

Pravidlá hry

SK

Najskôr určite jedného z vás, ktorý bude pre túto alebo viacero historiek rozprávačom. Jedine on bude poznať celý príbeh. Ostatní (v hre sa nazývajú hádači) sa budú v hre snažiť prísť na to, ako sa historka presne odohrala. Rozprávač si vezme hornú kartu z balíčka a prečíta nahlas text na lícovej strane karty (zadanie historky). Potom sa spýta všetkých ostatných hráčov: „Hádajte, ako sa to stalo?“

Celý príbeh je vždy napísaný na rubovej strane karty. Rozprávač si ho prečíta, ale nechá si ho pre seba. Cieľom hádačov je prísť na to, ako presne sa historka stala. To môžu doceliť tým spôsobom, že rozprávačovi kladú otázky.

Pýtať sa môžu na čokoľvek, ale každá otázka musí byť formulovaná tak, aby sa na ňu dalo odpovedať „áno“ alebo „nie“.

V niektorých prípadoch sa hádačom podarí pomocou dôvtipu a vhodne položených otázok rýchlo nájsť správne riešenie. Ale často sa stane aj to, že sa hádači do príbehu zamotajú a kladú otázky, ktoré ...



... nie je možné jednoznačne zodpovedať „Áno“ alebo „Nie“. Napríklad: „Bol ten človek veľký alebo malý?“ V takom prípade musí rozprávač trvať na tom, aby bola otázka formulovaná inak.

... nie je možné jednoznačne odpovedať „Áno“ alebo „Nie, pretože by to viedlo k nesprávnym záverom – napr. Ak bude položená otázka: „Bol ten človek vysoký?“ vo chvíli, keď príbeh vôbec nie je o človeku, ale o zvierati. V tom prípade by mal rozprávač veľkoryso informovať hádačov, že otázka je založená na nesprávnom predpoklade.

... by mohli zviest hádačov na nesprávnu cestu. Napríklad odpoveď na otázku „Bola obeť pred smrťou v kostole?“, ak táto otázka s príbehom vôbec nesúvisí, mohla by hádačov zviest úplne mimo správny smer. Niekedy môže dôjsť k situácii, keď je ťažké rozhodnúť, či má rozprávač hádačom pomôcť, alebo či ich má nechať ďalej hľadať riešenie. Je iba na rozprávačovi, ako sa rozhodne. Ak je však zhovievavý, mal by hádačov upozorniť na to, že položená otázka nie je pre príbeh dôležitá.

V každej skupine je úloha rozprávača dôležitá. Ten sa môže vždy rozhodnúť, či poskytne hádačom drobné indície k riešeniu, alebo ich nechá tápať. Rozprávač sa musí držať príbehu na karte. Ak ale odpoveď na konkrétnu otázku na karte nenájde, môže ju sám podľa svojho najlepšieho svedomia doplniť. Dôležité pravidlo je, že pre účely hry má rozprávač vždy pravdu. To je zvlášť dôležité vo chvíli, keď si hádači myslia, že sa príbeh mohol odohrať iným spôsobom. Riešenie na rube karty je v hre vždy jediné správne.

Originální název:
Black stories 1 – 50 rabenschwarze Rätsel
Poprvé vydáno v Německu u moses.
Verlag GmbH, Kempen, 2004.
www.moses-verlag.de
Text and illustrations copyright © moses.
Verlag GmbH, Kempen, 2004
All rights reserved.

autor: Holger Bösch
ilustrace: Bernhard Skopnik

Český překlad: Václav Pražák
Korektury: MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 104
Praha 10
www.mindok.cz

WWW.HRAJEME.CZ

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky,
velmi rádi Vám odpovíme.

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

černé historiky

50 tajuplných příběhů

ČESKÉ VYDÁNÍ

MINDOK

● Co přesně jsou černé historky?

(CZ)

Černé historky jsou překvapivé, zamotané a strašidelné příběhy, které se mohly stát přesně tak jak je 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, ztrácíte tím část zábavy. Pak má smysl hrát pouze roli vypravěče, nikoliv již roli hadače.

● Pravidla hry

(CZ)

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 odpovědět „ano“ nebo „ne“.

V některých případech se hadačům podaří pomocí důvtipu a vhodné položených otázek brzy dojít ke správnému řešení.

Často se ale také stane, že se hadači do příběhu zamotají a pokládají otázky, které ...



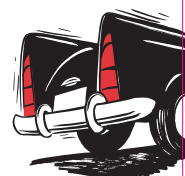
- ... nelze jednoznačně zodpovědět „Ano“ nebo „Ne“. Například: „Byl ten člověk velký nebo malý?“ V takovém případě musí vypravěč trvat na tom, aby byla otázka formulována jinak.
- ... nelze jednoznačně zodpovědět „Ano“ nebo „Ne“, protože by to vedlo k nesprávným závěrům – např. bude-li položena otázka: „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.

● Čo vlastne sú čierne historky?

(SK)

Čierne historky sú prekvapivé, zamotané a strašidelné príbehy, ktoré sa mohli stať presne tak ako je to popísané v hre. Alebo takmer tak. Jeden človek (rozprávač) je jediný, kto pozná celý príbeh. Ostatní ľudia (hádači) poznajú iba situáciu na konci príbehu a pomocou dôvtipných otázok, na ktoré rozprávač odpovedá, sa pokúšajú dopracovať k tomu, ako sa celý príbeh odohral. Niekedy nájdete riešenie veľmi rýchlo - stačia dve alebo tri otázky a už ste na správnej ceste k vyriešeniu záhady. Inokedy ale môže byť i zdánlivo jednoduchý príbeh veľmi tvrdý oriešok.



Čierne historky sú veľmi populárne v mnohých zemiach a stále si získávajú ďalších verných fanúšikov. Ich zberateľ a autor Holger Bösch pre vás do tejto zbierky pripravil 50 svojich najobľúbenejších historiek. A pridáva k nim dobrú radu: „Keďže každú čiernu historku môžete (v jednej skupine ľudí) vyriešiť iba raz, nikdy nevzdávajte riešenie príliš skoro. Ja by som radšej strávil hodiny tým, že by som kládol rozprávačovi ďalšie otázky, ako by som si od neho nechal poradiť jednoduchú cestu k riešeniu.“

Ak si historky vopred prečítate, strácate tým časť zábavy. Potom má zmysel hrať už iba úlohu rozprávača, nie hádača.