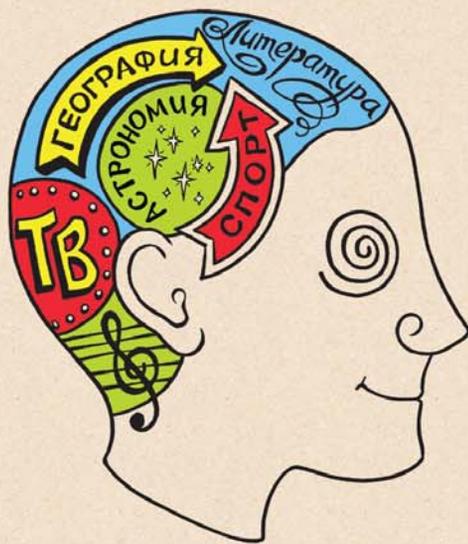


ВРАИНИАС

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В МИРЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР



КЕН ДЖЕННИНГС

Замечательная история от человека, сумевшего применить
мозг по назначению. Нашим любителям умных игр эта
книга откроет новый мир!

— Илья Бер, главный редактор телепередачи «Кто хочет стать миллионером?»,
чемпион России по спортивному «Что? Где? Когда?», первый чемпион мира

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

Ken Jennings

BRAINIAC

Adventures in the Curious, Competitive,
Compulsive World of Trivia Buffs

Villard
New York

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

Кен Дженнингс

BRAINIAC

Удивительные приключения
в мире интеллектуальных игр

Издательство «Манн, Иванов и Фербер»
Москва, 2014

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

УДК 7.091/.097
ББК 76.032.5
Д40

Благодарим за рекомендацию книги Илью Бера

Издано с разрешения Ken Jennings c/o The Jud Laghi Agency и Andrew Nurnberg Literary Agency

Дженнингс, К.

Д40 Brainiac. Удивительные приключения в мире интеллектуальных игр / Кен Дженнингс; пер. с англ. Ильи Бера. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 336 с.

ISBN 978-5-00057-119-4

Эта книга Кена Дженнингса, американского программиста и 74-кратного победителя популярной телевизионной викторины Jeopardy!, автобиографична. На примере собственной жизни автор раскрывает закулисы американских телеигр и исследует историю и современность интеллектуальных игр в Америке. Но в первую очередь книга не о нем самом, а о великом феномене тривии. В русском языке нет аналога этого слова, зато сам феномен давно и хорошо знаком.

Тривия — это любой интересный, нетривиальный факт, и вопрос, написанный по этому факту, и игра в вопросы и ответы, построенная на интересных фактах. Все вместе.

Поэтому книга — для людей любопытных. А раз любопытство лежит в основе почти всех представлений человека о мире, то она еще и для людей, стремящихся к знаниям. То есть не только для тех, кто ценит знания как результат, но и для тех, кому нравится сам процесс их приобретения.

УДК 7.091/097
ББК 76.032.5

Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс»

VEGAS LEX

ISBN 978-5-00057-119-4

© Ken Jenning, 2006
© Перевод. И. Бер, 2014
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2014

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

Содержание

<i>Предисловие Максима Поташева</i>	7
<i>Предисловие Анатолия Вассермана</i>	11
<i>Предисловие автора</i>	19
Ответы.....	21
Глава I	
Что такое стремление?.....	23
Ответы.....	36
Глава II	
Что такое отбор?.....	37
Ответы.....	49
Глава III	
Что такое эрудиция?.....	51
Ответы.....	76
Глава IV	
Что такое подготовка?.....	77
Ответы.....	96
Глава V	
Что такое соревнование?.....	97
Ответы.....	119
Глава VI	
Что такое воспламенение?.....	121
Ответы.....	140

Глава VII	
Что такое сочинение?	143
Ответы	162
Глава VIII	
Что такое реализация?	165
Ответы	179
Глава IX	
Что такое превращение?	181
Ответы	192
Глава X	
Что такое познание?	195
Ответы	212
Глава XI	
Что такое соприкосновение?	213
Ответы	232
Глава XII	
Что такое повторение?	235
Ответы	247
Глава XIII	
Что такое традиция?	249
Ответы	277
Глава XIV	
Что такое признание?	279
Ответы	302
Глава XV	
Что такое опровержение?	303
Ответы	316
Глава XVI	
Что такое переоценка?	317
<i>Благодарности</i>	327

Предисловие Максима Поташева

Переводчику этой книги не позавидуешь, поскольку речь в ней идет о вещах, не имеющих русского названия. Нет, например, точного перевода на русский язык слова quiz. Ближайшим аналогом оказалась «викторина». Получилось забавно: в книге рассказывается о том, как в США было придумано слово «викторина», хотя хорошо известно, что его придумал знаменитый советский журналист Михаил Кольцов. А слово trivia, без которого интеллектуальные игры в США просто немыслимы, вообще осталось без перевода. Это говорит о многом. В нашей стране интеллектуальные игры росли из другого корня. Американцы традиционно соревнуются в знании этой самой «тривии» — интересных фактов из разных областей знаний. Для нас же первой и до сих пор главной интеллектуальной игрой остается «Что? Где? Когда» — игра, не имеющая почти никакого отношения к знанию фактов. Игра Jeopardy!, в которой и прославился автор книги Кен Дженнингс, при переносе на российскую почву сменила не только название. В нашей «Своей игре» знания, конечно, нужны, но логика, сообразительность, интуиция — гораздо важнее. Зрителю может казаться, что игроки моментально вспоминают ответы на заковыристые вопросы. На самом деле они их обычно придумывают, опираясь на тонкие подсказки, искусно вплетаемые в текст вопроса. По сути, любители интеллектуальных игр в русскоязычном пространстве изначально соревновались и до сих пор продолжают соревноваться в искусстве поиска ассоциаций, образном мышлении и логических рассуждениях. Казалось бы, что общего между их и нашими играми?

Книга Кена Дженнингса поразила меня не детальным описанием телевизионной кухни игровых шоу, хотя для неискушенного читателя это наверняка будет интересно. Я же слишком хорошо знаю, как это делается у нас, и принципиальных отличий в американском телепроизводстве не обнаружил. Впечатлило другое — описание американских интеллектуальных игр, которые не показывают по телевизору. Мне трудно было себе представить, что прагматичные американцы готовы тратить время и деньги, чтобы, съехавшись в какой-нибудь маленький городок, по гамбургскому счету, без телекамер и радиомикрофонов, выяснить, кто из них лучше умеет отвечать на вопросы... Ну прямо как мы. И это главное открытие, за которое я искренне признателен Кену Дженнингсу. Эффект узнавания потрясающий. Все описанные им типажи игроков мне знакомы до боли. Типажи, кстати, далеко не всегда симпатичные. Но что поделать, неча на зеркало пенять.

Американские любители интеллектуальных игр действительно ничем не отличаются от наших, хотя игры у них совсем другие. Впрочем, а так ли сильно отличаются игры, если внимательно приглядеться? Повторюсь, корни у них разные. Но они на протяжении десятилетий развивались и видоизменялись. И теперь американские игры — отнюдь не только «тривия». Лучшие игроки научились не только вспоминать ответ, но и вычислять его. Дженнингс подробно описывает свои рассуждения при поиске ответа на сложный вопрос. И это одно из самых интересных мест в книге. Ход его мысли понятен любому игроку в «Что? Где? Когда?», практически так же рассуждаем и мы. С другой стороны, в русскоязычных играх все чаще появляются вопросы, на которые без «тривии» не ответишь. Это естественный процесс. Чем больше мы играем, тем лучше это делаем, поэтому для выявления сильнейшего требуются все более сложные вопросы. Так что мы с американцами движемся друг другу навстречу. К сожалению, мы вряд ли когда-нибудь сойдемся и узнаем, кто из нас лучше отвечает на вопросы. Слишком сильно наши игры привязаны к языку и национальным культурным кодам. Но очень радостно сознавать, что мы в этом мире не одиноки. А ведь есть еще Англия с ее традицией радиовикторин и викторин в пабах. На-

верняка и во многих других странах можно найти что-то похожее. Узнать бы об этом побольше.

А еще в этой книге есть загадка. Эта загадка — сам Кен Дженнингс и его легендарная серия из 74 побед в Jeopardy! подряд. Уверен, что в нашей «Своей игре» такая победная серия невозможна. Среди сотен игроков, появившихся на телеэкране за годы существования игры, есть 10–20 человек, которых можно без преувеличения назвать звездами. Если их не сводить друг с другом, любой из них может выиграть много игр подряд. Десяток, возможно даже, два десятка. Но не больше. Побеждать без риска нельзя, да и стальных канатов вместо нервов нет ни у кого, поэтому в каждой игре даже у самой яркой звезды случаются ошибки. Большинство ошибок удается компенсировать за счет игрового преимущества над соперниками, но рано или поздно случится ошибка, которая окажется роковой. А у Дженнингса она случилась в 75-й игре... По сути, это означает, что его преимущество над соперниками было огромным. Значит ли это, что он на голову выше всех других американских игроков? Дженнингс довольно подробно описывает свою игровую биографию. Из того, что рассказано в книге, следует, что он, конечно, очень сильный игрок. Но отнюдь не уникальный. Достойных соперников у него хватает. Каким же образом стала возможна поражающая воображение и противоречащая теории вероятности серия побед? Мне не удалось разгадать эту загадку. Может быть, удастся вам?

*Максим Поташев,
управляющий партнер компании R&P consulting,
магистр телеигры «Что? Где? Когда?»*

Предисловие Анатолия Вассермана

Автор этой книги, как и я, много лет работал программистом и, как и я, убедился, что присущая нам обоим страсть к запоминанию несметного множества разрозненных фактов никоим образом не помогает содержательному мышлению в целом и написанию программ в частности. Правда, моя лучшая беспроигрышная серия несравненно меньше, чем у него: всего 22 игры, в том числе 15 подряд (первые 7 побед серии одержаны в чередовании с играми, где я не участвовал, чего формат Jeopardy!, описанный автором, не допускает). Да и в целом наш игровой (и жизненный) путь пролегал по разным маршрутам.

Хотя, конечно, игровой мир по обе стороны океана имеет немало общего. Автор описывает множество соревнований, организуемых и проходящих на чистом энтузиазме, без малейшего участия радио и телевидения. То же самое происходит и в «Большой тройке» интеллектуальных игр (ИИ): «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брэйн-ринг» (БР), «Своя игра» (СИ). Например, в каждом ежеквартальном выпуске всемирного рейтинга Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (МАК ЧГК, обычно именуемой просто МАК) учтено примерно 8 тысяч команд. Это лишь те, кто за год, предшествовавший выпуску, участвовал хотя бы в одном турнире, достаточно большом, чтобы отчет о нем направили в МАК. Если же учесть внутришкольные, внутривузовские и прочие малые турниры, то можно насчитать — по разным оценкам — 15–20 тысяч команд. БР давно сошел с экрана, но на спортивных турнирах по другим ИИ в него играют в кулуарах, для отдыха, да и чемпионаты по БР по сей день проводятся на разных уровнях — от города до республики.

От СИ даже отпочковалась командная версия — «Эрудит-квартет» (ЭК), пока не дошедшая до экрана.

С описаниями игр, где участвовал автор, я знакомился с постоянным интересом. С одной стороны, видно несметное множество общих реалий. Например, во внетелевизионных — спортивных — турнирах по СИ и ЭК нажимать на кнопку можно по ходу чтения вопроса, не дожидаясь его окончания, и ведущий просто прерывает чтение, так что отвечать можно, опираясь только на уже услышанную часть. С другой стороны, все эти реалии не отменяют главного различия — в культуре вопросов.

Все игры, описанные автором, опираются только на знание фактов. Иногда для ответа на вопрос требуется знать нечто экзотическое. Иногда каждый факт довольно расхожий, но надо определить объект, к которому относятся все эти факты без исключения. В любом случае не требуется логических рассуждений, не сводимых к самим фактам.

В нашей же стране — прежде всего усилиями Владимира Яковлевича Ворошилова и его слаженной команды, а затем и усилиями десятков тысяч игроков, участвующих в спортивных соревнованиях и на сплошном энтузиазме готовящих эти соревнования, — годами формировалась совершенно иная концепция игрового вопроса. Он строится по возможности на общеизвестных фактах (в идеале — упомянутых в школьной программе или хотя бы нарисованных на рекламных плакатах, бросающихся в глаза каждому), зато для выхода на правильный ответ нужны далеко не тривиальные — в отличие от вопросов, описываемых автором, — рассуждения. Поэтому, собственно, наши развлечения именуются не викторинами, а интеллектуальными играми.

Человек — а еще лучше команда — с немалым игровым опытом может проделать значительную часть этих рассуждений прямо по ходу чтения вопроса, и если вопрос полностью укладывается в одну из типовых схем, то ответить можно сразу по окончании чтения. При этом у человека со стороны складывается впечатление: игрок просто знал конкретный факт. На самом же деле не знал, а — как принято говорить в игровой тусовке — вычислил. Так что все отечественные (и играющие в «Большую тройку» зарубежные) участники ИИ знают куда меньше, зато думают куда больше, чем кажется зрителям.

Кстати, сам Владимир Яковлевич, пустив в массовый оборот слово «знатоки» для участников ИИ, потом не раз публично жалел об этом: термин прямо противоположен отечественному стилю игры.

Подготовка, описанная автором, — заучивание многих тысяч фактов, могущих представлять интерес для авторов вопросов и потому с хорошей вероятностью возможных в игре, — в наших играх невозможна: активный автор и хороший редактор могут сделать вопрос «на раскрутку» из любого факта. Расхожая поговорка игроков: перед смертью не надышишься, перед игрой не начитаешься.

Упомянутая мной «Своя игра» отпочковалась от Jeopardy! в 1994-м. Продюсерская компания 2В, купив у американцев лицензию, заблаговременно выговорила себе право отступать от исходного формата. За это американцы потребовали не показывать нашу версию игры там, где смотрят исходную. Поэтому до недавнего времени игра входила в сетку вещания НТВ, но не НТВ-Мир (бывая в родной Одессе, я вынужден смотреть именно эту версию: обычный НТВ не транслируется за пределы Российской Федерации), где ее заменяли другими передачами. Недавно она появилась и на НТВ-Мир. Очевидно, американцы сочли ее столь ушедшей от первоисточника, что у зрителей уже не возникают ненужные ассоциации. Многие отличия от формата, описанного в книге, легко назовет любой зритель СИ (хотя, например, такие нюансы, как отсутствие в русской версии перерыва съемок для расчета ставок, принятого в американской, со стороны незаметны — тем более что сейчас в этом месте и при показе СИ врезают рекламу). Меня, в частности, поразило, что Jeopardy! с чисто американской — по крайней мере часто и с удовольствием изображаемой в американских фильмах — суровостью дает каждому участнику единственный шанс, так что бесценный опыт реальной игры, описанный автором, накапливается только у победителя и — как справедливо отмечает автор — помогает ему побеждать дальше. В СИ даже участник, проигравший в первом же бою, может вернуться. И не обязательно после отбора в телегруппе, а, например, на основании успехов в спортивных турнирах. Кстати, у нас — в отличие от Jeopardy! — не добиваются, чтобы участники одной игры не были друг с другом знакомы, не только потому, что

режиссерских подтасовок, подобных описанным в книге, у нас (вследствие учета печального американского опыта телевикторин первого поколения) не было, но и потому, что практически все участники телеигр не только то и дело встречаются на съемках, а еще и постоянно соревнуются в спортивных турнирах.

Но главное отличие — именно стиль самих вопросов. В СИ (как и в остальных играх «Большой тройки») практически каждый из них — даже самый простенький и вроде бы требующий только знания фактов — содержит заметные опытному игроку зацепки, позволяющие «раскрутить» его, отталкиваясь от фактов совсем общеизвестных. В Jeopardy! такие вопросы (по классификации автора — головоломки) встречаются крайне редко (по словам автора, почти исключительно в финале, хотя и описанный им вопрос о средневековых любовниках относится — вопреки его мнению — к этой категории, так что сам он вполне логично описывает ход «раскрутки» этого вопроса в ходе игры), а основная масса вопросов опирается исключительно на экзотические знания — ту самую *trivia*.

Отсюда и различия судеб игроков. Автор описывает немало случаев, когда накопление фактов заставило кого-то из участников викторин всерьез увлечься какой-то предметной областью — от творчества известного писателя до классической оперы. Участники же отечественных ИИ, как правило, используют обретенные в игре навыки размышления для решения сложных задач, встречающихся в повседневной практике.

Например, я был неплохим программистом и задолго до того, как в 1983-м начал регулярно участвовать в ИИ (тогда — в разработанной Борисом Оскаровичем Бурдой на базе сразу нескольких конкурсов и салонных игр и с тех пор изрядно усовершенствованной всем одесским литературно-игровым клубом «Эрудит» игре «А если подумать?»). Но с тех пор, как я всерьез занялся ИИ, мой программистский уровень резко и заметно вырос. А уж публицистом и политическим консультантом я и вовсе вряд ли мог бы стать без выработанных ИИ навыков быстрого проникновения в суть сложных задач.

Конечно, я далеко не самый успешный в карьерном смысле участник ИИ. Например, вот послеигровые достижения нескольких ветера-

нов телевизионного ЧГК: председатель Госкомимущества, лидер фракции «Наш дом — Россия» Государственной думы РФ Сергей Георгиевич Беляев; журналист и продюсер Андрей Андреевич Каморин; политический консультант, автор и ведущий нескольких телепрограмм Нурали Нурисламович Латыпов; создатель и бессменный руководитель фонда «Политика», нынешний председатель Комитета по образованию Государственной думы РФ Вячеслав Алексеевич Никонов; мэр подмосковного наукограда Троицка Виктор Владимирович Сиднев; главный архитектор реконструкции Большого театра Никита Генович Шангин. К сожалению, я плохо запоминаю имена, поэтому могу отследить карьеру далеко не всех звезд ИИ — но знаю, что мой перечень охватывает лишь ничтожно малую долю тех, для кого эти игры стали опорой для продвижения во внеигровой жизни.

Понятно, в наших играх подбираются люди, знающие больше среднего уровня. Но в основном потому, что — как справедливо отмечает автор — факты из уже знакомой предметной области запоминаются легче, а умение быстро размышлять позволяет легко знакомиться с ключевыми закономерностями многих предметных областей. Кроме того, у нас часто говорят: игрок ИИ черпает знания из отыгранных вопросов. Действительно, сами авторы и редакторы включают в свои вопросы — и комментарии к ответам, порой куда объемнее самого вопроса — немало экзотических сведений. Но при этом они всегда заботятся о том, чтобы ответ поддавался вычислению. В интернет-турнирах, где вопросы формулируются так, чтобы ответ нельзя было найти с помощью поисковых сайтов (чью работу автор считает подорвавшей смысл фестиваля тривии, где на ответ отводится 7 минут), к ответу зачастую прилагается подготовленная редактором схема выхода на ответ. Да и при разборе других турниров на слова «Как это брать?» следует, по правилам хорошего тона нашего спорта, ответить общепонятным разъяснением.

Написание вопросов — отдельное искусство. Автор уделяет ему немало внимания. Но, естественно, вопросы американского и отечественного стиля требуют совершенно разных навыков. Кстати, переводчик книги — один из известнейших в ИИ авторов и редакторов вопросов, много лет участвовавший в подготовке пакетов вопросов для

СИ (а заодно — игрок одной из сильнейших в мире команд ЧГК; игровой опыт переводчика виден и по употреблению терминов, популярных в отечественных ИИ).

Полагаю, отличие стилей игр, популярных в Соединенных Государствах Америки (и странах, подражающих американской культуре) и Союзе Советских Социалистических Республик (и странах, унаследовавших советскую культуру), отражает глубокое различие в массовом представлении об уме. У нас это прежде всего способность быстро ориентироваться в незнакомых обстоятельствах, а у них — насколько я могу судить по фильмам и книгам, поскольку сам в США отродясь не бывал и с их уроженцами живьем не знакомился, — прежде всего умение быстро справляться с задачами, возникшими в привычной повседневной (и поэтому хорошо знакомой) деятельности. То же, что мы называем умом, у них чаще всего именуется хитростью или сообразительностью.

Само это различие, скорее всего, порождено громадной разницей плотности населения в России (на протяжении всей ее истории, включая времена, когда она именовалась Союзом Советских Социалистических Республик) и Западной Европе (чью культуру США в основном унаследовали и развили до логического предела). В западноевропейской скученности можно довольно быстро найти специалиста по любой задаче, решенной уже хотя бы единожды. На наших же просторах зачастую проще разобраться в задаче самому, чем искать даже готовое решение.

Разница между Jeopardy! и «Своей игрой» отражает и фундаментальное различие методов обучения, принятых в наших странах (по крайней мере в то время, когда я сам еще учился). Наша система образования выкристаллизовалась в нескольких государствах Германии в середине XIX века, а до совершенства доведена в СССР к середине XX века. Она законоцентрична: рассматривает весь мир как порождение немногих фундаментальных закономерностей, а многообразие мира — как результат взаимодействия этих закономерностей. Соответственно, и задача образования — изучение закономерностей, умение понимать их, навык выведения следствий из закономерностей и их взаимодействий. Амери-

канское же образование — в тех пределах, в каких описано доступными мне источниками, — фактоцентрично: воспринимает мир как совокупность разрозненных фактов (или в лучшем случае простейших правил) без попыток уловить взаимосвязи между ними. Задача такого образования — заучивание максимального числа фактов. Порой учителя пресекают на корню даже самую мысль о существовании закономерностей.

Это различие отражается, в частности, на взаимоотношениях самих школьников. Насколько я могу судить и по воспоминаниям автора, и по американским фильмам, к тамошним хорошим ученикам одноклассники относятся куда хуже, нежели в отечественной школе (по крайней мере тех лет, когда там учились и я, и мои вдвое-втрое менее древние знакомые). Возможно, как раз потому, что там лучше учатся не столько умницы, сколько зубрилы — а к приверженцам однообразного бездумного труда всегда и везде относятся в лучшем случае снисходительно.

Автор и многие люди, встреченные им в мире викторин, пытаются уловить закономерности (или хотя бы совпадения), вытекающие из встреченных ими фактов или позволяющие легче запоминать эти факты. Но все же их мир в целом фактоцентричен — похоже, в связи с выращившей их системой образования.

Отсюда же и отмеченное автором непонимание: чем занимаются в других профессиях. Наличие общего представления о закономерностях позволяет в самых общих чертах разбираться в любых занятиях (хотя этим зачастую злоупотребляют: как говорится, все знают, как играть в футбол и управлять государством). Фактоцентризм же принципиально ограничивает поле зрения только уже выученными фактами.

Законоцентризм глубоко впитан во всю нашу культуру. Недаром игра Trivial Pursuit, в целом сочувственно описанная автором, не стала популярна в нашей стране, даже невзирая на мощную раскрутку (через телевизионную версию) в начале 1990-х.

К сожалению, уже добрую четверть века мы тянем к себе из-за рубежа все худшее, что можем там найти. Вот и среднее образование у нас пытаются подогнать под американский формат (а высшее — под западноевропейский, тоже стремительно деградирующий в сторону

фактоцентризма). Надеюсь, эта книга покажет лицам, принимающим решения, сколь далеко зазубривание разрозненных фактов от жизни и задач, в ней возникающих. А опыт отечественных интеллектуальных игр подскажет, как сделать законоцентричное образование не просто полезным, но еще и увлекательным.

*Анатолий Вассерман,
публицист, политический консультант,
гроссмейстер телепередачи «Своя игра»*

Предисловие автора

Книга про тривию, возможно, грешит тем же недостатком, что и музыкальная рецензия или практическое руководство по сексу: она никогда не доставит читателю столько же удовольствия, сколько предмет, который описывает.

Понимая это, я постарался рассыпать вопросы по страницам этой книги так, чтобы в меру продвинутый читатель мог играть сам с собою по ходу чтения. Сноска, скажем, вот такая⁵ в тексте будет обозначать не примечание, а номер вопроса. Каждая глава включает в себя десять вопросов (кроме главы 7, посвященной искусству написания тривии, — вопросов в ней больше — и последней главы-эпилога, которая вовсе не содержит вопросов). Ответы помещены в конец каждой главы.

Я постарался сделать так, чтобы вопросы обслуживали книгу, а не наоборот. Каждый из 170 вопросов, которые вы здесь найдете, занимает определенную нишу в повествовании. Такие вопросы, как «Что общего в браках Эйнштейна, Дарвина, Эдгара По, Герберта Уэллса и королевы Виктории?»¹, или «Какая компания в феврале 2004 года обратилась к пользователям с опровержением текста хита группы OutKast под названием *Neu Ya*?»², или «Какие части нашего тела соединяет желобок, носящий латинское название *philtrum*?»³, являют собой великолепный образец викторинного творчества, но будут явно лишними в рассматриваемом нами контексте.

Поскольку большая часть книги крутится вокруг моего появления в 2004 году в телевизионной викторине Jeopardy!, считаю целесообразным кратко объяснить (или напомнить) читателям правила этой игры.

Jeopardy! — игра в вопросы и ответы, в которой трое игроков соревнуются за звание эрудита с легким оттенком академичности. «Фишка» игры состоит в том, что вопросы и ответы синтаксически перевернуты. Вместо вопроса «Кто из американских президентов вступил в брак не до, а после избрания?» и ожидаемого ответа «Гровер Кливленд» ведущий Алекс Требек подает информацию в таком ключе: «Это единственный американский президент, который вступил в брак не до, а после избрания», и ожидает ответ в вопросительной форме: «Кто такой Гровер Кливленд?» Игроки, забывшие неудобную приставку «Кто такой...?», рискуют тем, что их ответы будут признаны неверными.

Игра состоит из двух раундов по 30 вопросов каждый. Игровое поле — экран — представляет собой сетку из 30 телевизионных мониторов. Шесть колонок игрового поля тематически делят вопросы на шесть категорий — «география», «телеклассика», «11-буквенные слова» и т. д. Пять вопросов в каждой колонке расположены снизу вверх в порядке нарастания сложности. В первом раунде вопросы стоят от \$200 до \$1000. Во втором, «двойном» раунде, стоимость вопросов удваивается и варьируется от \$400 до \$2000 за правильный ответ. Игрок, который дает неверный ответ, лишается суммы, равной цене вопроса. Тот, кто первым успевает нажать на кнопку и дать правильный ответ, увеличивает свой счет и выбирает следующий вопрос, называя его тему и стоимость.

Три вопроса в каждой игре — один в первом раунде, два во втором — помечаются редакторами как «Аукционы». Ни игроки, ни зрители не знают заранее, в каком именно месте игрового поля эти вопросы окажутся. Участник, которому достался вопрос-аукцион, играет его один и может поставить на кон всю или часть суммы, которая на тот момент находится у него на счету.

В конце игры происходит финальный раунд. В нем принимают участие игроки, завершившие второй раунд с положительной суммой на счете. После объявления темы вопроса они делают свои ставки втемную, исходя из имеющейся в наличии суммы, так же как и в «Аукционах». После оглашения текста финального вопроса у игроков есть 30 секунд на запись ответов. Владелец наибольшего числа очков, подсчитанных по окончании финального раунда, объявляется победителем

и продолжает игру в следующем шоу. Остальные отправляются по домам с заработанными деньгами.

До недавнего времени игроку разрешалось выиграть не более пяти игр подряд.

ОТВЕТЫ

- ¹ Эйнштейн, Дарвин, Эдгар По и Герберт Уэллс **были женаты на двоюродных сестрах**. Королева Виктория, соответственно, **была замужем за двоюродным братом**.
- ² **Polaroid**, обеспокоенный строчкой: «Shake it like a Polaroid Picture» («Тряси ее, как фотографию Полароида»), выпустил в феврале 2004 года обращение к покупателям с предупреждением: «Если трясти слишком сильно, изображение может исказиться».
- ³ **Philtrum** («губной», или «подносовой желобок») — это углубление, соединяющее **нос и рот человека**.



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

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

