

577 - Black stories

Catégorie ESAR : 411 - jeu d'énigme.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier en collaboration avec la bibliothèque.

Editeur jeu original : Kikigagne ? - Moses.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 14 ans, de 2 à 15 joueurs.

Présentation :

Les joueurs doivent résoudre une énigme de départ en posant des questions au maître de jeu qui ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Notre version adaptée propose une sélection de 18 histoires lugubres présentées sur deux supports différents (fiches illustrées en grands caractères et carnet en Braille).

BUT DU JEU

Les joueurs doivent résoudre une énigme de départ en posant des questions auxquelles le maître de jeu ne peut répondre que par « oui » ou « non ».

PRÉSENTATION DU JEU

Attention ! Ce jeu contient des histoires pouvant choquer la sensibilité de certaines personnes.

Les 18 histoires lugubres sont présentées sur deux supports différents :

- un carnet en Braille avec table des matières, principe du jeu, les histoires et pour chacune d'entre elles, l'énigme et son explication sur une même face.
- des fiches plastifiées et numérotées en grands caractères présentant l'énigme au recto et la solution au verso.

DEROULEMENT DU JEU

- À chaque tour, un joueur est désigné pour incarner le maître de l'énigme.
- Il lit une histoire à voix haute et pose la question « Devinez pourquoi ? ».
- Il lit ensuite l'explication, en toute discrétion, afin de pouvoir répondre précisément aux différentes questions, posées tour à tour par les autres joueurs.
- Pour rappel, il ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».
- Les joueurs analysent ensuite minutieusement les réponses en se laissant guider par leur imagination.
- Il est important de respecter la règle qui dit que le maître de l'énigme a toujours raison. Ceci est d'autant plus important si les joueurs croient que l'histoire aurait pu se dérouler autrement. L'explication proposée par le jeu est la seule qui sera acceptée !

- Si les joueurs bloquent trop longtemps ou font fausse route, le maître de l'énigme peut, s'il le désire, les aider en offrant un indice.
- Une fois l'énigme résolue, un autre joueur devient le maître de l'énigme, récupère les fiches et lit alors une nouvelle histoire.