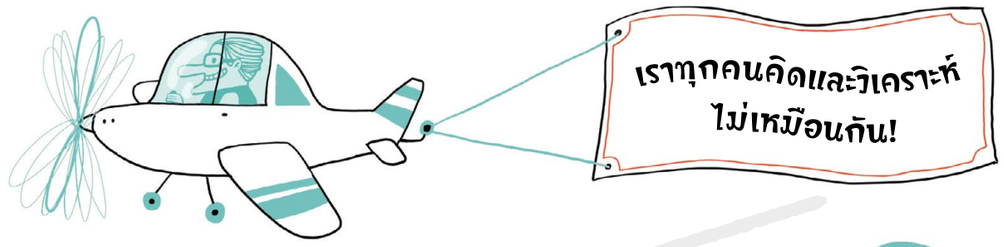
50 ปมปริศนา ท้าทายสมอง

ENIGMAS: DESAFÍA TU MENTE CON 50 ENIGMAS

ยินดีต้อนรับสู่

50 ปมปริศนาท้าทายสมอง

สนุกไปกับการไขปริศนาในหนังสือเล่มนี้ เพื่อฝึกทั้งการคิดและการวิเคราะห์ ซึ่งต้องใช้ทักษะที่แตกต่างกัน ปมปริศนาบางข้อต้องใช้ตรรกะ บางข้อต้องใช้จินตนาการ สัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่หน้าปริศนาแต่ละข้อจะช่วยเป็นแนวทางบอกให้รู้ว่าจะไขปมปริศนาในแต่ละเรื่องด้วยวิธีใด



ใช้ตรรกะ

เมื่อเห็นสัญลักษณ์รูปฟันเฟืองเล็ก ๆ 2 ตัวแบบนี้ แปลว่าจะได้พบสถานการณ์และคำใบ้

- ให้ตั้งใจอ่านเรื่องราวทั้งหมดอย่างละเอียดและสังเกตรูปภาพให้ดี
- เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถาม เช่น มีใครทำอะไรผิดปกติอยู่ไหม สถานที่นั้นสำคัญหรือไม่
- อย่าเพิ่งรีบด่วนสรุปจากความคิดแรก ลองพิจารณาอีกครั้ง ถ้าคิดว่าได้คำตอบแล้ว ให้ตรวจสอบด้วยการสร้างเรื่องราวทั้งหมดใหม่จากคำตอบนั้นแล้วลองดูว่าได้คำตอบที่ตรงกับเหตุการณ์หรือไม่

ใช้จินตนาการ

เมื่อเห็นสัญลักษณ์รูปหลอดไฟ แปลว่า

- ปริศนาต่าง ๆ เหล่านี้มีเหตุการณ์ที่แปลกประหลาดและมีคำตอบที่น่าประหลาดใจซ่อนอยู่
- เรื่องราวเหล่านี้จะง่ายกว่าเรื่องก่อน ๆ แต่การใช้เหตุผลอาจไม่ช่วยให้ได้คำตอบเพราะต้องใช้จินตนาการ
- วิธีการหาคำตอบแบบนี้เรียกว่า “การคิดนอกกรอบ” เพราะเป็นการมองปัญหาและเชื่อมโยงหาคำตอบด้วยมุมมองที่แตกต่างออกไป เช่น คุณยายของฉันทำต่างหูข้างหนึ่งหล่นลงในถ้วยกาแฟ แต่มันไม่เปียก ทำไมน่ะหรือ (ก็เพราะกาแฟในถ้วยเป็นกาแฟผงยังไงล่ะ)

ปริศนาต่างๆ ในหนังสือเล่มนี้

ปริศนาลึกลับ

พบกับเรื่องราวน่าติดตาม ตัวละครที่พยายามล่อลวง หัวขโมยเจ้าเล่ห์ เรื่องลึกลับ และคดีฆาตกรรมที่ต้องสืบหาตัวผู้ร้าย มาเป็นยอดนักสืบตัวจริง ตามหาเบาะแส และใช้ไหวพริบไขปริศนากันเถอะ

ปริศนาประวัติศาสตร์

ดำดิ่งไปสู่ยุคสมัยต่าง ๆ ที่น่าหลงใหลที่สุดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ มาฝึกสมองและสนุกไปพร้อม ๆ กับการช่วยไขสารพัดปริศนาให้กับเหล่านายพราน ฟาโรห์ผู้แก่ชรา โรบินฮูด หรือแม้แต่กษัตริย์แห่งอาณาจักรโบราณ

ปริศนาวิทยาศาสตร์

ให้คิดแบบนักวิทยาศาสตร์ เพราะจะได้ไขปริศนาที่ต้องใช้ความคิด รู้ไหมว่าสมองก็ต้องออกกำลังมากพอ ๆ กับส่วนอื่น ๆ ของร่างกาย จงเป็นคนช่างสงสัย หมั่นตั้งคำถาม หาคำตอบ และพิสูจน์คำตอบนั้น

ปริศนาศิลปะ

พบกับปริศนาแสนสนุกที่จะทำให้เพลิดเพลินไปกับการขบคิด ดื่มด่ำไปในโลกแห่งการสร้างสรรค์ทางศิลปะ พบเรื่องราวและผู้คนน่าทึ่ง และเกร็ดน่ารู้มากมายในการเดินทางผ่านยุคสมัยต่าง ๆ ตั้งแต่ถ้ำโบราณที่มีภาพเขียนผนัง ไปจนถึงงานศิลปะร่วมสมัย ให้สมกับเป็นยอดนักสืบประวัติศาสตร์ศิลปะ

เกณฑ์การให้คะแนน

ปริศนาต่าง ๆ ในหนังสือเล่มนี้จะถูกแบ่งตามระดับความยากง่าย ตั้งแต่ระดับ 1 ถึง 6 ซึ่งระบุไว้ในแต่ละหน้าปริศนา โดยใช้รูปดาวเป็นสัญลักษณ์

1 = ง่ายที่สุด ★☆☆☆☆☆

6 = ยากที่สุด ★★★★★★

นอกจากนี้ ในแต่ละระดับความยากยังมีการให้คะแนนที่แตกต่างกันด้วย

ระดับความยาก	คะแนน
★☆☆☆☆☆	10
★★☆☆☆☆	20
★★★☆☆☆	30
★★★★☆☆	40
★★★★★☆	50
★★★★★★	60

วิธีเล่น

หนังสือเล่มนี้สามารถเล่นกับครอบครัวหรือเล่นกับเพื่อน ๆ ก็ได้
ยิ่งมีคนเล่นมากเท่าไรเกมก็ยิ่งสนุกมากเท่านั้น
แต่ถึงจะมีเพียงไม่กี่คนก็ยังสนุกได้เต็มที่เหมือนกัน
หรือจะเล่นคนเดียวและพยายามไขปริศนาด้วยตนเองก็ได้
ทุกคนจะกลายเป็นนักสืบตัวจริงด้วยการหาเบาะแส
และใช้ตรรกะไปพร้อม ๆ กับจินตนาการของตัวเอง
ขอเสนอวิธีการเล่น 2 รูปแบบหลัก ๆ ดังนี้

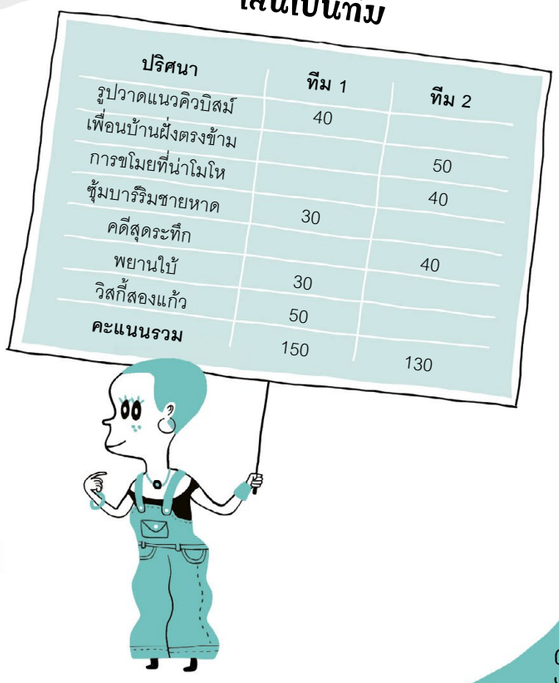
เล่นกับครอบครัว

- ก่อนจะเริ่มเล่น แนะนำให้ใช้เวลาในการไขปมปริศนาแต่ละข้ออย่างเต็มที่ ไม่ต้องรีบร้อน
- เกมจะสนุกขึ้น หากมีผู้เล่นหลายคนร่วมกันเป็น “นักสืบ”
- ให้มีคนหนึ่งดูเฉลยไว้ก่อน และรับบทเป็น “หัวหน้าทีมสืบสวน” (อาจจะผลัดกันเล่นแต่ละปริศนาก็ได้)
  ส่วนคนอื่น ๆ สามารถถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพื่อหาเบาะแส โดยมี “หัวหน้าทีมสืบสวน” คนเดียว
  เท่านั้นที่จะตอบคำถามได้ และคำตอบต้องเป็นรูปแบบต่อไปนี้
  - “ใช่” หรือ “ไม่ใช่”
  - “ลองคิดและตั้งคำถามใหม่” (ถ้ายังไม่มีใครเข้าใจเบาะแสอย่างถ่องแท้)
  - “ไม่สำคัญ” (ถ้าคำถามนั้น ๆ ไม่ได้ช่วยให้หาคำตอบได้)
- หากยังติดขัด ไขปริศนาไม่ได้ “หัวหน้าทีมสืบสวน”
  สามารถช่วยเหลือด้วยการทบทวนเบาะแสซึ่งซ่อนอยู่ในแต่ละปริศนา
  และชี้ให้สังเกตสิ่งที่อาจมองข้ามไป

เล่นเป็นทีม

- ตั้งทีมที่มีสมาชิกเป็นนักสืบอย่างน้อย 2 คนขึ้นไป
  แล้วให้อีกคนเป็นกรรมการ
- ตกลงกันตั้งแต่ต้นว่าจะไขปริศนากี่ข้อ
- ไม่จำเป็นต้องไขปริศนาได้เร็วกว่าทีมอื่น
  สิ่งสำคัญคือทีมใดจะได้คะแนนมากที่สุดต่างหาก
- เมื่อทีมใดทีมหนึ่งไขปริศนาได้ ให้บอกกรรมการ
  กรรมการจะบอกว่าทีมนั้นได้คะแนนหรือไม่ และเล่นต่อไปได้หรือไม่
- ทุกครั้งที่ไขปริศนาได้ ให้จดคะแนนลงบนกระดาษ หากคะแนนเสมอกัน
  ให้ไขปริศนาเพิ่มอีก

จดคะแนนไว้ในกระดาษหรือในสมุดบันทึก จะทำให้จำคะแนนได้แม่นยำ



ทดลองอ่าน

คลังปริศนา

ฝูงนกกระเรียน (12)
รูปวาดแนวคิวบิสม์ (14)
ออกล่าสัตว์ (16)
เพื่อนบ้านฝั่งตรงข้าม (18)
ภาพ The Scream ปลอม (20)
คดีสุดระทึก (22)
อุบัติเหตุในแอฟริกา (26)
เจอกันในอีก 1 ปี (28)
คำแนะนำของหญิงเลี้ยงแกะ (30)
การคัดสรรของฟาโรห์ (32)
ชื่อภาพที่แท้จริง (34)
โมนาลิซ่าคือใคร (36)
เรื่องไม่คาดคิดในป่า (38)
อัจฉริยะผู้ไม่ได้รับการยอมรับ (40)
ฝนตกผิดที่ผิดเวลา (42)
เทียนไขอัศจรรย์ (44)
คู่แท้ที่เหมาะสม (46)
หัวข้อโมยบนเรือ (48)
จานที่ยังไม่ล้าง (50)
ศิลปะที่ไม่อาจบรรยายได้ (52)
กระสุนหายนะ (54)
นักต้มตุ๋นผู้ถูกต้มเสียเอง (56)
รับทราบ!? (58)
ปริศนาอักษรภาพเฮียโรกลิฟิก (60)
ม้าทรงของจักรพรรดิ (62)
วิสกี้สองแก้ว (64)
ซุ้มบาร์ริมชายหาด (66)
ผู้สืบทอดตำแหน่งสุลต่าน (68)
เรื่องที่ตัดสินยาก (70)
ชั้นเรียนของโรบินฮูด (72)
ผลงานที่หายไปของไมเคิลแองเจโล (74)
การโจมตีแบบไม่ทันตั้งตัว (76)
พวกบาร์บาเรียนมาถึงแล้ว (78)
รหัสลับในดิสโก้เธ็ค (80)
รูปสลักที่แสนบอบบาง (82)
วันฝนตกที่คฤหาสน์ (84)
วันที่ปริศนาของภาพวาด (86)
รหัสผ่าน (88)
ลิฟต์ที่บ้านมิสเตอร์บลาส (90)
นกเหนือชั้น (92)
โกโก้ของม็อคเตซูมา (94)
พยานใบ้ (96)
การเดินเล่นในฤดูใบไม้ร่วง (98)
เครื่องเพชรของพระราชินี (100)
ร่องรอยเล็ก ๆ ที่ยิ่งใหญ่ (102)
การขโมยที่น่าโมโห (104)
ผู้กระทำผิดข้อหาลืม (106)
รหัสลับโปแลนด์ (108)
พนักงานเสิร์ฟกับปืน (110)
ติดอยู่ในสุสาน (112)

วิทยาศาสตร์ | ตรรกะ | 20 คะแนน | ระดับ / ง่าย

★★☆☆☆☆

ฝูงนกกระเรียน

นักสำรวจกลุ่มหนึ่งกำลังเตรียมเรือสำหรับการเดินทางอันยาวนานสู่อาร์กติกเซอร์เคิล ขณะนี้เป็นเดือนสิงหาคม พวกเขาต้องเร่งออกเรือเพื่อไปถึงที่หมายก่อนฤดูหนาวจะมาถึง มิฉะนั้นทั้งน้ำแข็งและพายุหิมะจะเป็นอุปสรรคในการออกเรือ

1 ทีมนักสำรวจได้จ้างผู้นำทางชาวเดนมาร์กมาร่วมเดินทางครั้งนี้ ซึ่งการเดินเรือต้องล่าช้าออกไปหนึ่งเดือนเพราะเครื่องยนต์ขัดข้อง

2 เหล่าผู้นำทางย้ำกับกัปตันถึงอันตรายจากการเดินทางในฤดูหนาว พายุหิมะและน้ำแข็งอาจทำให้เรือติดขัดจนไม่สามารถแล่นได้

3 ในที่สุดกัปตันก็แจ้งลูกเรือทั้งหมดว่าจะออกเดินทางในวันรุ่งขึ้น แต่บ่ายวันนั้น ขณะที่ทุกคนกำลังง่วนกับการเตรียมสิ่งของต่าง ๆ อยู่บนดาดฟ้าเรือ พวกเขาก็ได้ยินเสียงนกกระเรียนฝูงใหญ่ที่บินอยู่เหนือศีรษะร้องดัง “กรู๊ก กรู๊ก กรู๊ก”

4 ขณะแหงนมองขึ้นไปบนท้องฟ้า ท่าทีของผู้นำทางก็เปลี่ยนไป พวกเขาหันมองหน้ากัน และบอกกัปตันให้ยกเลิกการเดินทาง

อะไรที่ทำให้ผู้นำทางรู้ว่าเวลานั้นไม่เหมาะที่จะออกเรือ

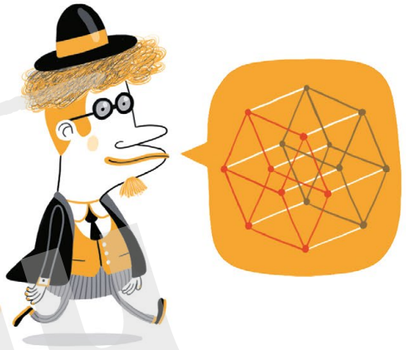
ศิลปะ | ตรรกะ | 30 คะแนน | ระดับ / ปานกลาง ★★★★★★

รูปวาดแนวคิวบิสม์

หนึ่งในผลงานแนวคิวบิสม์ยุคแรก ๆ ซึ่งปาโบล ปีกัสโซวาดไว้สมัยหนุ่ม ๆ ที่เมืองตาร์ราโกนา มีชื่อว่า*บ้านบนเนินเขาในหมู่บ้านออร์ตา เด เอโบร (Houses on the Hill, Horta de Ebro)* ภาพวาดบนผืนผ้าใบนี้แสดงภูมิทัศน์ทางสถาปัตยกรรมซึ่งประกอบขึ้นจากรูปทรงเรขาคณิตทั้งแบบกระจายตัวและแบบเกาะกลุ่ม จิตรกรวาดภาพนี้ด้วยรูปทรงหลายเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้า

1 งานนี้ไม่ง่ายเลย จิตรกรจะต้องศึกษาโจทย์และแนวคิดเกี่ยวกับเรขาคณิตมากมาย

2 เพื่อการนี้ ปีกัสโซจึงขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นเพื่อนร่วมงานของเขา คือ มอริส ปรินซ์เซต์ ผู้ได้รับการขนานนามว่า “นักคณิตศาสตร์แห่งลัทธิคิวบิสม์”



3 มอริสศึกษาเรื่องเรขาคณิตสี่มิติ และเข้าร่วมกลุ่มศิลปินลัทธิคิวบิสม์รุ่นเยาว์ เพื่อพัฒนาทฤษฎีของลัทธินี้

4 ครั้งหนึ่งตอนพบกัน มอริสเสนอโจทย์เรขาคณิตให้ปีกัสโซฝึก เขาวาดโครงสร้างที่ประกอบด้วยลูกบาศก์จำนวนมาก และถามว่า

มีลูกบาศก์ทั้งหมดกี่ลูก โดยนับทั้งลูกที่มองเห็นและมองไม่เห็น

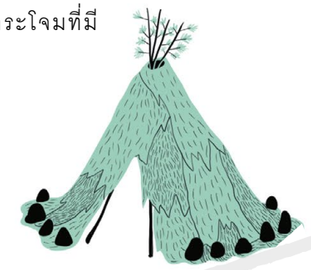
ประวัติศาสตร์ | จินตนาการ | 50 คะแนน | ระดับ / ยาก

★ ★ ★ ★ ★ ★

ออกล่าสัตว์

ทุกปีก่อนที่ความหนาวเย็นจะมาเยือน ทุกคนต้องกักตุนเสบียงและสิ่งต่าง ๆ เพื่อทำให้ร่างกายอบอุ่นและมีอาหารกินตลอดช่วงฤดูหนาวอันโหดร้าย ดังนั้นนายพรานจึงต้องลับอาวุธและเครื่องมือหินให้คมกริบก่อนจะออกเดินทางอย่างมุ่งมั่นไปล่าสัตว์ขนาดใหญ่ แต่ก่อนอื่น พวกเขาต้องรู้ก่อนว่าจะไปล่าสัตว์เหล่านั้นได้จากที่ไหน

1 ผ่านไปหลายวันหลังจากเดินทางร่อนเร่ไปตามป่าเขาลำเนาไพร นายพรานก็มาถึงกระโจมที่มีหมอผีอาศัยอยู่



2 หมอผีได้สื่อสารกับจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติผ่านพิธีกรรมของบรรพบุรุษ เพื่อถามว่าควรไปล่าสัตว์และรวบรวมเสบียงที่ไหน

3 หมอผีเข้าสู่ฌานสมาธิก่อนจะตอบว่า

จงมุ่งไปทางเหนือ จนพบแม่น้ำ และข้ามแม่น้ำหลังจาก ดวงจันทร์เต็มดวงไปแล้ว 2 ครั้ง แล้วจะพบกับสัตว์ที่เจ้าตามหา อยู่อีกฟากของแม่น้ำ

4 นายพรานว่ายน้ำไม่เป็น แต่เมื่อเขาไปถึงแม่น้ำ เขาก็เฝ้ารออยู่ที่นั่นจนครบระยะเวลาที่ดวงจันทร์เต็มดวง 2 ครั้ง แล้วจึงข้ามแม่น้ำไปได้สำเร็จ **และฝั่งตรงข้ามก็เต็มไปด้วยสัตว์จริง ๆ**

นายพรานข้ามแม่น้ำไปได้อย่างไร

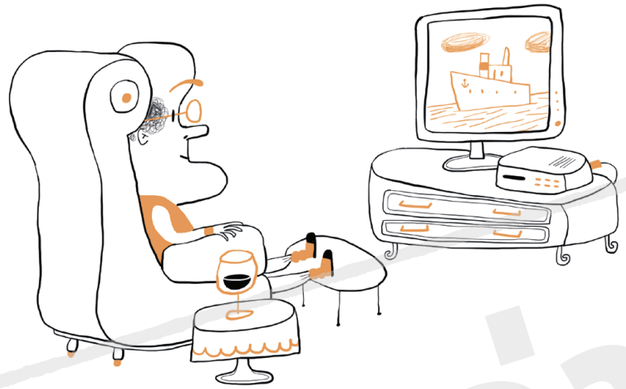
เรื่องลึกลับ | จินตนาการ | 50 คะแนน | ระดับ / ยาก

★★★★★★

เพื่อนบ้านฝั่งตรงข้าม

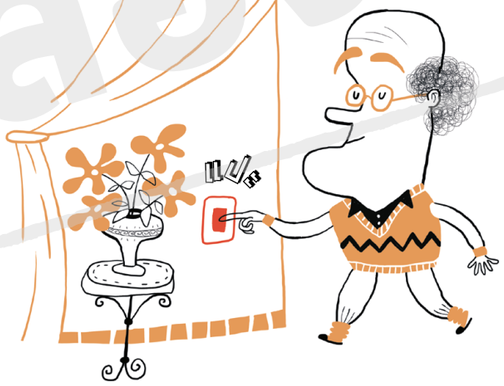
คุณนายริต้าแอบส่องเพื่อนบ้านที่มาอยู่ใหม่ฝั่งตรงข้าม พวกเขาเพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ไม่กี่วัน พอตกค่ำเธอสังเกตเห็นอะไรบางอย่างแปลก ๆ

1 สามีดูโทรทัศน์อยู่อย่างสบายใจเฉิบ



2 ส่วนภรรยาก็นั่งอ่านหนังสืออยู่ข้าง ๆ

3 จู่ ๆ สามีก็ลุกขึ้น แล้วปิดไฟทุกดวง



4 ภรรยาของเขายังคงอ่านหนังสืออยู่ในความมืดต่อไปอย่างสงบ

ภรรยาของเขาอ่านหนังสือต่อได้อย่างไร

ศิลปะ | ตรรกะ | 30 คะแนน | ระดับ / ปานกลาง ★★★☆☆☆

ภาพ The Scream ปลอม

พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติในกรุงออสโลได้จ้างนักสืบชาร์ลี ฮิลล์ให้ไขคดีการโจรกรรมภาพวาดซึ่งเป็นหนึ่งในสี่เวอร์ชันภาพชุด*เสียงกรีดร้อง (The Scream)* ของเอ็ดวาร์ด มุงก์ ในฐานะนักสืบมืออาชีพ เขารู้ดีว่าภาพวาดชื่อดังนั้นขายต่อได้ยาก เพราะตำรวจมักจะตามเจอได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นหัวขโมยจึงไม่หวังจะได้เงินตามมูลค่าจริงของภาพในตลาดมืด

1 นักสืบได้รับข้อมูลว่า ภาพวาดนี้เป็นหนึ่งในสี่ภาพวาดที่เอ็ดวาร์ด มุงก์ ไม่ได้เซ็นชื่อไว้ จากนั้นก็พูดคุยกับพยานที่อาศัยอยู่ใกล้ ๆ กับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเล่าให้เขาฟังว่า

2 นักสืบแอบอ้างตัวเองว่าเป็นนักสะสมงานศิลปะ ฮิลล์ปล่อยข่าวให้สื่อรู้ว่า บุคคลในภาพมีรอยน้ำชาเปื้อนบริเวณไหล่ซ้าย ซึ่งจิตรกรเผลอทำเปื้อนขณะที่กำลังวาดภาพนี้ เขายังบอกมูลค่าที่แท้จริงของภาพวาดนั้นด้วย

3 หลังจากได้ฟังข่าวแล้ว หัวขโมยก็ติดต่อไปที่นักสะสมงานศิลปะตัวปลอมและบอกว่าเขามีภาพนั้นอยู่กับตัว

4 คุณนักสืบฮิลล์รีบไปตามนัดและตรวจดูรายละเอียดภาพวาด เขาเห็นลายเซ็นของจิตรกรและคราบกาแฟบนไหล่ของบุคคลในภาพ นอกจากนี้หัวขโมยยังยืนยันว่า กรอบรูปที่ติดอยู่กับผ้าใบก็เป็นของเดิม เมื่อได้ยินดังนั้น นักสืบฮิลล์รีบโทร.แจ้งตำรวจทันที

หลักฐาน 3 อย่าง ที่ต้องสงสัยว่าจะเป็นการปลอมภาพวาดคืออะไรบ้าง