

## Wat is *Black Stories*?

*Black Stories* is een raadspel waarin spelers proberen te achterhalen wat er precies gebeurd is in een bizarre, vaak macabere situatie. Slechts een van de spelers (de "spelleider") kent het hele verhaal, terwijl de anderen het mysterie moeten oplossen door ja/nee-vragen te stellen.

---

### Doel van het spel

Het doel is om erachter te komen **wat er precies is gebeurd** in de situatie die kort wordt beschreven op de voorkant van een kaart. Door logisch redeneren, creatief denken en het stellen van slimme vragen proberen de spelers het volledige verhaal te reconstrueren.

---

### Rollen in het spel

#### 1. Spelleider (Master of the Mystery)

Deze speler:

- Leest het raadsel hardop voor (alleen de **voorkant** van de kaart!)
- Leest **stil** het volledige verhaal op de achterkant
- Beantwoordt alle vragen van de andere spelers met "**ja**", "**nee**", of "**irrelevant**"
- Mag af en toe extra hints geven als spelers vastlopen (optioneel)


#### 2. Onderzoekers (de rest van de spelers)

Deze spelers:

- Staan voor de taak het mysterie te ontrafelen
  - Stellen om de beurt (of door elkaar) gerichte **ja/nee-vragen**
  - Mogen samenwerken, redeneren, theorieën bespreken
- 

### Spelverloop

1. Kies een spelleider.
2. De spelleider leest het raadsel voor aan de andere spelers.
3. De spelers stellen om de beurt ja/nee-vragen.
4. De spelleider beantwoordt met:
  - ✓ "Ja"
  - ✗ "Nee"
  - ? "Niet relevant" (als de vraag niets toevoegt)

-  Soms met: “Dat is niet belangrijk” of “Dat komt later aan bod” (bij ingewikkelde raadsels)
5. Dit gaat door tot de spelers het volledige verhaal zo goed als gereconstrueerd hebben.
  6. De spelleider bevestigt of het klopt of stuurt bij.
- 

### Regels en afspraken

- Spelers **mogen alles vragen**, zolang het maar met ja of nee beantwoord kan worden.
- Spelleider **mag niet liegen**, maar **mag wel vaag zijn** om het spannend te houden.
- Spelers mogen ook **hypotheses voorstellen**, zoals:

"Was het zo dat hij per ongeluk in slaap viel in een koelkast?" Spelleider: "Nee"

- Je mag aantekeningen maken, maar het hoeft niet.
  - Er is **geen tijdslimiet**, het draait om het plezier en de uitdaging.
  - Als het te lang duurt, kan de spelleider een hint geven of een deel van het verhaal vertellen.
- 

### Tips voor spelers

- Denk "out of the box": de verhalen zijn vaak **absurd of verrassend logisch**.
  - Stel eerst brede vragen (bv. over locatie, tijd, personen, motieven) en zoom dan in.
  - Werk als team: combineer inzichten en probeer het verhaal stukje voor stukje te ontleden.
- 

### Varianten & huisspelregels

#### 1. Puntentelling (competitief)

- Je speelt in teams of individueel.
- Voor elke correcte hypothese: 1 punt.
- Wie het raadsel oplost, krijgt 3 punten.

#### 2. Tijdsdruk-modus

- Je krijgt maximaal 10 minuten per raadsel.
- Of: spelers mogen maar 20 vragen stellen.

#### 3. Improvisatie-variant

- Spelleider verzint zelf het verhaal achter een raadsel op basis van de omschrijving.

#### 4. Thema-edities

- Er bestaan ook speciale edities zoals:
    - *Black Stories: Funny Deaths*
    - *Black Stories: Real Crime*
    - *Black Stories: Skurrile Schicksale*
    - *Black Stories: Junior edition* (voor kinderen!)
- 

#### Voorbeeld

##### **Kaart (voorkant):**

Een man ligt dood in de woestijn. Hij heeft een lucifer in zijn hand.

##### **Spelers stellen vragen als:**

- Was hij alleen? → Ja
- Is hij verdwaald? → Nee
- Is hij gevallen? → Nee
- Speelt een vliegtuig een rol? → Ja
- Heeft het met een parachute te maken? → Ja

##### **Uiteindelijk blijkt:**

De man was een van vier parachutisten uit een neerstortend vliegtuig. Er waren maar drie parachutes. Ze trokken lucifers – hij verloor.

---

#### Tot slot

*Black Stories* is geen standaard bordspel. Het draait niet om winnen, maar om samenwerking, gekke wendingen en plezier in het ontdekken. De kracht zit in het vertellen en het samen ontrafelen van bizarre scenario's.