

white stories

white stories entführen dich zur Geisterstunde in finstere Gemäuer und schauerliche Gegenden!



Du begegnest Gespenstern, Poltergeistern und Vampiren und triffst auf allerlei nebulöse Erscheinungen. Für einige gibt es ganz natürliche Erklärungen, andere jagen dir Schauer über den Rücken – und oft sind die Dinge nicht so, wie sie scheinen ... Doch lass dir nicht die Sinne vernebeln! Denn nur wer genau hinsieht, aufmerksam zuhört und clevere Fragen stellt, setzt dem Spuk ein Ende und lichtet den Nebel.



spielanleitung

Eure Ausrüstung: Fantasie, Neugier und gute Nerven!

white stories könnt ihr zu zweit oder mit vielen Freunden spielen. Nur allein macht es nicht so viel Spaß, weil man jemanden braucht, der die Lösung kennt und Fragen beantwortet. Das ist der **Obergeisterjäger**. Die Mitspieler bilden das **Ratevolk**. Spielt ihr zu zweit, wechselt ihr euch als Obergeisterjäger ab. Bei mehreren Spielern geht es reihum.

Als **Obergeisterjäger** nimmst du eine Karte, liest das Rätsel auf der Vorderseite laut vor und zeigst dem Ratevolk die Abbildung. Die Lösung auf der Rückseite liest du im Stillen für dich durch.



Das **Ratevolk** stellt nun Fragen, um dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Es darf aber nur solche Fragen stellen, die der Obergeisterjäger mit »Ja« oder »Nein« beantworten kann, z.B. »Ist es dunkel?«. Fragen wie »Ist es Tag oder Nacht?« oder »Wie spät ist es?« beantwortet er nicht. Wenn er nett ist, bittet er um eine andere Frage.

Die **Lösung**. Die einzig richtige und zu erratende Lösung ist der fettgedruckte Teil auf der Kartenrückseite. Die ausführliche Antwort darunter muss nicht erraten werden, hilft dem Obergeisterjäger aber dabei, die Fragen der Mitspieler zu beantworten. Solltest du als Obergeisterjäger eine white story einmal nicht verstehen, nimm eine andere Karte und frage später deine Mitspieler oder deine Eltern um Rat.



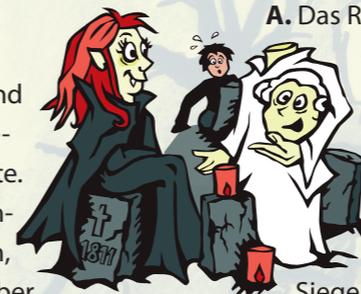
Die Rätsel. 15 Rätsel sind besonders knifflig. Ihr erkennt sie an diesem Zeichen. Noch schwieriger wird es, wenn ihr auf die Betrachtung der Bilder verzichtet, denn darin sind manchmal Hinweise versteckt!

Spielvarianten bei mehr als zwei Spielern:

A. Das Ratevolk spielt als Team gegen den Obergeisterjäger.

B. Jeder spielt für sich und darf solange fragen, bis die Antwort »Nein« lautet. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer das Rätsel löst, erhält die Spielkarte.

Sieger ist am Ende derjenige mit den meisten Karten.



verlag

impressum

© 2009 moses. Verlag GmbH

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



ISBN 978-3-89777-547-3

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise.

Konzept, Text, Illustration & Gestaltung:

Andrea Köhrsen, köhochzwei – Text und Gestaltung für Kopfangelegenheiten und Herzanstöße

Lektorat & Redaktion: Elke Vogel

Projektleitung: Tanja Mues

Printed in China



Wir danken den cleveren Kids Jelka, Kristin und Michael fürs Testen, Tüfteln und Enträtseln der kniffligen white stories.

tipps & tricks

Tipps für das Ratevolk:

Höre genau zu, wenn der Obergeisterjäger das Rätsel vorliest! Jedes einzelne Wort könnte ein Hinweis, aber auch eine falsche Fährte sein. Versuche zunächst herauszufinden, wo die Hinweise versteckt sind. Du könntest z.B. fragen: »Ist es für die Lösung wichtig, dass ...?« Beobachte bei allen Fragen die Reaktion des Obergeisterjägers: Zögert er mit der Antwort? Dann könnte es daran liegen, dass die Frage unwichtig ist und dir nicht dabei helfen wird, das Rätsel zu lösen. Vielleicht bist du aber auch ganz nah dran ...

Doch beachte: Auch wenn deine Ideen die besten sind – der Obergeisterjäger hat immer Recht! Nur er kennt die richtige Lösung!



Tipps für den Obergeisterjäger:

Der Obergeisterjäger hat es manchmal nicht leicht. Werden Fragen gestellt, auf die der Lösungstext keine Antwort gibt oder die in eine falsche Richtung führen, darfst du als netter Obergeisterjäger natürlich hilfreiche Hinweise geben oder um eine neue Frage bitten. Wenn du merkst, dass das Ratevolk völlig ahnungslos ist, lies das Rätsel noch einmal vor und betone dabei die Hinweise.



Die Autorin: Andrea Köhrsen kam 1971 als »Fischkopp« zur Welt und studierte Kommunikations-Design an der Muthesiussschule in Kiel. Seit der Geburt ihrer Tochter 2003 arbeitet sie freiberuflich als Gestalterin und Texterin. Obwohl sie überhaupt nicht abergläubisch ist, hat sie insgeheim den Verdacht, einen Poltergeist zu beherbergen: Ständig brennen Glühbirnen durch, Bücher fallen aus Regalen und Radiergummis verschwinden wie durch Geisterhand ...

white stories

50 gespenstische Rätsel von geisterhaften Erscheinungen



für ausgebuffte Geisterjäger ab 8 Jahren

moses.

