

Hoe werkt het?

De basis van het spel bestaat uit een Raadselmeester, zijn Raadselvolken en een black story.

Het principe van black stories is heel simpel. De Raadselmeester leest de situatie op de voorkant van de kaart hardop voor. Op de achterzijde staat de oplossing, deze houdt de Raadselmeester natuurlijk voor zichzelf. De spelers gaan nu als echte detectives proberen te achterhalen wat de oorzaak kan zijn van het mysterieuze, enge of spannende raadsel op de kaart!

Welke vragen mag je stellen?

Het Raadselvolk gaat vragen stellen om de mysterieuze misdaad op te lossen. Nu volgt de grootste uitdaging! De Raadselmeester mag de vragen van de spelers alleen beantwoorden met 'ja' of 'nee'.

De spelers zullen dus hun vragen zó moeten stellen dat ze van de Raadselmeester ook daadwerkelijk antwoorden zullen krijgen. Een vraag als: "Is het een man of een vrouw?" wordt niet door de Raadselmeester beantwoord.

Mag je elkaar af en toe tips geven?

Natuurlijk komt het vaak genoeg voor dat het Raadselvolk volledig in het duister tast. Een mild gestemde Raadselmeester zal dan een tip geven. Een iets strengere Raadselmeester zal niets toegeven en zo de spelers met een flinke uitdaging opzadelen.

Black stories staat garant voor een spannende raadselsessie. Tijdens het spel zal snel duidelijk worden wie de echte doortastende speurneuzen zijn!

Black stories voorbeeld



Romeo en Julia lagen dood op de vloer, naast hen een plas water en glasscherven. Het raam stond op een kier en de wind hilde.



Raadselmeester: "Oké dappere detectives, we gaan beginnen. Romeo en Julia lagen dood op de vloer, naast hen een plas water en glasscherven. Het raam stond op een kier en de wind huilde. Hierboven zien jullie het plaatje."



Speler 1: "Zijn ze vermoord?"



Raadselmeester: "Nee."



Speler 2: "Heeft het te maken met het raam dat openstaat?"



Raadselmeester: "Ja!"



Speler 3: "Zijn Romeo en Julia mensen?"



Raadselmeester: "Nee."



Speler 2: "Romeo en Julia zijn vissen!"



Raadselmeester: "Ja, goed zo! Jullie gaan de goede kant op!"



Speler 3: "Ik weet het! De kat heeft het raam open geduwd en door de wind is de vissenkomp omgewaaid. Romeo en Julia zijn doodgegaan op de vloer tussen de glasscherven op de grond!"



Raadselmeester: "Ja, helemaal goed!"

Romeo en Julia waren twee vissen die zich tot voor kort in een aquarium op de vensterbank bevonden.



Een kat die zich door het open raam wroeg bracht de vissenkomp ten val, hiermee ontnam hij beide vissen alle noodzakelijke levensbehoeften.

black stories

A graphic design featuring the words "black" and "stories" in a bold, white, sans-serif font. The text is positioned on the left side of a black rectangular background. To the right of the text is a large, vibrant red splatter or ink blot, with numerous smaller red dots and streaks radiating outwards, creating a sense of movement and intensity.