



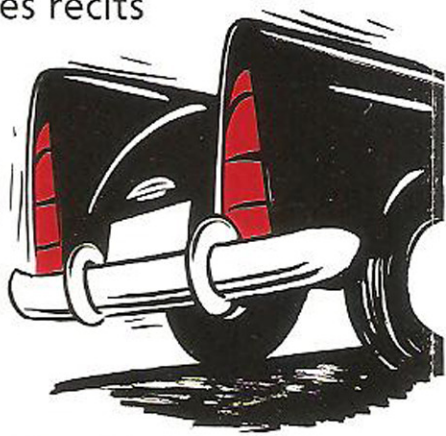
Que sont exactement

les «BLACK STORIES»?

Les black stories sont devenues très populaires depuis quelques années. Elles portent plusieurs noms: énigmes, mystères, casse-têtes conceptuels, énigmes de pensée latérale, histoires à énigme ou encore mystères à énigme. Mais soyez certains que seules les plus sinistres deviennent de véritables black stories.

Les black stories sont d'habiles récits morbides et lugubres qui auraient pu, ou presque, se dérouler de la façon décrite. Ces histoires se développent rapidement parmi les mordus du genre. L'énigme est parfois percée très vite: une ou deux questions, et vous voilà déjà sur la bonne piste. Mais parfois, une histoire simple en apparence se révèle être un cas difficile à résoudre.

Ces 50 black stories sont mes préférées. Quel-





ques-unes sont des classiques, d'autres sont un peu moins connues, et j'ai moi-même «développé» certaines d'entre elles tout spécialement pour cette collection – en prenant bien soin de les tester auparavant avec mes amis. Ce qui me fait dire qu'elles sont solubles et méritent ainsi l'étiquette «black story».

Malheureusement, on ne peut résoudre une black story qu'une seule fois. Lorsque j'entends une nouvelle black story, j'essaie de la résoudre sans indices supplémentaires du «maître de l'énigme» (la personne qui connaît la solution et doit répondre à toutes les questions). Je préfère le harceler durant des heures plutôt que de demander un indice. Le maître de l'énigme a toujours raison! Si personne dans le groupe ne s'approche de la réponse, et s'il le désire, le maître de l'énigme peut offrir un indice ou deux. Mais il peut aussi bien les garder dans le noir, en suspens; tout est au choix du maître de l'énigme.


Holger Bösch

Règlements de jeu

Le plus agréable est de résoudre des black stories avec des amis. Une personne, le maître de l'énigme, pioche une carte dans la pile, lit à haute voix l'histoire au recto, et demande «Devinez pourquoi!» La solution, que le maître de l'énigme garde tout naturellement pour



lui, est au verso de la carte. Le maître de l'énigme doit répondre à toutes les questions posées par les autres participants, les joueurs de l'énigme. Mais toutes les questions doivent aboutir à une réponse qui soit «oui» ou «non». Avec de la patience, les joueurs vont progressivement se rapprocher de la solution. Mais il arrive souvent que les joueurs s'égarer dans le noir et posent des questions ...

-  ... qui n'appellent pas une réponse qui soit «oui» ou «non». Par exemple: «Est-ce que l'homme était grand ou petit?» Dans un tel cas, le maître de l'énigme doit demander au joueur de reformuler sa question.

- ... auxquelles le maître de l'énigme ne peut pas répondre «oui» ou «non» parce qu'une telle réponse créerait une fausse hypothèse. «L'homme était-il grand?» est une question de ce type si l'histoire n'est pas du tout à propos d'un homme mais plutôt au sujet 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 entraînent les participants dans une mauvaise direction. Par exemple, la question «Est-ce que l'homme était déjà allé à l'église?» est une fausse piste si le fait que l'homme soit déjà allé ou non à l'église n'a absolument rien à voir avec l'histoire. Dans certains cas, il est difficile de décider si l'on doit aider les joueurs ou s'amuser un peu en les laissant un moment dans le noir. Cependant, un 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. Et ceci est d'autant plus important si les joueurs croient que l'histoire aurait pu se dérouler autrement. La solution au verso de la carte est la seule solution qui soit la bonne.