

černé historky



DO RAKVE!

černočerná logická hra
pro 2 a více hráčů od 12 let

MINDOK

TIRÁŽ

© 2025

moses. Verlag GmbH

www.moses-verlag.de

Původní název: black stories
Ab in die Kiste!



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s.r.o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



Autor: Tom Grimm
Ilustrace: Bernhard Skopnik
Grafika a sazba: Kirsten Küsters
Redakce: Tanja Mues
Výroba: Nicole Bienia

Vyrobeno v Číně.

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 hráč (vypravěč) je jediný, kdo zná celý příběh. Ostatní hráči (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. Skutečnost, že nakonec zemřeme, může být stejně nepříjemná, jako je nevyhnutelná – ale kdo říká, že si to nemůžeme co nejlépe užít? Existuje tolik dobrodružných, svérázných, absurdních – a někdy i docela nelegálních! – způsobů, jak oslavit svůj poslední odpočinek. A tak Do rakve! začíná tam, kde většina ostatních černých historek končí: smrtí... Protože jde o to, co se stane potom! S touto hrou zažijete nejen dlouhé hodiny zábavy, ale také se dozvíte zajímavé informace o slavných i méně slavných zločinech a zločincích.

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

PRAVIDLA HRY

15 žetonů lebek nechte v krabici, v klasickém režimu se nepoužívají. Určete jednoho z vás, kdo bude pro danou historku vypravěčem. Pouze 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:

„Jak se to stalo?“

Celý příběh je vždy popsán 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 pokládáním otázek vypravěči.

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: „*Byla ta rakev velká, nebo malá?*“ 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: „*Byla ta rakev malá?*“ 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. Je na posouzení vypravěče, zda upozorní hadače, že otázka není pro příběh důležitá, nebo je nechá chvíli tápat. Ovšem, je-li shovívavý, měl by hadače upozornit na to, že položená otázka není pro příběh důležitá.

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 – obzvlášť ve chvíli, kdy si hadači myslí, že se příběh odehrál jinak. Řešení na rubu je vždy jediné správné.

REŽIM PRO POKROČILÉ

V tomto režimu se jeden z hráčů opět chopí role vypravěče, ale ostatní hadači hrají **PROTI SOBĚ**. Hraje se na 3 kola, tj. 3 karty hádank. Vypravěč si připraví 15 žetonů lebek ve třech hromádkách po pěti, jednu na každé kolo.

Pravidla pro kladení otázek jsou totožná jako v základní variantě, ale za obzvlášť chytré otázky, které přispívají k řešení hádanky, dá vypravěč danému hadači vždy žeton lebky. Je na posouzení vypravěče, která otázka si lebku zaslouží. Kolo končí buď poté, co je 5 žetonů lebek rozdáno (i pokud jste na řešení nepřišli – vypravěč je pak může prozradit nebo nechat kartu na příště), nebo poté, co hadači hádanku rozlouskli (případné zbylé lebky pro toto kolo vyřadíte ze hry).

Hra končí po třech kolech a hadač, který získal nejvíce žetonů lebek, se stává profesionálním vyšetřovatelem a vítězí! V případě shody si zahrajte ještě jedno kolo s novou hádankou.

ČO VLASTNE SÚ ČIERNE HISTORKY?

Čierne historky sú prekvapivé, zamotané a strašidelné príbehy, ktoré sa mohli stať presne tak, ako je to popísané v hre. Alebo takmer tak. Jeden hráč (rozprávač) je jediný, kto pozná celý príbeh. Ostatní hráči (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 zdanlivo jednoduchý príbeh veľmi tvrdý oriešok.

Čierne historky sú veľmi populárne v mnohých zemiach a stále si získavajú ďalších verných fanúšikov. Skutočnosť, že nakoniec zomrieme, môže byť rovnako nepríjemná, ako je nevyhnutná – ale kto hovorí, že si to nemôžeme čo najlepšie užiť?

Existuje toľko dobrodružných, svojráznych, absurdných – a niekedy aj celkom nelegálnych! – spôsobov, ako osláviť svoj posledný odpočinok. A tak Do truhly! začína tam, kde väčšina ostatných čiernych historiek končí: smrťou... Pretože ide o to, čo sa stane potom! S touto hrou zažijete nielen dlhé hodiny zábavy, ale sa aj dozviete zaujímavé informácie o slávnych i menej slávnych zločinoch a zločincoch.

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

PRAVIDLÁ HRY

15 žetónov lebiek nechajte v krabici, v klasickom režime sa nepoužívajú. 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: „*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 docieľiť 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: „*Bola ta truhla veľká alebo malá?*“

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: „*Bola ta truhla malá?*“ 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. Je iba na rozprávačovi, či hádačov upozorní na to, že položená otázka nie je pre príbeh dôležitá, alebo ich nechá ďalej hľadať riešenie. 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 svedomie 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.

REŽIM PRE POKROČILÝCH

V tomto režime sa jeden z hráčov opäť chopí role rozprávača, ale ostatný hádači hrajú PROTI SEBE. Hrá sa na 3 kolá, t. j. 3 karty hádaniek. Rozprávač si pripraví 15 žetónov lebiek v troch kôpkach po päť, jednu na každé kolo.

Pravidlá pre kladenie otázok sú rovnaké ako v základnom variante, ale za obzvlášť chytré otázky, ktoré prispievajú k riešeniu hádanky, dá rozprávač danému hádačovi vždy žetón lebky. Je na posúdení rozprávača, ktorá otázka si lebku zaslúži. Kolo končí buď po tom, čo je rozdáných 5 žetónov lebiek (aj pokiaľ ste na riešenie neprišli – potom je na vás, či chcete riešenie prezradiť, alebo si kartu uchovať nabudúce), alebo po tom, čo hádači hádanku rozlúštili (prípadné zvyšné lebky pre toto kolo vyradíte z hry).

Hra končí po troch kolách a hádač, ktorý získal najviac žetónov lebiek, je profesionálny vyšetrovateľ a víťazí. V prípade zhody si zahrajte ešte jedno kolo s novou hádankou.