

# spookys stories

50 schaurige Rätsel  
voller Grusel



moses.

black  
stories  
JUNIOR

# spooky stories

**50 schaurige Rätsel  
voller Grusel**



*spooky stories* lassen euch das Blut in den Adern gefrieren. Egal, ob bleiche Blutsauger, wütende Werwölfe oder muffige Mumien um Mitternacht: In diesen schaurigen Rätselgeschichten passieren gespenstische Dinge, deren dunklen Geheimnissen ihr nur durch **Fragen, Raten und Tüfteln** auf die Spur kommen könnt.



# spiel anleitung



Was ihr braucht:  
Neugier, einen  
guten Riecher  
und Fantasie!

*spooky 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 »**Meister des Grusels**«.

Die übrigen Spieler bilden die »**Geisterjäger**«.

Nach jedem gelösten Rätsel bestimmt ihr einen neuen Meister.

**Der Meister des Grusels** nimmt eine Karte.

Er liest das Rätsel auf der Vorderseite laut vor und zeigt den Mitspielern die Abbildung.

Die Lösung (wie es zu dieser Situation gekommen ist) steht auf der Rückseite.

Er studiert sie still für sich.

**Die Geisterjäger** stellen nun reihum Fragen, um das Rätsel Schritt für Schritt zu lösen. Dabei müssen sie sich alle Antworten und Hinweise des Meisters gut merken. Natürlich dürfen sie sich untereinander beratschlagen und können sich die *spooky story* jederzeit erneut vorlesen lassen.

**Der Lösungstext** hilft dem Meister, die Fragen der Mitspieler zu beantworten.

Solltet ihr einmal von allen guten Geistern verlassen sein und eine *spooky story* nicht verstehen, nehmt einfach eine andere Karte – und fragt später einen Erwachsenen um Rat.



Die Anzahl der Totenköpfe, die ihr rechts unten auf jeder Kartenvorderseite seht, zeigt euch den jeweiligen Schwierigkeitsgrad an:



= leichtes Rätsel für Einsteiger



= verzwicktes Rätsel für Fortgeschrittene



= extrem schwieriges Rätsel für schlaue Rätefüchse

**Spielvariante für besonders unerschrockene Geisterjäger:** Möchtet ihr das Spiel noch kniffliger gestalten, stellt nur solche Fragen, die der Meister eindeutig mit »Ja« oder »Nein« beantworten kann. Jeder Spieler darf dann so lange fragen, bis die Antwort »Nein« lautet. Wem das immer noch nicht schwierig genug ist, der sieht einfach nicht hin, wenn die Abbildung gezeigt wird. Denn darin sind manchmal Lösungshinweise versteckt!

# impresum &

dank

© 2019 moses. Verlag GmbH

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

**ISBN 978-3-96455-008-8**

**Text:** Corinna Harder

**Illustrationen:** Helmut Kollars

**Layout & Satz:** Kirsten Küsters

**Lektorat:** Anna Hahn

**Redaktion:** Tanja Mues

Wir danken Jana, Juni, Linda, Luisa, Oliver, Tara und Tilmann sowie den Schülern der Grundschule Lindheim fürs Testen der schaurigen **spooky stories**.

Die fünf extra spooky stories haben wir wie folgt für euch gekennzeichnet:



Diese Rätsel sind garantiert nichts für Angsthassen!

## **Tipps für die Geisterjäger:**

Hört gut zu, wenn der Meister die Kartenvorderseite vorliest! Jede Überschrift, jeder Rätselsatz ist ein Hinweis. Ihr könntet zum Beispiel fragen: »War es dunkel?« »War sie nicht allein?« »Gab es einen Zeugen?« Achtet auf die Reaktion des Meisters: Zögert er mit seiner Antwort? Dann könnte es daran liegen, dass die Frage unwichtig ist oder in die falsche Richtung führt. Vielleicht seid ihr aber auch ganz nah dran ...

**Auch wenn eure Ideen noch viel besser sind:** Der Meister hat immer recht! Nur er kennt die Kartenrückseite – und somit die Lösung!

## **Tipps für den Meister des Grusels:**

Als Spielleiter solltest du stets gut überlegen, um mit deinen Antworten nicht zu viel zu verraten. Auf manche Fragen gibt der Lösungstext keine Antwort, andere führen in eine falsche

Richtung. Bitte dann um eine neue Frage. Sind die Mitspieler völlig ahnungslos, lies das Rätsel erneut vor und gib ein paar hilfreiche Tipps.

## Eine Schöpfungsgeschichte

Sie bestimmen das Schicksal vieler Menschen. Selbst Tiere und Pflanzen stehen unter ihrem Einfluss. Wie konnte das geschehen?



Seit ihrer Kindheit verfasst **Corinna Harder** Rätselgeschichten – am liebsten ganz unheimliche. Für den moses. Verlag schrieb sie fast 1000 Karten für *black stories* und *black stories Junior*.

**Helmut Kollars** arbeitet seit über 20 Jahren als selbstständiger Illustrator für Verlage und Werbung. Bisher entstanden Dutzende teils preisgekrönte Bilderbücher.

Gemeinsam kreieren sie knifflige *black stories Junior* und damit eine faszinierende Welt voller Geheimnisse. Corinna erfindet unermüdlich neue rätselhaftige Geschichten und Helmut haucht ihnen mit seinen farbenfrohen Illustrationen Leben ein.