

● O que são exatamente enigmas macabros?

Enigmas macabros são histórias ardilosas e sombrias que poderiam ter acontecido do jeito que são descritas — ou quase. Elas tomam forma depressa entre fãs fervorosos. Às vezes, tudo acaba bem rápido; duas ou três perguntas e já estamos no caminho certo. Mas também uma história aparentemente simples pode acabar sendo de quebrar a cabeça.

Os enigmas macabros ganharam popularidade nos últimos anos.

Em inglês, são mais conhecidas como Enigmas de Mistério, mas, em alemão, também são chamadas de Quebra-cabeças Conceituais, Enigmas, Jogos de Adivinhação, Charadas. Mas pode ter certeza de uma coisa: só as histórias sinistras são "black stories" de verdade.



As 50 que estão aqui são as minhas prediletas. Algumas são clássicas, outras, menos conhecidas e algumas eu "desenvolvi" especialmente para esta coleção — claro, não sem antes "testá-las" à exaustão com os meus amigos. Isso quer dizer que elas são solucionáveis, portanto merecem a classificação "enigmas macabros".

Infelizmente, só se pode decifrar cada enigma macabro uma única vez. Quando me contam um novo enigma, eu tento solucioná-lo sem dicas extras do "Mestre das Charadas" (o jogador que sabe a solução e tem que responder todas as perguntas).

Prefiro alugá-lo por horas a fio a pedir uma pista. O Mestre das Charadas está sempre certo! Se ninguém do grupo estiver minimamente perto da solução, talvez o Mestre resolva dar uma dica ou outra. Mas também pode deixar os outros perdidos — só depende dele.

Holger Bösch

● Instruções de jogo

A melhor parte é desvendar os enigmas macabros junto com os amigos. Um jogador, o Mestre das Charadas, tira uma carta da pilha, lê a história na frente da carta em voz alta e pergunta: "Adivinha por quê!" A solução, que o Mestre obviamente não conta, fica no verso. O Mestre pode responder todas as perguntas dos outros participantes, os Charadistas; mas as perguntas têm que ser formuladas de maneira que as respostas sejam sempre "Sim" ou "Não". Com paciência e habilidade, os Charadistas vão se aproximando aos poucos da solução. No entanto, é comum que eles acabem ficando perdidos e façam perguntas que...



- ... não se podem responder com um simples "Sim" ou "Não", como, por exemplo: "O homem era alto ou baixo?" Diante de perguntas assim, o Mestre das Charadas precisa insistir para que sejam reformuladas.

- ... não podem ser respondidas com um simples "Sim" ou "Não" porque levariam a uma premissa falsa — por exemplo, perguntar: "O homem era alto?" quando a história não gira em torno de homem nenhum, e sim de um animal. Nesse caso, o Mestre das Charadas precisa ser generoso e informar aos Charadistas de que a questão parte de uma premissa falsa.

- ... fariam com que os participantes seguissem uma pista falsa. Por exemplo, a pergunta: "O homem tinha ido à igreja?" seria uma pegadinha caso a ida do homem à igreja fosse completamente irrelevante. Em alguns casos, é difícil decidir se vamos ajudar os outros ou se os deixaremos às escuras mais um pouquinho. O Mestre bonzinho, no entanto, conta para os Charadistas que a pergunta não tem relevância para a solução.

O Mestre das Charadas tem sempre razão! Isso ganha uma importância especial se os Charadistas se convencerem de que a história poderia ter acontecido de outra maneira. A solução no verso da carta é a única correta.