

# černé

50 tajuplných příběhů

ČESKÉ VYDÁNÍ

# historie

ukázková  
verze hry

MINDCK

**Toto je ukázková verze hry. Čtyři karty na následující straně vystřihněte a hraje 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, čtěte nejdříve tato pravidla a až poté texty na kartách na následující straně.**

## Co přesně jsou černé historky?

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

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 vhodně položených otázek brzy dojít ke správnému řešení. Často se ale také stane, že se hadači do příběhu zamotají a pokládají otázky, které ...

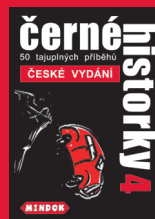
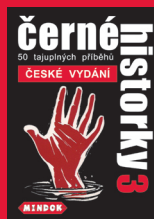
... nelze jednoznačně zodpovědět „Ano“ nebo „Ne“. Například: „Byl ten člověk velký nebo malý?“ V takovém případě musí vypravěč trvat na tom, aby byla otázka formulována jinak.

... 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.

**připravujeme**



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

Více informací o hře  
i jiných stejně kvalitních hrách najdete na:  
[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

## Balík



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

## Blikající předzvěst



**Když světlo zablikalo**, věděl Štěpán, že přišel pozdě.

## Taxík



**Tomáš** nastoupil do taxíku. Když mu řidič na nádraží otevřel dveře, vypadl ven z auta mrtev.

## Zpátky



**Když Jonáš** udělal krok zpátky, zemřel.

**Štěpán byl advokátem** muže odsouzeného k smrti. Na poslední chvíli se mu podařilo dosáhnout jeho omilostnění, ale bohužel do věznice dorazil příliš pozdě.



Světlo zablikalo ve chvíli, kdy spustili elektrické křeslo.

**Veronika, vášnivá parašutistka, měla smůlu.**



Tentokrát se její padák ne a ne otevřít.

**Jonáš pracoval** jako čistič oken ve 40. patře jednoho mrakodrapu. Krátce před koncem směny se česal před „zrcadlem“ fasády mrakodrapu, protože dole na něho čekala jeho nová přítelkyně.



Nakonec se chtěl ještě prohlédnout „v celku“ a udělal (poslední) krok zpátky.

**Milovník pavouků, který cestoval taxíkem před Tomášem, ztratil v taxíku svého vysoce jedovatého osminožce.**



Tomáš, další cestující, si ho všiml, propadl panice a pavouk ho ihned kousl.