

<<小说,或指南>>

图书基本信息

<<小说,或指南>>

内容概要

<<小说,或指南>>

作者简介

<<小说,或指南>>

书籍目录

第一章 跟踪 001高明的侦探在跟踪时是不会被人发现的，不是因为他太普通，而是因为他就像嫌疑犯的影子一样，他的存在很自然。

第二章 证据 012万事万物皆有记忆。

门把手会记得谁推过它，电话会记得谁用过它，枪支会记得它上一次开火是什么时候，是谁开的。

侦探的任务就是学会聆听这些东西的语言，这样，当它们有话要说时，他才能听懂。

第三章 尸体 026很多案子从一具尸体开始，这可能会让人觉得不舒服，但至少让你知道了目前的状况。

案子查到一半，才出现一具尸体，而这具尸体的出现，还让一切更加复杂，这才是最糟糕的。

因此，在查案的过程中，要时刻保持警惕，做好随时可能发现尸体的准备。

只有这样，你才不会成为下一具尸体。

第四章 线索 036几乎所有的案件都可以被分作两类：一是细节，二是线索。

区分两者比区分你左右两边的鞋子更重要。

第五章 记忆 049想象一张桌子上全是文件，别的什么都不要想。

现在，想象桌子的后面有一个档案柜，你知道的就只有这些。

一切的秘诀就在于让桌子和档案柜摆得越近越好，再就是把文件堆放整齐。

第六章 指引 061跟着他们，除非他们已经跟上了你。

第七章 疑犯 079他们一开始以受害者、朋友、目击证人的面孔出现在你面前。

但对侦探来说，最应该引起怀疑的人反而正是那些向你求救的人、对你伸出援手的人和无助的旁观者。

只有当一个人形迹可疑时，你才可以考虑他是不是有清白无辜的可能。

第八章 盯梢 099时刻睁大双眼很难，而一个侦探所需要的清醒还不是普通状态下的清醒。

他必须不动神色，却暗中洞悉一切，他必须看似左顾右盼，心里却明察秋毫。

第九章 文件 113光说你有种直觉是不够的，你还要把它写下来，当你把它写下来后，你才能够看清所谓的这种直觉到底是什么。

你会发现，你应该把这张纸揉成一团扔进许愿池，而不是把它写进档案。

第十章 渗透 127你可以假定你的敌人有一个秘密的藏身之处，一个危险时躲避的安全屋，一个开展活动的基地，但这个地方不是你轻易能找到的。

第十一章 骗局 147用问题回答问题，如果别人发现你撒了谎，那就再撒一个谎。

你不需要知道真相，却可以引诱别人说出真相。

第十二章 审讯 170在你们独处一室之前，审讯的过程早已开始。

当你开口问疑犯问题时，你应该已经知道答案了。

第十三章 密码 193加密了的信息是一个没有生命的东西，像是被人做成了木乃伊埋在坟墓里。

对那些即将成为密码破译员的人来说，我们必须给他们一个建议，而这个建议和我们要给掘墓人、给洞穴探险家、给巫师的建议是一样的：要小心你们挖到的东西，因为它将会是你的。

第十四章 惩罚 204要理解你自己的动机和意图，最好的方法莫过于找一个人来当你的对手。

第十五章 欺骗 220如果你没有给别人设陷阱，那你很有可能就正在走入别人为你设的陷阱，真正高手就在于他能同时做到这两件事。

第十六章 领悟 237最可怜的人是那些最后才把对手将死，却发现他们玩的并不是象棋而是纸牌的人。

第十七章 解答 247一个好的侦探总是想知道一切，但一个伟大的侦探只需要知道如何结案就足够了。

第十八章 梦境侦查 263如果我们能把这称作一项技术的话，那它确实可能带来很多危险，其中之一就是，它的执行者很可能在醒来后，搞不清他所见到的到底是真实的，还是虚幻的。

实际上，本指南的作者也不能确定，在本书中所描述的技术到底是不是真的存在。

致谢 287

<<小说,或指南>>

章节摘录

<<小说,或指南>>

媒体关注与评论

一个不像侦探的侦探展开了一场不像调查的调查……巴瑞的处女作大胆创新，拆析了犯罪司法体系，讲述了一个精妙的侦探故事。

——《科克斯评论》巴瑞挑战了很多侦探小说的传统写法，但你一定能从他这本充满冒险精神、奇特的处女作中受益匪浅，《小说，或指南》也许不是一本中规中矩的侦探小说，但它别具一格、异想天开的侦探技巧一定能让你喜欢。

——《华尔街时报》巴瑞创造了一个神奇而绝妙的世界，通过哈哈镜一样的视角，展现了一个智慧而有趣的侦探故事，这是一本非常了不起的处女作。

——《书单》

<<小说,或指南>>

编辑推荐

《小说,或指南》编辑推荐：一个不像侦探的侦探，凭一本《侦探指南》，成为读心识人的名侦探。
《小说,或指南》既是一部惊险刺激的侦探小说，也是一本读懂自己和他人的读心识人指南。
一个侦探，做到读心识人，方能破案。
一个普通人，学会读心识人，才能和世界好好相处。

<<小说,或指南>>

名人推荐

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>