

Wer ein tödliches Wort ausspricht, muss dem Spieler, der als Erster mit der Hand auf den Sensenmann klatscht, **2 Chips** bezahlen. Und jenem, der als Zweiter auf den Sensenmann klatscht, **1 Chip**. Wer aber versehentlich auf den Sensenmann klatscht, muss **1 Chip** bezahlen und als Jackpot in die Tischmitte legen. Der nächste Spieler, der richtig auf den Sensenmann klatscht, erhält zusätzlich den Jackpot. Verbrauchte black cards werden immer durch neue, vom Gebieter ausgewählte Karten ersetzt.

Die gelöste Storykarte wird weggelegt. Der neue Gebieter nimmt die nächste Storykarte und wählt wieder 3 (oder mehr) neue black cards aus.

Sollte ein Spieler bankrott gehen, so darf er Schulden machen und erhält aus dem Chipvorrat wieder frische Chips. Dafür muss er jedoch zuerst eine Strafaufgabe erfüllen, die ihm die anderen Mitspieler stellen (zum Beispiel Getränke holen). Spätestens bei Spielende müssen die Schulden wieder zurückgezahlt werden.

Es gewinnt, wer nach der vereinbarten Spieldauer die meisten Chips gesammelt hat.



Die Rätsel in **black stories – Die Erweiterung** beruhen auf Filmszenen. Für Filmfreaks ist es eine zusätzliche Herausforderung, den jeweiligen Film herauszufinden. (Alle relevanten Infos über Film, Regisseur, Darsteller etc. findet ihr jeweils unten auf der Lösungsseite der weißen Storykarten). Um die Rätsel lösen zu können, ist es aber nicht notwendig, die Filme zu kennen.

Wenn ihr die 30 Storykarten durchgeackert habt und noch am Leben seid, so ist der Spaß noch lange nicht zu Ende: Ihr könnt das Spiel mit allen black stories Kartensets weiterspielen (am besten eignet sich **black stories – Movie Edition**) und natürlich mit **black stories – Das Spiel** kombinieren.

Impressum:

© 2010 moses. Verlag GmbH
2. Auflage 2011

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
Fon 02152-209850
Fax 02152-209860
Mail info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de

Artikelnummer 90029

Alle Rechte vorbehalten.

Konzept, Spielentwicklung und Stories:
© Atelier Rohner + Wolf, Basel/Schweiz

Illustration: Bernhard Skopnik
Gestaltung: PrePressPro Kirsten Küsters
Lektorat & Spieletests: Nicola Berger
Herstellung: Jessica Stöhr
Redaktion & Projektleitung: Tanja Mues

Printed in China

Blut geleck?

Dann findet ihr hier noch viel mehr rabenschwarze Rätsel-Geschichten mit Gänsehaut-Garantie.

Ideal als klassische black stories oder als Erweiterungs-Kartensets für **black stories – Das Spiel** und **black stories – Die Erweiterung**.



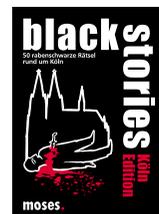
black stories 1

ISBN 978-3-89777-212-0



black stories 4

ISBN 978-3-89777-449-0



black stories Köln Edition

ISBN 978-3-89777-483-4



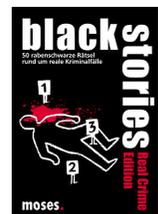
black stories 2

ISBN 978-3-89777-270-0



black stories 5

ISBN 978-3-89777-545-9



black stories Real Crime Edition

ISBN 978-3-89777-544-2



black stories 3

ISBN 978-3-89777-328-8



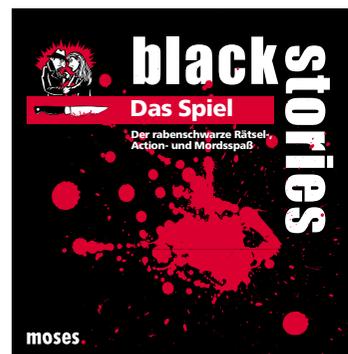
black stories 6

ISBN 978-3-89777-602-9



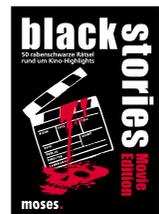
black stories Mystery Edition

ISBN 978-3-89777-392-9



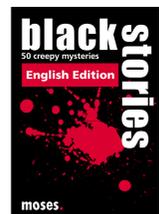
black stories – Das Spiel

Art.-Nr. 90020



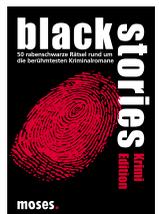
black stories Movie Edition

ISBN 978-3-89777-482-7



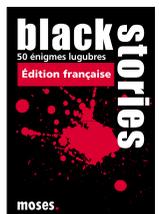
black stories English Edition

ISBN 978-3-89777-364-6



black stories Krimi Edition

ISBN 978-3-89777-566-4



black stories Edition française

ISBN 978-3-89777-450-6

Mehr erfahrt ihr unter www.black-stories.de



black stories

Die Erweiterung

Das Spiel mit den tödlichen Wörtern

Macht den schwarzen Ratespaß noch schwärzer.

Wer die tödlichen Wörter spricht, muss büßen.

moses

Separat ohne
„black stories – Das Spiel“
spielbar!

Spielmaterial



1 Sensenmann, den der Hauch des Todes umgibt



für 3-13 Spieler



ab 12 Jahren



ca. 45 Minuten

Spielziel

Nur wer den tödlichen Wörtern widerstehen kann, wird das schwarze Genie und gewinnt **black stories – Die Erweiterung**.

1. Vorbereitungen

Entscheidet, wie lange ihr spielen wollt. Beispielsweise eine Stunde. Oder so viele Stories, bis jeder Spieler einmal der Gebieter war.

Legt den Sensenmann in die Tischmitte und die 30 weißen Storykarten als Stapel auf den Tisch (mit der Lösung nach unten).



30 weiße Storykarten mit brandneuen rabenschwarzen Rätselgeschichten



40 schwarze black cards (davon 37 mit den tödlichen Wörtern und 3 Blankokarten zum Selberbeschriften)

2. Die tödlichen Wörter

Mischt die 37 schwarzen black cards, deckt drei Karten auf und legt sie offen auf den Tisch. Zum Beispiel sind die Wörter „Polizist/Polizei“, „Mord“, „sterben“ zu sehen.

Diese Wörter sind tödlich. Das Ratevolk darf sie niemals aussprechen. Nur der Gebieter ist durch seine Allmacht geschützt und darf die tödlichen Wörter sagen.

Tödlich sind zudem alle Wörter, die ein tödliches Wort beinhalten, unabhängig von Groß- oder Kleinschreibung, zum Beispiel „**Polizeihund**“,

„Kriminalpolizei“, „Polizistin“, „morden“ usw. Tödlich sind auch alle Beugungen, zum Beispiel „starb“, „ist gestorben“ usw.



Tipp: Ihr könnt das Spiel einfacher machen, indem ihr nur die fett geschriebenen Wörter berücksichtigt – oder schwieriger, wenn ihr mehr black cards offen auslegt. Vereinbart genau, was tödlich ist.

3. Der Gebieter

Lost aus, wer der erste Gebieter ist. Als Gebieter nimmst du die oberste weiße Storykarte und liest die Story auf der Vorderseite laut vor. Lies dann geheim für dich die Lösung auf der Rückseite.

Nun muss das Ratevolk die Lösung herausfinden. Es darf dir laut Fragen stellen, die du wahrheitsgemäß mit Ja oder Nein beantwortest. Das Ratevolk darf wild durcheinander fragen, es muss keine Reihenfolge beachten.



Gib großzügig Lösungshilfen, wenn das Ratevolk völlig im Dunkeln tappt. Je nachdem, wie gnädig du als Gebieter bist, kannst du die Ratezeit enorm verkürzen oder verlängern.

Weise das Ratevolk darauf hin, wenn es falsche Annahmen macht. Zum Beispiel wenn ein Spieler fragt, ob der Mörder eine Frau war und es in der Story weder ein Mann noch eine Frau, sondern ein Tier war.

Hat dein geplagtes Ratevolk die Lösung aufgespürt? Ja? Ausgezeichnet! Gib die Storykarte jenem Spieler, von dem du glaubst, dass er am meisten zur Lösung beigetragen hat. Aber natürlich nicht dir selbst. Dein Entscheid ist unwiderruflich, denn du bist der allwissende Gebieter!

Ein ausgeloster neuer Spieler ist nun der nächste Gebieter und liest eine neue Story vor.

4. Der Sensenmann

Spricht aber jemand aus dem Ratevolk eines der offen liegenden tödlichen Wörter aus, so versuchen alle anderen Spieler wie auch der Gebieter, mit der Hand auf den Sensenmann zu klatschen.

Bist du es, der ein tödliches Wort gesagt hat, so bist du von nun an ein Zombie. Du bist erst erlöst, wenn ein anderer Spieler zum Zombie mutiert.



Wer als Erster auf den Sensenmann geklatscht hat, erhält zur Belohnung die black card. Die verbrauchte black card wird jetzt durch eine neue ersetzt, so dass wieder 3 black cards mit tödlichen Wörtern offen ausliegen.

5. Fiese Tricks

Das Ratevolk und der Gebieter versuchen natürlich, die anderen Spieler zum Aussprechen eines tödlichen Wortes zu verleiten. Nur der Gebieter ist vor der Macht der tödlichen Wörter geschützt. Er darf sie beliebig aussprechen.

Wer aber versehentlich auf den Sensenmann klatscht, obwohl gar kein tödliches Wort ausgesprochen wurde – oder weil es vom Gebieter gesagt wurde – der wird sofort zum Zombie. Die Karte mit dem tödlichen Wort bleibt in diesem Fall liegen.

6. Der Gewinner

Wer bei Spielende die meisten weißen und schwarzen Karten besitzt, ist das schwarze Genie und hat das Spiel gewonnen. Er oder sie verflucht die anderen Spieler zu ewiger Verdammnis als Untote.



Für blutige Profis: Das Spiel mit Punkten und wählbaren black cards

Profis spielen **black stories – Die Erweiterung** mit Punktechips. Nehmt die Blutchips aus **black stories – Das Spiel** oder verwendet alternativ zum Beispiel essbare Chips. Ihr könnt die Punkte jeden Spielers auch einfach auf einen Zettel schreiben.

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler **3 Chips** als Startkapital.



Sobald der Gebieter die Story gelesen hat, wählt er 3 (oder mehr) black cards aus und legt sie offen auf den Tisch. Natürlich sucht der Gebieter jene tödlichen Wörter heraus, die inhaltlich mit der Story in engem Zusammenhang stehen, ohne jedoch dem Ratevolk zu viele Tipps zu geben.

Der Gebieter verteilt nach jeder gelösten Story **7 Chips**, die er aus dem Chipvorrat nimmt: **2 Chips** behält er selbst. **5 Chips** verschenkt er beliebig unter das Ratevolk, je nachdem, wer wie viel zur Lösung beigetragen hat. Der Entscheid des Gebieters ist unumstößlich. Aber durch erbärmliches Jammern und Geheimhalten der bereits gesammelten Chips kann jeder versuchen, den Gebieter für sich wohlwollend zu stimmen.