

Der Autor



Holger Bösch erstarrte vor Schreck, zumindest für ein paar Sekunden, als er 1964 im Harz dem Dunkel der Welt ausgesetzt wurde. Er vergnügte sich auf verschiedensten Schulbänken und war schon bald als bravouröser Geschichtenerzähler bekannt, besonders

unter seinen Lehrern, die leider nicht sehr viel Verständnis dafür aufbringen wollten.

Er fing an, die Geschichten zu sammeln und sich neue auszudenken. Eines Abends, beim gemeinsamen Rätseln mit Freunden, fiel auch noch der passende Name vom Himmel (oder wo kommen Namen sonst her?): black stories.

Seitdem lässt sich Holger Bösch, inspiriert durch das Chaos dieser Welt, immer wieder neue black stories einfallen – um immer wieder Gebiete spielen zu dürfen.

Diesem Mann möchte man lieber nicht nachts begegnen ...

Der Illustrator

Bernhard Skopnik studierte Grafikdesign und Illustration an der Hochschule für bildende Künste in Kassel. Seit 1985 arbeitet er als freier Grafiker und Illustrator. Seinen Schwerpunkt legt er auf Bildergeschichten und Illustrationen für Zeitschriften und Schulbuchverlage.



Eins ist jedenfalls sicher: Keiner illustriert „black stories“ so rabenschwarz wie er!

Impressum

© 2004 moses. Verlag GmbH
36. Auflage 2013

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
Fon 02152 – 209850
Fax 02152 – 209860
Mail info@moses-verlag.de
www.moses-verlag.de
www.black-stories.de
www.facebook.com/BlackStories.offizielle.Fanpage

ISBN 978-3-89777-212-0

Alle Rechte vorbehalten,
auch auszugsweise.

Titelillustration &
-gestaltung: Bernhard Skopnik
Layout & Satz: Kirsten Küsters
Redaktion: Tanja Mues

Printed in China

black stories

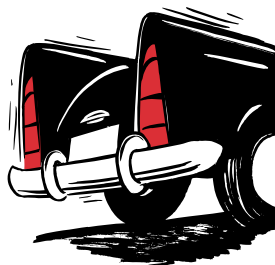
50 rabenschwarze Rätsel

moses.

Was sind eigentlich „black stories“?

black stories sind knifflige, morbide, rabenschwarze Geschichten, die sich so oder ähnlich zugetragen haben könnten. In einer Runde verschworener black story-Fans nehmen sie schnell Form an. Manchmal geht es ganz schnell: zwei, drei Fragen und schon ist man auf der richtigen Fährte. Aber oft beißt man sich auch die Zähne an einer vermeintlich leichten Geschichte aus.

In den letzten Jahren sind black stories immer populärer geworden. Alleine in Deutschland gibt es mittlerweile mehrere Begriffe für diese Geschichten: Denkpuzzles, laterale Rätsel, Mysteries, Rätsel-Geschichten und Rätsel-Krimis. Aber garantiert „schwarz“ sind nur black stories.



Spielanleitung

Am meisten Spaß macht es, black stories zusammen mit Freunden zu knacken. Einer ist der Gebieter. Er kennt die Lösung des Rätsels und muss alle Fragen beantworten. Zu Beginn nimmt er eine Karte aus dem Stapel, liest die Geschichte vor, die auf der Vorderseite steht, und fragt: „Warum wohl?“ Auf der Rückseite der Karte findet der Gebieter die Antwort, die er natürlich für sich behält. Das Ratevolk beginnt nun, Fragen zu stellen. Diese müssen so formuliert sein, dass der Gebieter mit „ja“ oder „nein“ antworten kann. Mit Geschick und Ausdauer nähert sich das Ratevolk so langsam der Antwort. Natürlich kommt es immer wieder vor, dass das Ratevolk völlig im Dunkeln tappt und Fragen formuliert, die ...



- ... prinzipiell nicht mit ja oder nein beantwortet werden können, wie z.B. die Frage: „War der Mann groß oder klein?“ Bei solchen Fragen muss der Gebieter auf eine neue Formulierung bestehen.

- ... keine einfache ja/nein Antwort erlauben, da falsche Annahmen getroffen wurden, wie z.B. die Frage: „War der Mann groß?“, wenn es sich in der black story um keinen Mann, sondern um ein Tier handelt. In diesem Fall weist der Gebieter das Ratevolk großmütig darauf hin, dass der Frage falsche Annahmen zu Grunde liegen.



- ... auf Abwege führen, wie z.B. die Frage: „War der Mann vorher in der Kirche?“ Wenn es keine Rolle spielt, ob der Mann in der Kirche war oder nicht, kann eine Frage völlig in die Irre führen. Natürlich ist das im Einzelfall schwer zu entscheiden und manchmal macht es ja auch Spaß, die anderen zappeln zu lassen. Ein milde gestimmter Gebieter wird das Ratevolk darauf hinweisen, dass die Frage nichts zur Sache tut.

Der Gebieter hat immer Recht. Das ist besonders dann wichtig, wenn das Ratevolk der Meinung ist, die Geschichte könnte sich auch anders zugetragen haben. Die Antwort auf der Rückseite der Karte ist die einzig richtige Lösung.

