

● a szerző

Holger Bösch már az iskolapadot koptatva bekerült a köztudatba, mint brilliáns mesemondó. Ezt a hírnevet főleg a tanárai erősítették, akik eme tulajdonságától nem repestek.

1984-ben Izraelben járt, ahol végre megtalálta azokat, akik tényleg odaadó kíváncsisággal figyelték történeteire. Az első rejtélyes meséket barátaival eszelte ki, miközben almát szüretelt a pokoli forróságban. Összegyűjtötte a sztorikat és még többet talált ki, míg nem egyik este fejébe szállt az ihlet: elnevezte a meséit **fekete történetek**nek.

1988-óta Bösch a Fekete erdő peremén él, és azóta is rendületlenül szövi az újabbnál-újabb fekete történeteket, amivel százezrek életébe csent rettegést és bűnös kacagást!



● az illusztrátor



Bernhard Skopnik a kasseli Képzőművészeti Akadémián tanult grafikus tervezést és illusztrációt. 1985-től kezdve szabadúszó grafikusként és illusztrátorként dolgozott. Fő profilja a fotósorozatok és illusztrációk készítése

magazinok és tankönyv kiadók számára. Egy biztos: az ő illusztrációitól váltak ezek a sztorik igazán „feketévé”.

● impresszum

© 2018 moses. Verlag GmbH

Tervező:
Illusztráció:
Gyártás:

Holger Bösch
Bernhard Skopnik
Tanja Mues

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



FSC Ge-R37

fekete történetek
50 hátborzongató történet



 **moses.**

 **reflexshop**

• mik a „fekete történetek“?

A **fekete történetek** általában morbid, trükkös, vagy kétségbeejtően baljós történetek. Az egyes játékok során nyomozók szerepébe bújva kell felderítenetek ezeket a csavaros történeteket.

Néha a megoldás gyorsan jön: elegendő két vagy három kérdés, és már sínen is vagytok. De sokszor egy egyszerűnek tűnő történet fogja a legnagyobb fejtörést okozni! Az utóbbi években nagyon népszerűvé váltak ezek a történetek „fejtörő”, „feladvány” vagy akár „logisztori” névvel - de egy sem olyan „fekete”, mint ezek!



• a szabályok

A fekete történetek feltárása baráti körben a legélvezetesebb. Az egyik játékos lesz a mesélő, aki ismeri a rejtélyes mondat mögött rejlő történetet, így válaszolni tud majd a kérdésekre. A mesélő elvesz egy kártyát, felolvassa a történet címét és a talányos mondatot, majd megkérdezi: „Szerintetek mi történt?”. A mesélő természetesen tudja a választ, de ezt senkinek nem árulja el. A többi játékos nyomozó lesz, akik a mesélőnek feltett kérdésekből próbálják kideríteni a történéseket. A nyomozók csak olyan eldöntendő kérdést tehetnek fel, amire a mesélő egy egyszerű „Igen” vagy „Nem” válasszal meg tud felelni. Persze a nyomozók akarva-akaratlanul is feltehetnek olyan kérdést, ami...



- ...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 informálnia kell a nyomozókat, 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 megnehezítse a nyomozók dolgát, vagy megmondja, hogy a kérdés irreleváns a történet szempontjából.

A mesélőnek mindig igaza van, és az egyetlen jó megoldás az, ami a kártya hátulján olvasható. A megfejtés elfogadása után a mesélő olvassa fel a történetet a nyomozóknak, minden hátborzongató részletével együtt!

