

black stories

50 rabenschwarze Rätsel
in der Sebastian Fitzek Edition

SEBASTIAN
FITZEK




moses.

Spielanleitung



Am meisten Spaß macht es, black stories zusammen in einer größeren Runde zu knacken. Einer, der Gebieter (das ist derjenige, der die Lösung kennt und alle Fragen beantworten muss), nimmt eine Karte aus dem Stapel, liest den geheimnisvollen Hinweis auf der Vorderseite vor und fragt: »Warum wohl?« Auf der Rückseite findet er die Antwort, die nur er allein lesen darf – und die er natürlich für sich behält. Um die black story zu lösen – also auf das groteske, nicht selten makabere Geschehnis zu kommen, das sich dahinter verbirgt –, sind alle Fragen von Seiten des Ratevolks erlaubt, solange sie so formuliert sind, dass der Gebieter sie mit »Ja« oder »Nein« beantworten kann. Mit Geschick und Ausdauer tastet man sich so langsam an die Antwort heran. Dabei kommt es natürlich immer wieder vor, dass das Ratevolk völlig im Dunklen tappt und Fragen formuliert, die ...

- prinzipiell nicht mit »Ja« oder »Nein« beantwortet werden können (z. B. »War der Mann groß oder klein?«). Bei solchen Fragen muss der Gebieter auf eine neue Formulierung bestehen.

- keine einfache zutreffende Ja/Nein-Antwort erlauben, da falsche Annahmen zugrunde liegen (z.B. »War der Mann groß?«, wenn es in der black story gar nicht um einen Mann, sondern um ein Tier geht). In einem solchen Fall weist der Gebieter das Ratevolk großmütig darauf hin, dass es einer falschen Fährte folgt.
- auf Abwege führen (z.B. »War der Mann vorher in der Kirche?«, wenn es gar keine Rolle spielt, ob der Mann in der Kirche war oder nicht). 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, wenn eine Frage nichts zur Sache tut.

Der Gebieter hat immer recht, und nur die Geschichte auf der Rückseite der Karte ist die richtige Lösung. Sobald das Ratevolk dem Rätsel auf die Spur gekommen ist, kann der Gebieter dem Ratevolk zur Belohnung den Text mit all seinen grausigen Details vorlesen.

