

# black stories

50 énigmes lugubres  
de notre monde insolite



Autour du  
monde

KiKiGAGNE?

## ● Que sont exactement les « Black Stories » ?

Les « Black Stories » sont des histoires noires, macabres et subtiles à la fois, qui auraient bien pu, ou presque, se passer dans la réalité. Parfois, le jeu va très vite ; après deux ou trois questions, vous serez déjà sur la bonne piste. Mais, il se peut aussi que pour une histoire que vous imaginiez trop simple, vous vous arrachiez les cheveux.

Si on veut résoudre une Black Stories, il faut penser en dehors du cadre, de la boîte et surtout ne pas hésiter à lancer du n'importe quoi. Les autres joueurs pourront s'en inspirer et trouver des solutions créatives. Il faut laisser sortir vos idées avant de les juger.

Allez-y, lancez-vous et libérez votre créativité !



## ● Black Stories — Autour du monde

Ces aberrations anthropologiques, ces confusions culinaires, ces curiosités biologiques ou ces déraillements linguistiques existent vraiment dans notre monde et ont été dénichés par les auteurs pour en faire des Black Stories. Ce qui démontre que la réalité dépasse vraiment la fiction !



*Les auteurs et la maison d'édition voudraient souligner que ce n'est pas leur intention de se moquer d'accidents tragiques ou des coutumes locales. Ils espèrent que ces narrations pourront servir d'avertissements.*

## ● La règle

Le plus amusant est de résoudre les « Black Stories » entre amis. Une personne est désignée maître de l'énigme (celui qui connaît la solution et qui peut répondre à toutes les questions posées). Celui-ci prend une carte Black Stories, lit à haute voix l'histoire qui se trouve au recto de la carte et demande : « Mais pourquoi donc ? » La solution, que le maître de l'énigme garde tout naturellement pour lui, est au verso de la carte.

La réponse et donc la solution de la « Black Story » devra être résolue à l'aide de questions posées par les autres joueurs. Toutes les questions posées devront être formulées de telle sorte que le maître de l'énigme puisse y répondre par un « oui » ou par un « non ». Grâce à leur ingéniosité et leur persévérance, les autres joueurs arriveront à résoudre l'énigme. Bien entendu, il arrive parfois que les joueurs soient perdus, et qu'ils posent des questions...

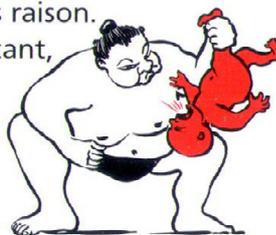
● ...auxquelles il n'est pas possible de répondre par « oui » ou par « non », par exemple : « L'homme était-il grand ou petit ? » Dans ce cas, le maître de l'énigme doit demander aux joueurs de reformuler la question.

● ...qui ne permettent pas une réponse par « oui » ou par « non », parce qu'une telle réponse créerait une fausse hypothèse. Par exemple : « est-ce que l'homme était grand ? », lorsqu'il ne s'agit pas dans l'histoire d'un homme, mais au contraire d'un animal. Dans ce cas, le maître de l'énigme doit généreusement indiquer à ses joueurs que la question est construite sur une fausse hypothèse.

● ...qui mènent sur une fausse piste, par exemple la question : « Est-ce que l'homme s'est rendu à l'église ? » Lorsque cela n'a pas d'importance, une réponse peut entraîner les joueurs dans une mauvaise direction. Évidemment chaque cas est unique et parfois le fait de laisser réfléchir les joueurs peut être amusant. Cependant un bon maître de l'énigme conciliant avertit ses joueurs lorsqu'une question n'est pas du tout pertinente.

Le maître de l'énigme a toujours raison.

Ceci est particulièrement important, lorsque l'équipe est d'avis que l'histoire aurait pu se passer autrement. La solution au verso de la carte est la seule solution.



## ● Illustrateur



**Bernhard Skopnik** a étudié le design graphique et l'art de l'illustration à l'université des beaux-arts à Kassel. Depuis 1985 il travaille à son compte comme artiste graphique et illustrateur,

particulièrement pour des magazines et livres scolaires.

**Une chose est certaine** : personne n'illustre les Black Stories aussi lugubrement que lui !

## ● Auteurs



**Corinna Harder et Jens Schumacher** ont développé ensemble une série de romans policiers pour les jeunes ainsi que plusieurs histoires macabres pour Black Stories. À la naissance de Corinna, la montre de sa grand-mère s'est arrêtée. Un signe ? Par la suite elle a développé son talent de détective. Elle a créé The Underground-Junior-Detectiv-Klub qui fut reconnu par la Protection de l'enfance en Allemagne. Jens Schumacher est un écrivain prolifique de livres fantastiques et éducatifs pour les enfants et les adolescents. Pour satisfaire son côté noir, il écrit des romans policiers et d'horreur pour adultes. Plus d'infos sur le site internet en allemand :

[www.corinnaharder.eu](http://www.corinnaharder.eu)

et [www.jensschumacher.eu](http://www.jensschumacher.eu)



## ● Édition

© 2017 moses. Verlag GmbH,  
4<sup>e</sup> Édition 2018

moses. Verlag GmbH  
Kempfen  
[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)  
Tous droits réservés

Black Stories Autour du monde  
Édition française : Kikigagne ?  
Traduction : Kikigagne ?  
Édition française © 2018 Kikigagne?

[www.kikigagne.com](http://www.kikigagne.com)  
[info@kikigagne.com](mailto:info@kikigagne.com)  
Numéro de produit : KIKIBS16F  
Imprimé en Chine

Auteurs : Corinna Harder & Jens Schumacher  
Illustrateur : Bernhard Skopnik  
Mise en page : Kirsten Küsters  
Rédaction : Tanja Mues

Les auteurs remercient Bernd pour sa contribution et Stefen pour les éléphants.  
Merci à Anja, Henriët et Patricia, qui m'ont permis, à moi Corinna, de faire un voyage autour du monde.

