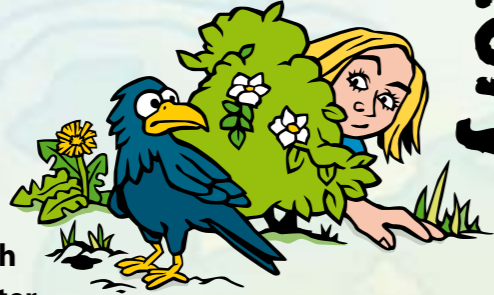


# black stories junior story



Zeigt der Kompass auf eine story, wirst du zum Expeditionsleiter und führst deine Mitspieler durch eine rätselhafte Situation. Als Expeditionsleiter

hast du eine wichtige und ehrenvolle Aufgabe: Du entscheidest, welche Hinweise du dem Ratevolk gibst, um sie auf die richtige Spur zu bringen!



Wie im echten Leben werden ehrenvolle Aufgaben selten belohnt: Als Expeditionsleiter kannst du keinen Chip gewinnen – es sei denn, es handelt sich um ein kniffliges Rätsel.

**Einzelspieler oder Zweierteams:** Die Mitspieler werden zum Ratevolk und versuchen gemeinsam, das Rätsel zu lösen. Gelingt es ihnen, bekommt jeder von ihnen bzw. jedes Team einen Chip in der Farbe des Rätsels. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Ratezeit beschränken (z. B. auf fünf Minuten). Schafft das Ratevolk es nicht in dieser Zeit oder gibt es vorzeitig auf, erhält keiner einen Chip. Im Zweierteam wird der Expeditionsleiter von seinem Partner unterstützt. Er selbst bzw. sein Team erhält nur dann einen Chip, wenn ein besonders kniffliges Rätsel gelöst wurde. Ihr erkennt es an folgenden Symbolen:

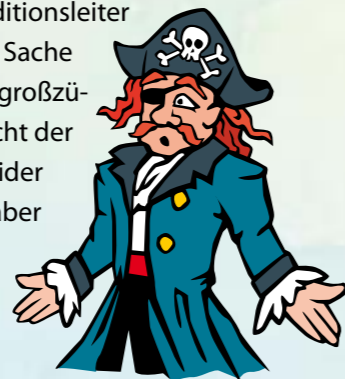


### Spiel in zwei Gruppen:

Nur die Spieler deines eigenen Teams dürfen raten. Das andere Team passt auf, dass du nicht zu viele Hinweise gibst, denn der gewonnene Chip bleibt ja in deinem eigenen Team.

### Des Rätsels Lösung:

Die einzig richtige und zu erratende Lösung ist der fettgedruckte Teil auf der Kartenrückseite. Natürlich muss das Ratevolk die Lösung nicht wortwörtlich erraten. Wenn du als Expeditionsleiter der Meinung bist, der Kern der Sache wäre getroffen, darfst du gern großzügig sein. Für gute Ideen, die nicht der Lösung entsprechen, gibt es leider nur Ruhm und Anerkennung, aber keinen Chip – genau wie für dich als Expeditionsleiter.



### Ablauf einer Raterunde:

Der Expeditionsleiter nimmt die oberste Storykarte vom Stapel der entsprechenden Farbe, liest das Rätsel auf der Vorderseite laut vor und zeigt dem Ratevolk die Abbildung. Die Lösung auf der Rückseite liest er im Stillen für sich durch. Das Ratevolk stellt nun Fragen, um dem Rätsel auf die Spur zu kommen.

Seid ihr bereits fortgeschrittene Ratefüchse, versucht nur solche Fragen zu stellen, die der Expeditionsleiter eindeutig mit »Ja« oder »Nein« beantworten kann, z. B. »Ist es für die Lösung wichtig, dass ...« oder »Hat ein spezielles Tier etwas mit der Sache zu tun?«



# black stories junior story



### Tipps für den Expeditionsleiter:

Die ausführliche Antwort auf der Kartenrückseite hilft dir dabei, die Fragen deiner Mitspieler zu beantworten. Trotzdem hast du es als Expeditionsleiter manchmal nicht leicht. Du musst gut überlegen, um mit deinen Antworten nicht zuviel zu verraten. Auf manche Fragen gibt der Lösungstext keine Antwort, andere führen in eine falsche Richtung. Bitte dann um eine neue Frage. Ist das Ratevolk völlig ahnungslos, lies das Rätsel noch einmal vor und betone dabei die Hinweise.



### Tipps für das Ratevolk:

Hört gut zu, wenn der Expeditionsleiter das Rätsel vorliest! Jedes Wort könnte ein Hinweis, aber ebenso eine falsche Fährte sein. Versucht zunächst herauszufinden, wo die Hinweise versteckt sind. Manchmal helfen euch auch die Illustrationen weiter.



# black stories junior

Eine abenteuerliche Reise durch unsere rätselhafte Welt

Das Spiel



moses.

Für mutige Entdecker ab 8 Jahren





# black stories junior



# das spiel

Mit *black stories Junior – Das Spiel* erlebt ihr viele Abenteuer: Ihr trefft auf Raumfahrer, Piraten, Indianerhäuptlinge, wilde Tiere und außerirdische Wesen. Manche Situationen müsst ihr mit Köpfchen lösen, andere mit vollem Körpereinsatz. Zum Glück seid ihr dabei ja nicht alleine – doch ihr müsst auch Aufgaben bestehen, bei denen euch keiner helfen kann!

### Spielmaterial:

- Spielbrett mit drehbarer Kompassnadel
- 100 Storykarten (je 25 blue, green, yellow und silver stories)
- 100 Aktionskarten
- 100 Abenteuerchips



### Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, dreht die Kompassnadel. Der Kompass zeigt an, ob eine Story- oder eine Aktionskarte gezogen wird, und wohin die Reise geht: Gelb (*yellow*) führt in die Wüste oder Prärie, grün (*green*) in wilde Wälder, silber (*silver*) ins Weltall, und blau (*blue*) in die Tiefen des Meeres. Manchmal dürft ihr zwischen zwei story-Farben oder zwischen story und action einer Farbe wählen.



### Spielvorbereitung:

Stellt das Unterteil der Spielbox in die Tischmitte, nehmt alle Karten und Chips heraus und sortiert sie nach Farben. Stapelt neben jeder Boxseite die Aktionskarten, Storykarten (Rätselseite oben) und Chips einer Farbe. Legt den Kompass (Spielbrett) in die Box und zieht die Niete in der Mitte hoch, damit sich die Kompassnadel gut dreht.

### Für die Aktionen benötigt ihr folgende Dinge:

Papier, Stifte, Schnur/Wolle, Waschbecken/Schüssel, Strohhalm, Stoppuhr, Augenbinden, Streichhölzer, Klopapier, Watte, Schwamm, Tasse, Kissen, Decke.



hat – also Chips in allen vier Farben besitzt.



# black stories junior

# action



Zeigt der Kompass auf action, ist dein Einsatz gefragt! Manchmal reicht es aus, etwas vorzuführen, manchmal musst du aber auch einen Gegner besiegen oder bestimmte Bedingungen erfüllen, um den Chip in der Farbe deiner Aktionskarte zu bekommen.

Wer mit einer Aktion an der Reihe ist, muss seine Aufgabe ganz allein erfüllen – auch, wenn ihr in Teams spielt. Doch natürlich stehen die Teamkollegen mit Rat und Tat zur Seite.

**Bei manchen Aktionen sind deine Mitspieler gefordert:** Sie denken sich Fragen oder Aufgaben aus, z. B. verschiedene Krankheiten, die du heilen sollst. Es sollten nie mehr als fünf Aufgaben sein. Bildet deshalb **bei mehr als 6 Spielern** Teams und

einigt euch im Team auf eine Aufgabe.

**Seid ihr zu dritt**, steuert jeder zwei Ideen bei, damit die Aktion spannend bleibt.

**Spielt ihr in zwei großen Gruppen**, machen nur die Spieler des eigenen Teams mit.



**Wann gibt es einen Chip?** Manche Aufgaben geben ein Ziel vor, z. B. »Finde zehn Begriffe«, »Schaffe es in 30 Sekunden« oder »Deine Freunde müssen es erraten«. Wenn es mal nicht ganz klappt, dürfen deine Mitspieler gern großzügig sein – schließlich hast du dich angestrengt! Gleiches gilt für Aufgaben, bei denen du etwas vorführen musst: Nur wer sich gar keine Mühe gibt, geht leer aus.

### Aktionen, für die du einen Gegner brauchst:

Wähle einen Mitspieler, der ungefähr so alt, so groß oder so stark ist wie du. Der Gegner erhält keinen Chip – auch wenn er dich schlägt. Du selbst bekommst den Chip nur, wenn du gewinnst.

**Aktionen mit Zeitvorgabe:** Bestimme einen Mitspieler, der die Zeit stoppt. Manchmal muss auch jemand Schiedsrichter sein oder mitzählen.



© 2012 moses. Verlag GmbH  
2. Auflage 2012

moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-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

Artikelnummer 90037

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise.

**Spielkonzept, Text, Illustration & Gestaltung:**

Andrea Köhrsen

**Lektorat, Redaktion & Spieletests:** Elke Vogel

**Projektleitung:** Tanja Mues

**Herstellung:** Jessica Stöhr

Printed in China

Wir danken unserem Kinder-Rateteam für das Testen, Tüfteln und Enträtseln der *black stories Junior*: Katharina, Matthias, Johannes, Christian, Juliana, Fabian, Lea, Kim, Benedikt, Lukas, Jana, Tim, Hannah und Jannis

Ihr kennt und erfindet eigene *black stories Junior*? Wir sind gespannt! Schickt sie uns an info@moses-verlag.de. Wenn wir sie veröffentlichen, werdet ihr natürlich namentlich erwähnt und erhaltet ein persönliches Belegexemplar.

Alle *black stories Junior*:  
ab 8 Jahren  
durchgehend vierfarbig illustriert von Andrea Köhrsen  
50 Karten in einer Schachtel  
8,7 cm x 12,6 cm  
Euro 8,95\* (D)  
\*unverbindl. Preisempfl.  
Erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter [www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de).



ISBN 978-3-89777-547-3



ISBN 978-3-89777-486-5



ISBN 978-3-89777-623-4



ISBN 978-3-89777-622-7

Wenn ihr alle 100 Storykarten aus diesem Spiel enträtselt habt, so ist der Rätselspaß noch lange nicht vorbei: Ihr könnt das Spiel mit den folgenden *black stories Junior*-Kartensets weiterspielen:



ISBN 978-3-89777-484-1



ISBN 978-3-89777-604-3



ISBN 978-3-89777-485-8



ISBN 978-3-89777-567-1

Und wenn ihr dann immer noch nicht genug habt, könnt ihr mit den folgenden *black stories Junior*-Kartensets weiterrätseln: