

man draußen! Die vernichtete Vampirkarte wird unter den Kartenstapel geschoben.

Dann kommt der nächste Spieler mit Messerdrehen an die Reihe.

4. Kein Lebenssaft mehr, du Hund!

Hast du keine Chips mehr, so musst du Schulden machen. Nimm dir aus der Kasse die gewünschte Anzahl Chips. Spätestens am Schluss des Spiels musst du sie zurückzahlen. Solange du Schulden hast, bist du der Hund. Als Hund musst du die Getränke aus dem Kühlschrank holen, den Mitspielern die Füße küssen und schmerzverzerrt über dein Leid klagen, oder was auch immer deine grausamen Mitspieler von dir verlangen.

5. Wer ist der Sieger?

Wer nach der vereinbarten Anzahl Runden die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt BLACK STORIES – DAS SPIEL. Er oder sie ist das schwarze Genie.



Weil wir immer wieder gefragt werden, woher wir die Ideen zu unseren black stories nehmen ...

Die Fragen in BLACK STORIES – DAS SPIEL beruhen mehrheitlich auf Filmszenen. Für Filmfreaks ist es eine zusätzliche Herausforderung, den jeweiligen Film herauszufinden. Um mit diesen black stories Spaß zu haben, ist es aber nicht nötig, die Filme zu kennen. Welche black story von welchem Film inspiriert wurde, könnt ihr auf der Rückseite jeder Storykarte (siehe „Filmklappe“) nachlesen. Alle nicht von Filmen inspirierten Stories erkennt ihr am Blutfleck ...



Wenn ihr die 100 Storykarten aus diesem Spiel 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. 20 Karten aus den bisher veröffentlichten Packungen findet ihr zum Kennenlernen bereits in diesem Spiel, es sind die letzten 20 der 100 Storykarten und sie sind zur einfachen und schnellen Identifizierung entsprechend gekennzeichnet (ohne Filmklappe oder Blutfleck).

Impressum

© 2008 moses. Verlag GmbH
9. Auflage 2012

moses. Verlag GmbH · Arnoldstraße 13d · 47906 Kempen
Fon 0 21 52 - 20 98 50 · Fax 0 21 52 - 20 98 60
Mail info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de
www.black-stories.de
www.facebook.com/BlackStories.offizielle.
Fanpage

Artikelnummer 90020

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise.

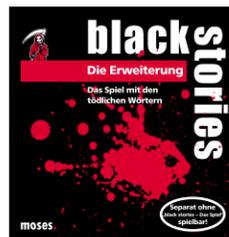
Eine Haftung des Verlags für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Konzept, Spielentwicklung & Stories:
© Atelier Rohner + Wolf, Basel/Schweiz
Illustration: Bernhard Skopnik
Gestaltung: Pohl & Rick
Lektorat: Nicola Berger
Redaktion: Tanja Mues

Made in China

Blut geleckt? Sehr gut!

Denn der rabenschwarze Rätsel-, Action- und Mordsspaß geht weiter! **black stories – Die Erweiterung** wartet mit 30 brandneuen morbiden Rätseln auf. Auch separat ohne das Original spielbar!



Art.-Nr. 90029

Die black stories Editionen: Ideal als klassische black stories oder als Erweiterungs-Kartensets für black stories – Das Spiel



ISBN 978-3-89777-212-0



ISBN 978-3-89777-270-0



ISBN 978-3-89777-328-8



ISBN 978-3-89777-449-0



ISBN 978-3-89777-545-9



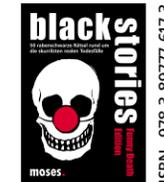
ISBN 978-3-89777-602-9



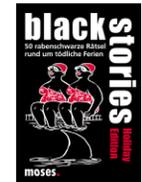
ISBN 978-3-89777-630-2



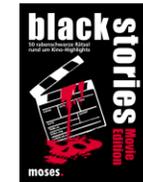
ISBN 978-3-89777-544-2



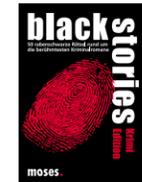
ISBN 978-3-89777-617-3



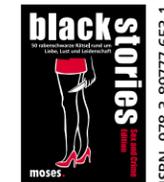
ISBN 978-3-89777-616-6



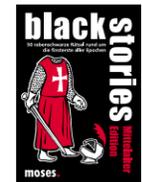
ISBN 978-3-89777-482-7



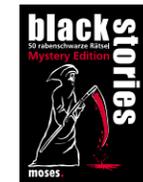
ISBN 978-3-89777-566-4



ISBN 978-3-89777-653-1



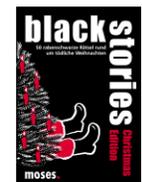
ISBN 978-3-89777-652-4



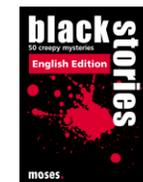
ISBN 978-3-89777-392-9



ISBN 978-3-89777-483-4



ISBN 978-3-89777-631-9



ISBN 978-3-89777-364-6



ISBN 978-3-89777-450-6

Alle Titel erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel und unter www.moses-verlag.de.

black stories



Das Spiel

Der rabenschwarze Rätsel-, Action- und Mordsspaß

Für 3-13 Spieler

Wer durch Grips und Glück die meisten Chips sammelt, gewinnt BLACK STORIES – DAS SPIEL !

Rabenschwarze Stories erwarten euch. Es wimmelt von Mördern, Blut und Leichen. So wie es euch von black stories bekannt ist. Bei BLACK STORIES – DAS SPIEL ist die Herausforderung noch vielfältiger. Nicht nur durch Fragen und Antworten, sondern auch durch Sketche und Pantomime gibt der Gebieter dem Ratevolk Lösungshinweise. Und der beste Tüftler erhält vom gnädigen Gebieter lebenserhaltende Blutchips. Aber passt auf, dass ihr beim tückischen Vampirwettspiel nicht wieder alles verliert ...

Spielmaterial:



120 Karten
(davon 100 Storykarten
und 20 Zahlenkarten)



100 Blutchips



1 bluttriefender Spielplan mit drehbarem Messer

LOS GEHT'S!

1. Vorbereitungen

Bildet bei mehr als 6 Spielern Teams. Bei 8 Spielern zum Beispiel 4 Zweiertteams.

Stellt die Spielbox in die Tischmitte.

Trennt die 100 Storykarten von den 20 Zahlenkarten. Legt die beiden Kartenstapel neben die Box, die Storykarten mit der Lösungsseite nach unten. Nehmt die Blutchips aus dem Fach heraus und legt sie auf

einem Haufen neben die Box. Dieser Haufen ist die Kasse. Jeder Spieler (bzw. jedes Team) erhält 3 Chips Startgeld aus der Kasse.

Legt den Spielplan mit dem drehbaren Messer in das Box-Unterteil. Damit sich das Messer gut dreht, müsst ihr die Niete in seiner Mitte kurz mit den Fingernägeln hochziehen. Holt einen Zeichenblock, einen Bleistift und genügend Getränke und Knabbereien.

2. Spieldauer und Startspieler festlegen

Bestimmt gemeinsam, wie viele Runden ihr spielen wollt. Wenn ihr BLACK STORIES – DAS SPIEL noch nicht kennt, dann vereinbart 2 Runden.

Wer die schauerlichste Todesart erzählt, darf das Spiel beginnen. Danach geht es immer reihum im Uhrzeigersinn.

3. Messer drehen

Kommst du an die Reihe, so drehe das Messer. Es muss wenigstens einmal ganz rundherum gelaufen sein, bevor es auf einem der 13 Felder stehen bleibt. Schau jetzt, auf welches Feld die Messerspitze zeigt und lies den entsprechenden Abschnitt:



FRISCHES BLUT:

Drehe noch einmal das Messer. Beachte jetzt die kleinen roten Zahlen. Auf welche Zahl zeigt die Messerspitze? Diese Zahl gibt an, wie viele Chips du aus der Kasse erhältst. Dann kommt der nächste Spieler mit Messerdrehen an die Reihe.



GEFÄNGNIS:

Drehe nochmals das Messer. Beachte die kleinen roten Zahlen. Auf welche Zahl zeigt die Messerspitze? Diese Zahl gibt an, wie viele Chips du aus deinem Vorrat in die Kasse zurücklegen musst.

Dann kommt der nächste Spieler mit Messerdrehen an die Reihe.



BLACK QUESTION:

Du bist jetzt der Gebieter. Deine Entschiede sind unumstößlich, auch wenn sich das Ratevolk flehend vor dir im Staube wälzt.

Nimm die oberste Storykarte. Lies 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 Spieldauer 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.

Chips verteilen: Hat dein geplagtes Ratevolk die Lösung aufgespürt? Ja? Dann nimm 7 Chips aus der Kasse heraus: 2 Chips erhältst du selbst. 5 Chips verteilst du in deinem Großmut unter das Ratevolk, je nachdem, wer wie viel zur Lösung beigetragen hat. Du kannst zum Beispiel einem Spieler 3 Chips und zwei Spielern je 1 Chip geben, oder alle 5 Chips einem einzigen Spieler. Du bist der Gebieter.

Sollte das Ratevolk aber die Lösungssuche aufgeben, so bekommt natürlich niemand Chips. Dann kommt der nächste Spieler mit Messerdrehen an die Reihe.



BLACK PANTOMIME:

Wie „BLACK QUESTION“, nur darfst du als Gebieter nicht reden, sondern musst die Lösung und die Antworten auf die Fragen des Ratevolkes pantomimisch (also durch Körperbewegungen und Grimassen) darstellen.

Du darfst nur reden, wenn dein Ratevolk völlig stecken geblieben ist. Verteile die Chips wie bei BLACK QUESTION.



BLACK SKETCH:

Wie „BLACK QUESTION“, nur darfst du als Gebieter nicht reden, sondern musst die Lösung und die Antworten auf die Fragen des Ratevolkes durch Zeichnen darstellen. Natürlich darfst du keine Worte oder Zahlen zeichnen.

Du darfst nur reden, wenn dein Ratevolk gar nicht mehr weiterkommt. Verteile die Chips wie bei BLACK QUESTION.



BLACK 13:

Risiko! Bei diesem Vampirwettspiel kann einer viele Chips gewinnen – aber auch viele verlieren. Mische die 20 Zahlenkarten. Lege sie als Stapel in die Tischmitte (Zahlenseite nach unten).

Ziel jedes Spielers ist, mit den Zahlenkarten möglichst die Summe 13 zu erreichen, aber nicht zu überschreiten. Wer 13 überschreitet, ist sofort tot. Einige Karten haben entweder den Wert „1 oder 10“, so wie es einem grad am besten passt.

Und so geht's:

Gib 1 Chip aus deinem Vorrat als Einsatz in die Tischmitte und nimm dir die oberste Karte vom Zahlenstapel. Lege die Karte **offen** vor dich hin. Nun geben auch alle anderen Mitspieler reihum ihren Einsatz von je 1 Chip, nehmen sich je eine Karte und legen sie offen vor sich. Wenn die Reihe wieder bei dir ist, kannst du entweder einen zweiten Chip in die Tischmitte legen und eine weitere Karte nehmen. Oder du sagst: „Ich steige aus, weil mir mein Leben lieb ist!“. Diese Entscheidung fällen auch reihum die anderen Mitspieler. Natürlich schaut jeder nicht nur auf die eigenen, sondern auch auf die Karten der Mitspieler und überlegt sich, welche Werte noch im Stapel stecken.

Dies geht so lange reihum, bis schließlich auch der letzte Spieler tot oder ausgestiegen ist oder bis alle Karten aufgebraucht sind. Jetzt wird geprüft, wer von den noch lebenden Spielern die Summe 13 erreicht oder ihr am nächsten gekommen ist. Dieser Spieler erhält alle eingesetzten Chips. Sind zwei Spieler gleich nahe, so teilen sie sich den Gewinn. Einen unverteibaren Rest erhält der ärmere Spieler. Übrigens: Wer Knoblauch zieht, muss sofort eine Vampirkarte eines beliebigen Spielers vernichten. Besonders fies: Den Vampir eines ausgestiegenen Spielers killen – denn einmal ausgestiegen bleibt