

GATSBYJEVA POSLJEDNJA TAJNA



PREGLED

Autor: Nikola Giese

Izdanje: Skockane Igre 2023.



PREGLJED

Pozdrav!

Na idućim stranicama dobiti ćete pregled kako Krimi-party igre funkcioniraju. Ovo je primjer igre za 9 osoba. Manje verzije (za 5, 6, 7 ili 8 ljudi) funkcioniraju na isti način, samo što imaju manje likova. U ovom pregledu pronaći ćete kompletna pravila i materijale za igru.

Bez brige! Ovaj pregled ne sadrži rješenja (spoilere). Zbog toga su dijelovi opisa uređivani i sakriveni. Kako bi vas u potpunosti zaštitili od bilo kakvih informacija koje ne smijete vidjeti neki su dokumenti iz originalne igre izbačeni.

Želimo Vam ubojito dobre zabave s našim igrama!

Vaš Skockane Igre tim.

HVALA

ti što si se odlučio/la za Krimi-party igru izdavača *Skockane igre* i *Cocolino*. Ovaj scenarij je pisan za devet osoba, od toga je osam osumnjičenih i kasnije se priključuje inspektor. U igri su svi osumnjičeni, a i ti kao domaćin također sudjeluješ. Na sljedećim stranicama pronaći ćeš materijale, upute za igru i korisne savjete kako provesti nezaboravno druženje s obitelji, prijateljima ili kolegama. Želimo ti dobru i uzbudljivu zabavu uz Krim-party igru.

ŠTO SE DOGODILO?

16. je svibnja 1925. Nalaziš se u srcu New Yorka. Gospodarstvo je u procvatu. Grad je prepun automobila i raznovrsnih kino predstava. U beskrajnim noćima zabave se nižu jedna za drugom. Opasno kratke haljine i zavodljive frizure čine modu sve izazovnijom.

Svake subotnje večeri ljudi veselo plešu u klubu "Flying Flapper", legendarnom njujorškom underground baru. Bliži se kraju još jedna opojna večer s razdraganim gostima. Vesela jazz glazba i potoci alkohola čine ovu večer nezaboravnom. Ni prohibicija, koja već pet godina brani proizvodnju i prodaju alkohola ovdje ne može pokvariti zabavu. Policiju nije briga za noćna zbivanja, šef policije i vlasnik kluba više su poslovni partneri nego suparnici.

Negdje oko dva sata u noći, nakon što su posljednji gosti napustili klub, glasan vrisak odjeknuo je praznim plesnim podijem. Zaposlenici kluba pronalaze mrtvog Franka Fitza, vlasnika "Flying Flappera" u lokvi krvi...

KAKVA JE OVO IGRA?

U Krimi-party igrama cijelo društvo uskače u različite uloge i istražuje uzbudljiv slučaj ubojstva. Ali, potreban je oprez: počinitelj je među vama! Jedino je počinitelju dopušteno lagati i zavarati sve ostale. No, niti drugi gosti nisu nedužni jer i sami imaju svoje mračne tajne koje ih dovode u sumnju.

Uz puno smijeha i rasprave igra polako napreduje iz kruga u krug: pojavljuju se novi tragovi i činjenice koje vode do pronalaska krivca. Na kraju igre, svatko glasa za mogućeg počinitelja. Možete li riješiti slučaj?

Vrijeme trajanja igre?

Između 2 i 4 sata. Naravno, točno vrijeme trajanja ovisi o igračima i samoj atmosferi.

Od koje dobi netko može igrati?

Preporučamo igranje ove igre za osobe starije od 16 godina.

Trebam li se prurušiti u zadanog lika?

Toplo preporučujemo prurušavanje u zadanog lika, jer će ugođaj i zabava na ovaj način biti potpuniji. Isto tako se igračima olakšava uživljanje u odgovarajuće uloge. Čak i neki mali detalj u preobrazbi lika može upotpuniti cijeli doživljaj. Naravno, prurušavanje nije obavezno.

PRIPREME

Što treba ispisati?

Za igranje Krimi-party igre potrebno je ispisati slijedeće PDF datoteke:

- **Gatsbyeva posljednja tajna-00-Upute za igru i uvodni tekst.PDF** - Ovu datoteku **OBAVEZNO PROČITAJTE** i ispišite prvu i nemojte otvarati i čitati niti jedan drugi PDF dok vam to nije rečeno!
- **Gatsbyeva posljednja tajna-01-Materijali za igru.PDF** - Sve odmah ispišite jednostrano.
- **Gatsbyeva posljednja tajna-02-Pozivnica i opis uloge*.PDF** - Ovaj set datoteka s pozivnicama i opisima uloga ne trebate ispisivati ukoliko ćete ih gostima slati putem e-maila kao prilog (attachment). **NEMOJTE ČITATI ove pozivnice jer sadrže tekstove koje smiju znati samo gosti kojima ih šaljete.** U protivnom bi mogli saznati rješenje!
- **Gatsbyeva posljednja tajna-03-Natuknice*.PDF** - Ove datoteke ispišite, ali ih nemojte čitati. Svakom gostu podijeliti ćete natuknice njegovog lika na početku igre, ali nitko od njih ih ne smije gledati dok ne dobiju uputu o tome. *Savjet: Za uštedu papira možete ispisati "natuknice" obostrano. Ako vam ne smeta malo manji font, možete ispisati i dvije stranice na jednom listu. (Ili kombinirajte obje varijante.)*
- **Gatsbyeva posljednja tajna-04-Rješenje.PDF** - Ova PDF datoteka sadrži rješenje igre i **NE SMIJETE je pročitati do kraja igre.** Možete je pročitati tek na kraju igre. Kako bi vas zaštitili od nenamjernog pogleda, PDF datoteku smo iz tog razloga i zaključali sa slijedećom šifrom - **krimi-party**

Po potrebi mobitel ili tablet mogu u bilo kojem trenutku zamijeniti ispis, no zbog boljeg ugođaja preporučujemo upotrebu mobitela svesti na minimum.

Pozivnice

Ukoliko party planirate ranije, preporučujemo podjelu opisa likova unaprijed kako bi ostali igrači u slobodno vrijeme mogli pročitati svoje uloge i uživjeti se u njih.

Naš savjet: pozivnicu s PDF-om (02-Pozivnica i opis uloge*.PDF) pošaljite putem e-maila svojim gostima.

Također je moguće podijeliti uloge igračima na samom početku igre, ali u tom slučaju će doživljaj igre svakako biti manji.

Kartice s imenima

List s karticama na kojima su imena za svaku ulogu služi za potrebe lakše identifikacije. Ispišite stranicu i izrežite kartice s imenima. Zatim ih pričvrstite na odjeću trakom ili sigurnosnom iglom.

Tlocrt kluba „Flying Flapper“

U datoteci s materijalima pronaći ćete tlocrt kluba „Flying Flapper“. Ova skica tlocrta je korisna za istragu. Ispišite taj tlocrt i stavite ga na sredinu stola kako bi svima bio dostupan.

Dekoracije

Kako bi Krimi-party igra bila još posebnija, prema našem iskustvu isplati se stvoriti pravi ugođaj. U ovom slučaju dobro bi došli: ambijentalna jazz muzika, kanapei i kakav fini koktel.

ODABIR ULOGA - LIKOVA

Tijekom igre svaki igrač preuzima ulogu nekog od likova. Svi ovi likovi nekako su povezani sa žrtvom – Frankom Fitzom. Odaberi ulogu za svakog igrača. U tekstu ispod slijede kratki opisi likova i oni će ti pomoći pri dodijeli uloga svojim gostima. Molimo te nemoj čitati tekstove natuknica o likovima. Početnicima savjetujemo da dodijele uloge sličnih karakteristika i dobi likova. Iskusniji igrači i oni s dobrim glumačkim sposobnostima često nalaze zadovoljstvo glumeći suprotne likove. Naravno, muške i ženske uloge mogu se slobodno dijeliti suprotnim spolovima što zna biti još zabavnije.

Napomena: Kada igračima šaljete njihove pozivnice i opise likova izbjegavajte njihovo čitanje – tako i sebe štitite od informacija koje bi vam pokvarile igru.

Opisi likova:

Žrtva (mrtav, neaktivni lik)

Frank Fitz (33): Prije dvije godine je sa suprugom Zarinom otvorio ekstravagantni underground klub "Flying Flapper" u kojem se održavaju fantastične zabave.

Inspektor (ovaj lik sudjeluje u igri, ali nije osumnjičen)

Inspektor Simon Ticket (41): Grad je prepun kriminala, vrijeme je velikih preokreta u zemlji velikih mogućnosti. Inspektor ne miruje dok se zločin u potpunosti ne riješi.

Osumnjičeni:

Zarina Fitz (29): Frankova supruga bila je dio klupskog inventara. Otkako joj se prije godinu dana rodila kći Francine, rijetko se viđa u klubu "Flying Flapper".

Elizabeth Fitz (35): Frankova energična sestra također radi u klubu i uvijek je tu kad zatreba.

Nathan Rodgers (28): Ime Nathan Rodgers postalo je sastavni dio njujorške jazz scene. Iako je još mlad, u svirci na saksofonu nitko ga ne može nadmašiti.

Mary Louise Harris (24): Lepršava pjevačica u usponu koju krasi kratka haljina i izazovna frizura. Svakoga uspijeva osvojiti svojim lijepim licem i blistavim osmijehom. Njezin bistar um također je čini interesantnom sugovornicom.

Joseph (Joey) Massino (34): Ako želiš ući u klub "Flying Flapper", moraš proći pored njega. Redar točno zna koga pustiti u klub, a tko ostaje vani.

Antonio Morello (55): Njega poznaje svaki vlasnik lokala u gradu. Čovjek je koji stalno ima cigaretu u ustima. Vrijeme prohibicije učinilo ga je moćnom osobom u gradu.

Gabrielle (Gabby) Jackson (28): Za Gabby je odijevanje više od same tkanine. Krojačica koja rado u klubu posjećuje svoju prijateljicu Zarinu.

Danny Jackson (36): Poznati igrač bejzbola voli izlaziti u gradske klubove. S punim bankovnim računom i pobjedničkim osmijehom, on je neženja broj 1 u gradu.

UPUTE ZA IGRU

Uvodni krug igre

Kada su svi spremni za početak ponovite još jednom pravila (na kraju dokumenta). Sada, inspektor Simon Ticket pozdravlja sve prisutne i čita uvodni tekst (pogledaj poglavlje „Uvodni tekst“ na kraju ovog teksta). Zatim se svaki lik ukratko predstavi: kako se zove, što radi, zašto je ove noći bio u Flying Flapperu. Pitanja u ovom uvodnom krugu nisu dozvoljena. Ovaj krug bi trebao trajati 5-10 minuta.

1. Krug natuknica

Svakom igraču podijele se njegove natuknice za ovaj krug. Svatko sam, u sebi čita svoje natuknice bez da ostali vide.

Sada trebate podijeliti s ostalima ono što ste saznali! Svatko slobodno raspravlja o svojim natuknicama i postavlja pitanja ostalim igračima. Igrač prepriča ukratko dio informacija koje je pročitao iz teksta natuknica. Bitno je da se prepriča ono što je interesantno ostalim igračima, s time da se izostave podaci koji ti mogu naštetiti (ili drugome igraču kojeg želiš zaštititi). To ne znači da smiješ lagati – iznimno je bitno da se dijele samo istiniti podaci.

Važno pravilo: Ako te netko tijekom rasprave nešto precizno pita, **moraš** dati istinit odgovor o tome što znaš (osim ako si ubojica). Da, čak i ako ti to ide na štetu. S druge strane, ako ti netko postavi neprecizno pitanje, možeš dati neprecizan, ali istinit odgovor. Evo primjera:

Primjer 1: Tvoja natuknica kaže: „Pošle noći u 19:00 sati ostao si u uredu radeći do kasno. U 20:00 žrtva ti je uputila telefonski poziv, ljutito zahtijevajući od tebe povrat duga... ili već nešto! U 21:00, iscrpljen se vraćaš kući.“

Sada, ako te Igrač 1 pita: „Što si radio prošle noći?“ (neprecizno pitanje)

Možeš odgovoriti: „Bio sam primoran raditi do kasno. Nakon toga otišao sam doma.“ (neprecizan, ali istinit odgovor).

Ali, onda te Igrač 2 pita: „Da li si razgovarao sa žrtvom prošle noći?“ (precizno pitanje)

Moraš odgovoriti: „Da.“ (Istinit odgovor. Ali ne moraš podijeliti i ostale detalje kao što je vrijeme poziva ili što je žrtva rekla. Sve dok te se to ne pita.)

Primjer 2: Tvoja natuknica kaže: „Tvoja je žena (jedna od igračica) zapala u financijske probleme.“ Nakon što si ovo pročitao, shvatio si kako bi te ostali igrači, saznajući to mogli optužiti za ubojstvo kako bi spasio svoj brak. U ovom slučaju je bolje da izostaviš ovu činjenicu ostalim igračima.

Ostali bi igrači također mogli osumnjičiti tvoju ženu. Sada, ako svoju ženu stvarno toliko voliš, napraviti ćeš sve da ova informacija ne vidi svjetlo dana. U suprotnom, ako pak mrziš tog starog šišmiša za kojeg si se oženio, možda želiš da svi svoje sumnje usmjere prema njoj...

Napomena u vezi Pravila igre (samo za Ubojicu): Postoji samo jedna iznimka od pravila po kojem svi moraju govoriti istinu, a to je: *Ubojica smije lagati!* Ako si Ubojica, smiješ sve ostale dovoditi u zabludu, skrećući pažnju sa sebe. Samo pazi da se ne zapetljaš u vlastite laži!

I na kraju, ako ti je postavljeno pitanje na koje ne možeš dati odgovor baziran na činjenicama iz tvojih natuknica ili opisa lika, tada smiješ (i moraš) biti kreativan. Improviziraj što god ti padne na pamet. Na primjer:

Prošle godine Osoba 1 je zajedno sa žrtvom opljačkala banku. Upućeno joj je pitanje: „Odakle poznaješ žrtvu?“

Osoba 1 odgovara: „Poznajem je s tečaja kuhanja.“

Ovaj odgovor je izmišljen, ali dopušten. Nigdje u opisu lika ili natuknicama ne piše gdje su se oni upoznali, stoga je ovaj izmišljeni odgovor dopušten. Međutim, na konkretno pitanje: „Jesi li zajedno sa žrtvom počinio kazneno djelo?“, Osoba 1 mora, prema pravilu istinitog odgovaranja na precizna pitanja odgovoriti sa „Da, jesam“.

Zbog prirode same igre, nove se informacije otkrivaju iz kruga u krug. Nešto što si rekao ranije moglo bi biti u kontradikciji sa nečim što si pročitao u natuknicama u idućem krugu. Ukoliko se to desi, moraš što prije ispraviti svoje prethodne tvrdnje s istinitima.

Krug natuknica završava nakon što se sve raspravilo i više nitko nema dodatnih pitanja. To obično traje 30 - 45 minuta.

2. Krug natuknica

Podijele se natuknice za 2. Krug igre. (možeš igračima predati sve natuknice odjednom, pa oni redom čitaju samo one koje pripadaju trenutnom krugu)

Svaki igrač u sebi čita svoje natuknice.

Nakon toga pratite istu proceduru igre kao u 1. Krugu

3. Krug – glasine

U ovom krugu nema natuknica.

Umjesto toga, svaki igrač dobiva neku glasinu. One mogu biti istinite ili potpuno pogrešne. Raspravi s ostalim igračima i saznaj!

4. Krug – natuknica

Podijele se natuknice za 4. Krug igre i prati se ista procedura kao u 1. Krugu

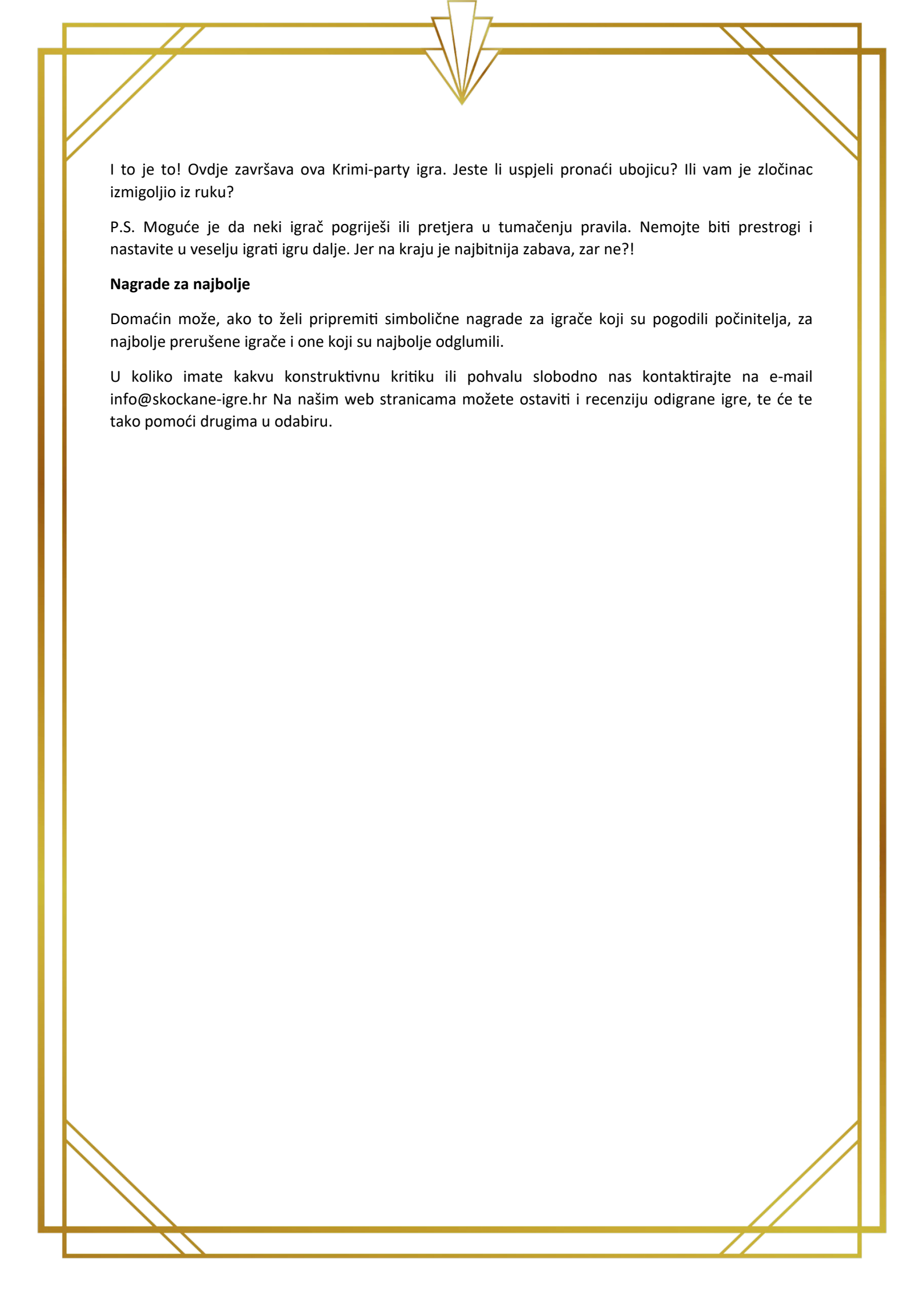
5. Krug – natuknica

Podijele se natuknice za 5. Krug igre i prati se ista procedura kao u 1. Krugu

Napomena: Ovo je krajnji trenutak za ispitivanje ostalih igrača. Nakon ovog kruga morati ćeš donijeti odluku o osumnjičenome za ubojstvo.

6. Krug – Rješenje

Sad postaje uzbudljivo! Svatko na svoj obrazac upitnika napiše ime optuženog i motiv. Uz to, svatko daje glas za najbolju glumu i najbolji kostim. Popunjeni upitnici se predaju domaćinu koji ih čita po željenom redoslijedu. Nakon što se zadnji upitnik pročita, čita se PDF : "Rješenje".



I to je to! Ovdje završava ova Krimi-party igra. Jeste li uspješni u pronalasku ubojice? Ili vam je zločinac izmigoljio iz ruku?

P.S. Moguće je da neki igrač pogriješi ili pretjera u tumačenju pravila. Nemojte biti prestrogi i nastavite u veselju igrati igru dalje. Jer na kraju je najbitnija zabava, zar ne?!

Nagrade za najbolje

Domaćin može, ako to želi pripremiti simbolične nagrade za igrače koji su pogodili počinitelja, za najbolje prerusene igrače i one koji su najbolje odglumili.

U koliko imate kakvu konstruktivnu kritiku ili pohvalu slobodno nas kontaktirajte na e-mail info@skockane-igre.hr Na našim web stranicama možete ostaviti i recenziju odigrane igre, te će te tako pomoći drugima u odabiru.

UVODNI TEKST

Ponovimo još jednom ova pravila:

Prije početka svakog kruga podijele se upute s natuknicama za svaki krug posebno. Da bi se postigao napredak u priči, treba se pozabaviti sa svim natuknicama koje nisu na teret vlastite uloge. Ako tebe (ili prijatelja) ova informacija tereti, onda je razumno i dopušteno držati je u tajnosti. Međutim, ako te se o tome izričito pita, moraš odgovoriti iskreno.

S jednom iznimkom: **Počinitelju je uvijek dopušteno lagati. Svi ostali igrači dužni su govoriti istinu.**

(Tekst koji čita Elizabeth Fitz)

Pozdrav svima,

Kao što ste već primijetili, Frank je pronađen mrtav u kupaonici svog ureda. Mary i Nathan su ga pronašli i odmah sam nazvala policiju. U razgovoru s inspektorom Ticketom shvatila sam kako njegova istraga neće zadirati u neka područja. Nadam se da me dobro razumijete na što se pod time misli (dogovori između Franka i Ticketa). Iz tog razloga molim da se govori otvoreno kada je klub u pitanju. Ukoliko ste primijetili nešto sumnjivo tijekom večeri, nemojte se ustručavati to reći. Nažalost, postoji velika šansa da je Frankov ubojica među nama.

Za početak istrage, zamolila bih sve prisutne da se ukratko predstavite. Za sada, bez pitanja molim.

Sama ću započeti: Zovem se Elizabeth Fitz...

(Nakon uvodnog kruga, dijele se natuknice iz "1. kruga natuknica")



POZIUNICA ZA KRIMI - PARTY: „GATSBYEVA POSLJEDNJA TAJNA“

Dobrodošli na Krimi-party. Čeka nas „ubojita zabava“ u kojoj svatko od nas preuzima uzbudljivu ulogu. Zajedno ćemo pokušati riješiti slučaj ubojstva. Oprez – počinitelj je u našem društvu! Ta osoba će dati sve od sebe da ne bude otkrivena.

Molim odvoji malo vremena za pripremu ove igre, kako bi ovaj party ostao u lijepom sjećanju.

Pročitaj opis svog lika.

U njemu ćeš pronaći sve informacije koje su ti potrebne za Krimi-party igru. Saznati ćeš koja je tvoja uloga, bitne elemente karaktera kao i „mračne tajne“ koje nisu za svačije uši. Ispiši ili prepisi opis svoga lika te ponesi sa sobom na party. Ako želiš, možeš već sada smisliti nekoliko prikladnih rečenica i vježbati gestikulaciju pred ogledalom.

Ono što si pročitao ostaje tajna.

Smiješ otkriti samo svoje ime i zanimanje, ostalo zadrži za sebe.

Poželjno je prerusavanje u ulogu koja ti je dodijeljena.

U opisu uloge pronaći ćeš informacije o tome koja odjeća ili neki drugi detalj pristaje tvom karakteru. Tvoja odjeća ne mora biti točno onakva kakva je opisana - samo odvoji malo vremena da usavršiš svoj kostim. Na taj način ćeš se lakše uživjeti u ulogu.

Vidimo se uskoro na Krimi-partyu!

Ostala pravila slijede kod samog partya, tj. igre.

KARTICE S IMENIMA

MARY LOUISE
HARRIS

ELIZABETH FITZ

ZARINA FITZ

NATHAN
ROGERS

JOSEPH „JOEY“
MASSINO

ANTONIO
MORELLO

GABRIELLE
JACKSON

DANNY
JACKSON

INSPEKTOR
SIMON TICKET

Klub Flying Flapper

