

černé

50 tajuplných příběhů

ČESKÉ VYDÁNÍ

historie

ukázková
verze hry
zdarma

MINDOK

Toto je ukázková verze hry. Čtyři karty na následující straně vystihněte a hrajte s nimi podle následujících pravidel. V plné verzi hry najdete 50 kvalitních karet a na nich 50 černých historek, které v sobě skrývají spoustu zábavy i přemýšlení.

Pokud je to možné, čtete nejdříve tato pravidla a až poté texty na kartách na poslední straně.

Co přesně jsou černé historky?

Černé historky jsou překvapivé, zamotané a strašidelné příběhy, které se mohou stát přesně tak jak ve hře popsáno. Nebo téměř tak. Jeden člověk (vypravěč) je jediný, kdo zná celý příběh. Ostatní lidé (hadači) znají jen situaci na konci příběhu a pomocí důvtipných otázek, na které vypravěč odpovídá, se pokoušejí dopracovat k tomu, jak se celý příběh odehrál. Někdy najdete řešení velice rychle - stačí dvě nebo tři otázky a již jste na správné cestě k vyřešení záhady. Jindy ale i zdánlivě jednoduchý příběh může být velmi tvrdým oříškem.

Černé historky jsou velmi populární v mnoha zemích a stále si získávají další věrné fanoušky. Jejich sběratel a autor Holger Bösch pro vás do této sbírky připravil 50 svých nejoblíbenějších historek. K nim přidává dobrou radu: „Jelikož každou černou historku můžete (v jedné skupině lidí) vyřešit pouze jednou, nikdy nevzdávejte řešení příliš brzy. Já bych raději strávil hodiny tím, že bych pokládal vypravěči další otázky, než bych si od něj nechal napovědět jednoduchou cestu k řešení.“

Pokud si historky předem přečtete, ztratíte tím část zábavy. Pak má smysl hrát pouze roli vypravěče, nikoliv již roli hadače.

Pravidla hry

Nejdříve určete jednoho z vás, který bude pro tuto nebo více historek vypravěčem. Jedině on bude znát celý příběh. Ostatní (ve hře se nazývají hadači) se budou ve hře snažit přijít na to, jak se historka přesně odehrála. Vypravěč si vezme horní kartu z balíčku a přečte nahlas text na lícové straně karty (zadání historky). Pak se zeptá všech ostatních hráčů: „Hádejte, jak se to stalo?“.

Celý příběh je vždy napsaný na rubové straně karty. Vypravěč si ho přečte, ale nechá si ho pro sebe. Cílem hadačů je přijít na to, jak přesně se historka stala. Toho mohou docílit tím způsobem, že vypravěči pokládají otázky. Ptát se mohou na cokoli, ale každá otázka musí být formulována tak, aby se na ni dalo odpovídat „ano“ nebo „ne“.

V některých případech se hadačům podaří pomocí důvtipu a vhodně položených otázek brzy dojít ke správnému řešení. Často se ale také stane, že se hadači do příběhu zamotají a pokládají otázky, které ...

... nelze jednoznačně zodpovědět „Ano“ nebo „Ne“. Například: „Byl ten člověk velký nebo malý?“ V takovém případě musí vypravěč trvat na tom, aby byla otázka formulována jinak.

... nelze jednoznačně zodpovědět „Ano“ nebo „Ne“, protože by to vedlo k nesprávným závěrům – např. bude-li položena otázka: „Byl ten člověk vysoký?“ ve chvíli, kdy příběh není vůbec o člověku, ale o zvířeti. V tom případě by měl vypravěč velkoryse informovat hadače, že otázka je založena na špatném předpokladu.

... by mohly svést hadače na nesprávnou cestu. Například odpověď na otázku „Byla oběť před smrtí v kostele?“, pokud tato otázka s příběhem vůbec nesouvisí, by mohla hadače svést úplně mimo správný směr. Někdy může dojít k situaci, kdy je těžké rozhodnout, zdali má vypravěč hadačům pomoci nebo má-li je dále nechat hledat řešení. Je pouze na vypravěči, jak se rozhodne. Ovšem, je-li shovívavý, měl by hadače upozornit na to, že položená otázka není pro příběh důležitá.

V každé skupině je také důležitá úloha vypravěče. Ten se může vždy rozhodnout, jestli poskytne hadačům drobné nápovědy k řešení, nebo je nechá tápat. Vypravěč se musí držet příběhu na kartě. Pokud ale odpověď na konkrétní otázku na kartě nenajde, může ji sám podle svého nejlepšího svědomí doplnit. Důležité pravidlo je, že pro účely hry má vypravěč vždy pravdu. To je obzvláště důležité ve chvíli, kdy si hadači myslí, že se příběh mohl odehrát jiným způsobem. Řešení na rubu karty je ve hře vždy jediné správné.



MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 104, budova G
101 00, Praha 10 - Vinohrady

© moses. Verlag GmbH

WWW.HRAJEME.CZ

Více informací o hře
i jiných stejně kvalitních hrách najdete na:
www.hrajeme.cz

Balík



Veronika ležela mrtvá uprostřed louky. Vedle ní ležel balík. Široko daleko žádné stopy.

Nové boty



Marie si koupila nové boty. Večer kvůli tomu zemřela.

Podivně oblečený



Uprostřed lesa se nacházela podivně oblečená mrtvola.

Dva mrtví



Dva mrtví muži seděli u stolu. Na stole se nacházely šachy a revolver.

Marie byla ženou vrhače nožů. Její nové boty měly výrazně vyšší podpatky než ty staré.



Její muž, kterého chtěla překvapit, nemohl ten rozdíl se zavázanýma očima vidět a hodil nůž do obvyklé výšky.

Veronika, vášnivá parašutistka, měla smůlu.



Tentokrát se její padák ne a ne otevřít.

Oba muži byli na palubě ponorky, která ztroskotala. Vzduchu zbývalo již pouze na několik hodin.



Protože měli v revolveru jen jeden náboj, hráli o to, kdo se smí zastřelit a kdo se musí udusit.

Během hašení velkého požáru hasící letadlo omylem nasálo amatérského potápěče, když při letu těsně nad hladinou načerpávalo vodu.



Nad oblastí požáru hasící letadlo svůj náklad vody spolu s potápěčem zase vypustilo.