

# *Tko pjeva zlo ne misli*



## *Pregled*

Autor: Diana & Žarko Pintar

Izdanje: Skockane igre 2025

# Pregled

Pozdrav!

Na idućim stranicama dobiti ćete pregled kako Krimi-party igre funkcioniraju. Ovo je primjer igre za 8 osoba. Manje verzije (za 5, 6, ili 7 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 igru izdavača *Skockane igre*. Ovaj scenarij je pisan za osam osoba, od toga su svi osumnjičeni. Ti kao domaćin također možeš sudjelovati. 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 krimi igru.

## *Što se dogodilo?*

Održava se glazbeni festival „Fora“ na kojem sudjeluju glazbenici željni pokazivanja i dokazivanja u najboljem svjetlu i dobroj glazbi. Osim promocije pjevača tu su i bogate nagrade koje se dijele na ovakvom festivalu. Hit pjesma pobjednika publike zavrtjet će se na top listama osiguravajući mu zasluženu slavu, dok će sam pobjednik žirija biti nagrađen i pozamašnim novčanim honorarom.

Dan ranije, prije samog festivala održavala se je generalna proba na kojoj se, pri samom nastupu pjevač Al Dente poskliznuo i glavom udario u reflektor te ostao nepomično ležati - nažalost sa smrtnim ishodom. Zli jezici bi rekli: On je svoje otpjevao.

## *Kakva je ovo igra?*

U krimi 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 prerušiti u zadanog lika?**

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

# Pripreme

## Što treba ispisati?

Za igranje krimi igre potrebno je ispisati slijedeće PDF datoteke:

- **Tko pjeva zlo ne misli-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!
- **Tko pjeva zlo ne misli-01-Materijali za igru.PDF** –
- Sve odmah ispišite jednostrano.
- **Tko pjeva zlo ne misli-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!
- **Tko pjeva zlo ne misli-03-Natuknice\* i rezultati istrage.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.)*
- **Tko pjeva zlo ne misli-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-igra**

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

## Pozivnice

Ukoliko zabavu 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.

## Dekoracije

Kako bi Krimi igra bila još posebnija, prema našem iskustvu isplati se stvoriti pravi ugođaj. U ovom slučaju dobro bi došli zvučnici, muzika, karaoke, mikrofoni, instrumenti (npr. gitara). Uglavnom možete i sami organizirati karaoke nakon odigrane igre 😊.

# Odabir uloga - likova

Tijekom igre svaki igrač preuzima ulogu nekog od likova. Svi ovi likovi nekako su povezani sa žrtvom – Al Denteom. 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)*

**Al Dente (44)** – Arogantni i samodopadni, ali talentirani pjevač. Gdje god se pojavi on je centar svijeta.

*Inspektor (ova ulogu nitko ne igra, njegove rezultate istrage se čitaju na početku svakog kruga. Nije osumnjičen).*

## Osumnjičeni:

**Viktorija Lepić (42)** – Atraktivna, profesionalna voditeljica. Predana poslu i karijeri. Željna je pažnje i nagrada.

**Florijan Fliper (44)** – Voditelj koji kao da je rođen za taj posao. Kod njega sve tako jednostavno teče i nije čudno kako pokupi sve nagrade.

**Marko Petrov (38)** – Stručni tehnički direktor na festivalu. Stalno se mota po sceni i oko scene. Šuti i radi.

**Iris Cerek (30)** – Koordinatorica na festivalu. Jedna brza, energična svestrana osoba. Vrlo spretna i sposobna u organizacijama. Zna dobro povezati sve konce.

**Goran Galama (50)** – Režiser na festivalu. Jedna vrlo nervozna osoba, želi da je sve po njegovom i vrlo je grub u komunikaciji.

**Ivana Lukić (38)** – Predsjednica stručnog žirija. Uvijek dotjerana i puna samopouzdanja. Šuška se kako je sklona korupciji.

**Maxim Blessy (50)** – Menadžer. Menadžer je pjevačima pa tako i Al Denteu. Stalno traži nove poslove gdje bi se mogao iskazati kao – menadžer. Sada želi sklopiti i nove poslove.

**Nina Novak (24)** – Talentirana pjevačica i kantautorica. Još je dosta naivna i neiskvarena za ekipu koja je okružuje.

# Upute za igru

## Uvodni krug igre

Kada su svi spremni za početak ponovite još jednom pravila (na kraju dokumenta). Sada, Iris Cerek čita uvodni tekst (pogledaj poglavlje „Uvodni tekst“ na kraju ovog teksta). Zatim se svaki lik ukratko predstavi: kako se zove, što radi, zašto je ovdje. 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. Kada su svi gotovi čitaju se novi rezultati istrage inspektora.

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: „Prošle 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, saznavši 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 – natuknica**

Podijele se natuknice za 3. 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

## **4. Krug – pronalazak dokaza**

U ovom krugu nema natuknica.

Umjesto toga, svaki igrač dobiva informaciju o nekom dokazu. Treba pokušati odgonetnuti na koga i što se odnosi taj dokaz. Te popuniti samostalno svoj upitnik. Raspravi s ostalim igračima i saznaj što više o dokazu. Molim pripremi olovku za svakog igrača.

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

## **5. 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 redosljedju. Nakon što se zadnji upitnik pročita, čita se PDF : "Rješenje" i „Odgovori za dokaze“

I to je to! Ovdje završava ova krimi igra. Jeste li uspjeli pronaći ubojicu? 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, tko je povezo dokaze, 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](mailto: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.**

### **Početak igre**

*Tekst čita Iris Cerek*

Pozdrav svima,

Evo, ja kao koordinatorica festivala moram vas obavijestiti kako se desio smrtni slučaj na generalnoj probi. Nažalost pjevač Al Dente je pao i smrtno stradao. Osim hitne pomoći stigla nam je i policija, a ovaj slučaj vodi inspektor Nikola Spis.

Iz tog razloga molim da se govori otvoreno po pitanju festivala. Ukoliko ste primijetili nešto sumnjivo tijekom večeri, nemojte se ustručavati to reći. Nažalost, postoji velika šansa da je Al Dente ubijen i kako je ubojica među nama.

Na početku istrage (19:00 sati) zamolila bih sve prisutne da se ukratko predstavite. Ime i prezime te koja je njihova uloga (zanimanje) na ovom festivalu. Za sada, bez pitanja molim.

Sama ću započeti: Zovem se Iris Cerek te sam koordinatorica ovog festivala. Neka se sada predstavi idući...

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

## *Kartice s imenima*

***Viktorija Lepić***

*voditeljica*

***Florijan Fliper***

*voditelj*

***Marko Petrov***

*tehnički direktor*

***Iris Cerek***

*koordinatorica*

***Goran Galama***

*režiser*

***Ivana Lukić***

*predsjednica žirija*

***Maxim Blessy***

*menadžer*

***Nina Novak***

*pjevačica*

# *Pozivnica za krimi igru: „Tko pjeva zlo ne misli“*

Dobrodošli na krimi igru. 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 te odvoji malo vremena za pripremu ove igre kako bi vam ova zabava ostala u lijepom sjećanju.

## **Pročitaj opis svog lika.**

U njemu ćeš pronaći sve informacije koje su ti potrebne za Krimi 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 zabavu. 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 ovoj krimi igri!**

Ostala pravila slijede prije početka same zabave.