fekete történetek

SZENT SZ@R

50 sötét rejtély szentekről és álszentekről

reflexshop

moses.

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

SZENT SZ@R

fekete történetek

Készen állsz ezekre a pokolian fekete történetekre, amelyek mindegyike vakhitről, álszentségről és hihetetlen hiedelmekről mesél? Azt mondják, az ördög a részletekben rejlik, és ez sehol máshol nem lehet olyan igaz, mint ebben az 50 rejtélyes sztoriban.

A doboz tartalma:

50 rejtvénykártya

15 zseton

1 szabályfüzet

Miről szól ez az egész?

A fekete történetek trükkös, morbid és koromfekete rejtélyek, amelyek így vagy úgy megtörténhettek volna. Minden egyes rejtvény egy hátborzongató történet legfontosabb kulcspontjai körül forog. Ravasz kérdésekkel ki kell derítened, hogyan és miért történtek az események. Ehhez a szokásostól eltérően kell gondolkodnod és minden oldalról meg kell vizsgálnod a rejtvényt. Légy kész arra, hogy bármikor megváltoztasd a nézőpontodat, mert gyakran semmi sem az, aminek az elején látszik…

A fekete történeteket profi változatban is játszhatod (egy győztessel) vagy a klasszikus találgatós csapatváltozatban (győztes nélkül).

A PROFI VÁLTOZAT

Ebben a változatban három rejtvényt kell egymás után megoldanotok három forduló alatt. Egyikőtök lesz a mesélő, aki magához veszi a három rejtvényt, a többi játékos egymás ellen játszik. A megoldást csak a mesélő tudja. A többiek kérdéseket tesznek fel neki, hogy megfejtsék a rejtvényt.

Csakis eldöntendő kérdést lehet feltenni, amelyre IGEN vagy NEM lehet a válasz.

A legokosabb kérdéseket a mesélő zsetonnal jutalmazza.

Aki a legtöbbet gyűjti a játék végéig, az nyer!

Előkészületek:

Óvatosan nyomjátok ki a 15 zsetont a kartontáblából, és döntsétek el, hogy ki fogja mesélőként vezetni a játékot: ő a zsetonokat 3 × 5 darabos halmokba rakja maga elé. Ne nézzétek meg előre a rejtvénykártyákat – a legjobb, ha a dobozban hagyjátok őket. A mesélő vegye ki a legfelső kártyát a dobozból – és már kezdhettek is!

Játékmenet:

A mesélő csendben elolvassa az előlapot és a hátlapot is. Ezután hangosan felolvassa a kártya előlapján lévő, rövid rejtvényszöveget, és meg is mutatja a többi játékosnak, hogy láthassák a képet. Ezután a mesélő ezzel a kérdéssel nyitja meg a nyomozást:

„Mi történhetett?”

A helyes kérdések:

A játékosokat csak néhány nyom és egy kép segíti. De vigyázat: a kép tartalmazhat nyomokat a rejtélyre vonatkozóan, vagy téves útra is terelhet titeket!
A játékosok csak olyan eldöntendő kérdést tehetnek fel, amelyre a mesélő „Igen“ vagy „Nem“ válasszal tud felelni. Persze a nyomozók akarva-akaratlanul is feltehetnek olyan kérdést, amely…

... nem válaszolható meg „Igen“ vagy „Nem“ válasszal. Például: „A férfi magas vagy alacsony volt?“.
A mesélőnek ilyen esetben ragaszkodnia kell a kérdés átfogalmazásához.

... nem válaszolható meg „Igen“ vagy „Nem“ válasszal, mivel hibás feltételezésen alapul. Például: a nyomozók megkérdezik, „A férfi magas volt?“, de a történet nem egy férfiról szól, hanem egy állatról. Ebben az esetben a mesélőnek el kell mondania a nyomozóknak, hogy a kérdésük hibás feltevésen alapul.

… nem válaszolható meg „Igen“ vagy „Nem“ válasszal, mivel ez tévútra vezetné a nyomozókat. Például: a nyomozók megkérdezik, „A férfi rendszeresen járt templomba?“, de a történet szempontjából lényegtelen, hogy a férfi járt-e valaha templomban. A mesélőnek mindig az adott kérdéstől és szituációtól függően kell eldöntenie, hogy megnehezíti-e a nyomozók dolgát, vagy megmondja, hogy a kérdés irreleváns a történet szempontjából.

Ha egy kérdés lényeges része a megoldásnak, akkor azt 1 zsetonnal kell jutalmazni – így a többi játékos is tudja, hogy egyikőjük forró nyomon van. A mesélő dönt a zseton odaítéléséről – rejtvényenként max. 5 zsetont oszthat ki.

A mesélés művészete:

A mesélőnek mindig igaza van! Csak a rejtvénykártya hátoldalán lévő történet a helyes megoldás. Kizárólag a mesélő dönti el, hogy mely kérdéseket jutalmazza zsetonnal. Okosnak és bölcsnek kell lennie, és alaposan át kell gondolnia, hogy melyik kérdések vezetnek igazán forró nyomokra, amik megérnek egy-egy zsetont.

A rejtvény megoldása:

Amint az események abszurd lefolyása vagy a hátborzongató haláleset rekonstruálása megtörtént, a rejtvény megoldottnak tekintendő. Eddig a pontig a mesélő valószínűleg kiosztotta az aktuális rejtvényhez tartozó mind az 5 zsetont – ha nem, a megmaradt zsetonokat tegye vissza a dobozba. Ha már az összes zsetont kiosztotta, de a többi játékos még nem oldotta meg a rejtvényt, a forduló automatikusan véget ér (ez a második és harmadik fordulóra is vonatkozik).
Ezután a mesélő felolvassa a megoldást, és rögtön a következő forduló következik!

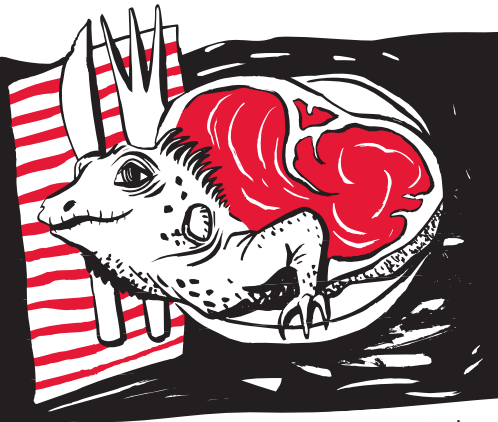
A játék vége:

A játék a harmadik forduló után ér véget. Aki a legtöbb zsetont gyűjtötte össze, az lett a legokosabb nyomozó, és megnyerte a játékot!

Döntetlen esetén játszhattok még egy fordulót, hogy megállapítsátok a valódi győztest.

EGY KÜLÖNLEGES ÉTTEREM

Egy különleges étterem



A lány elment egy étterembe, ahol kifejezetten különleges specialitásokat szolgálnak fel, és rendelt magának egy leguán szeletet. Az első falat után felpattant, kiszaladt az étteremből, és egy teherautó elé vetette magát.

A lány korábban hajótörést szenvedett, de a víz pár másik utassal partra sodorta egy kis szigeten. A balesetben szörnyen megsérült, és a többi túlélő adott neki vizet és húst. Amikor rákérdezett, hogy honnan származik a hús, azt mondták neki, hogy levadásztak két hatalmas leguánt. Miután a hajótörötteket megtalálták és hazajuttatták, a lány hamar el is felejtett minden borzalmat. Egyszer meghallotta azonban, hogy nyílt egy különlegességeket felszolgáló étterem, és úgy gondolta, megint eszik egy kis leguánt, az ő kis „életmentőjét". Azonban már az első falat után rájött, hogy bizony ő ott a szigeten nem leguánok húsát ehette, hanem partra vetett hullákét...

A következő 5 kérdés vezetne a példakártya rejtvényének megoldásához:

1. *Hajószerencsétlenség történt?*
2. *A hajótörötteknek sikerült kiúszniuk egy szigetre?*
3. *A szigeten találtak maguknak élelmet?*
4. *A lány az étteremben jött rá, milyen íze van a leguánhúsnak?*
5. *Reménytelen helyzetükben a hajótöröttek a halott utasok húsát kezdték el enni?*

A CSAPATOS VÁLTOZAT

Ez a játékváltozat azoknak szól, akik a fekete történeteket klasszikus módon szeretik játszani: nem mindenki mindenki ellen, hanem **csapatban**, amely együtt dolgozik, hogy megoldják a rejtvényt. Így mindenki együtt nyer!

Előkészületek:

Tedd vissza a zsetonokat a dobozba.
Azok csak a profi változathoz szükségesek.
Nevezzetek ki egy személyt mesélőnek, és már indulhat is a játék!

Játékmenet:

Minden forduló egy-egy rejtvény megfejtéséből áll. A mesélő elveszi a legfelső kártyát a pakliból, és csendben elolvassa az előlapot és a hátlapot is. Ezután hangosan felolvassa a kártya előlapján lévő, rövid rejtvényszöveget, és meg is mutatja a többi játékosnak, hogy láthassák a képet. Ezután a mesélő ezzel a kérdéssel nyitja meg a nyomozást:
„Mi történhetett?"

Ezután a nyomozócsapatnak együtt kell agyalnia a rejtvényen. Találgathattok is, de érdemes a megszokottól eltérően gondolkodni! Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a profi változatnál: a mesélőnek mindig igaza van, csak eldöntendő kérdésekre válaszolhat, és kizárólag a rejtvénykártya hátlapján található megoldás a helyes.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha már megfájdult a fejetek, vagy annyi rejtvényt oldottatok meg, amennyit csak tudtatok (vagy akartatok)!

© 2025 moses. Verlag GmbH,
D-47906 Kempen
www.moses-verlag.de

Artikelnummer 90195

Szerzők: Kaddy Arendt és Nicola Berger
Illusztráció: Stephanie Roehe
Szerkesztés: Kirsten Küsters

Származási hely: Kína

reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu