
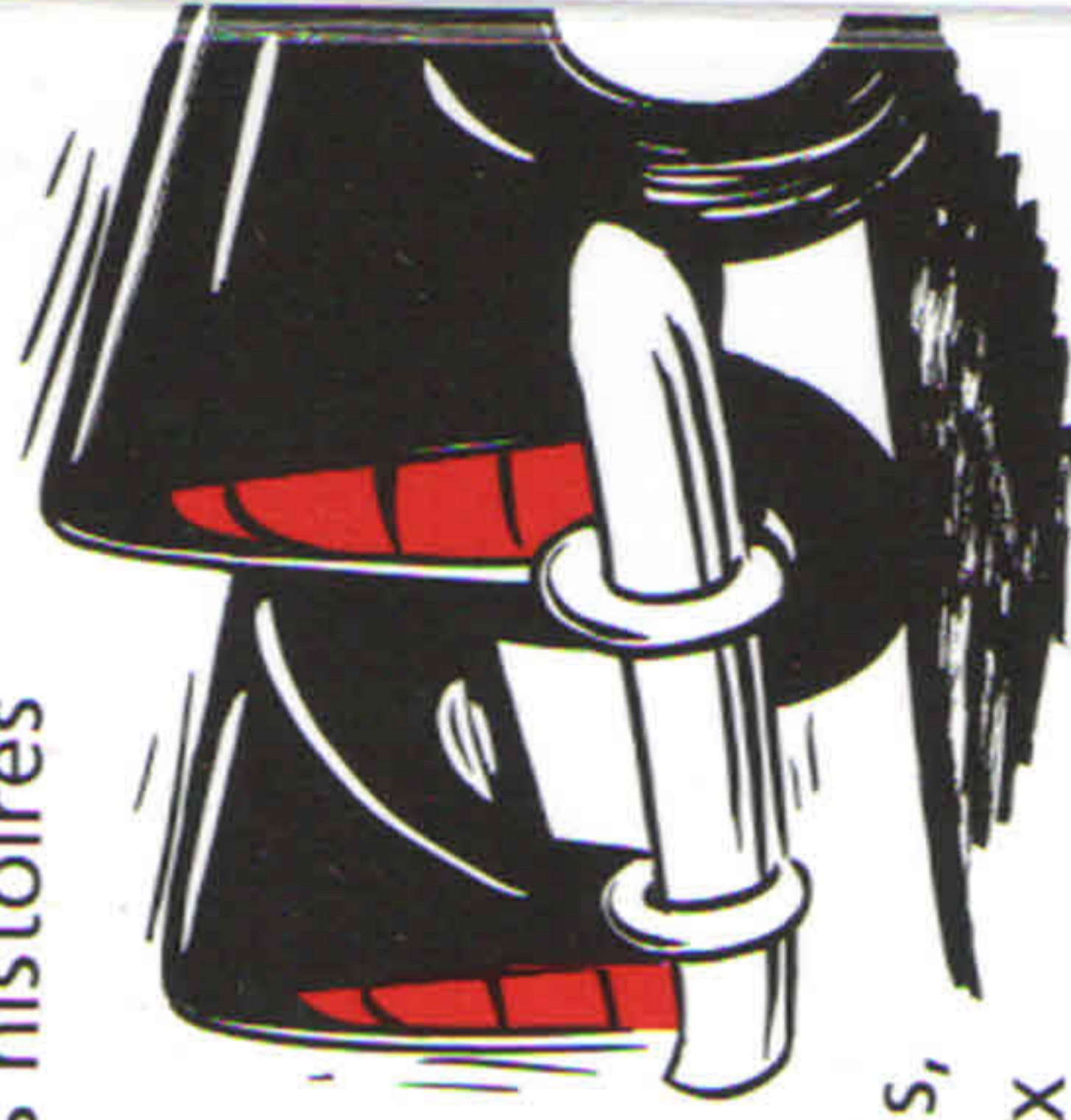


● Que sont exactement les «BLACK STORIES»?

Depuis quelques années, les « Black Stories » sont devenues très populaires. Rien qu'en Allemagne, on trouve de nombreuses expressions pour décrire ces histoires : puzzles à penser, énigmes latérales, mystères, histoires-à-énigmes, crimes-énigmes. Mais soyez certains que seules les plus sinistres deviennent de véritables 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. Les mordus de ces histoires comprendront vite comment résoudre ces énigmes. 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.



Ces 50 Black Stories sont mes préférées. Quelques-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

Règles du jeu

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 dans la pioche, 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 », comme : « 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 généralement indiquer à ses joueurs que la question est construite sur une fausse hypothèse.

• ...qui mènent sur une fausse piste, comme 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. Cela 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 qui soit la bonne.

L' AUTEUR



Holger Bösch fut paralysé de peur, au moins pendant quelques secondes, lorsqu'il fut exposé pour la première fois aux sombres mystères du monde, dans les montagnes du Harz, en 1964. À partir de ce jour, il s'amusa sur plusieurs bancs d'école et développa

rapidement une réputation d'excellent conteur – surtout auprès de ses professeurs qui, malheureusement, ne trouvaient pas cela amusant.

En visite en Israël en 1984, il rencontra finalement des gens qui voulaient écouter ses histoires. Ses amis et lui inventèrent les premières histoires mystérieuses pendant la récolte des pommes sous le soleil brûlant.

Il commença à collectionner les histoires et en inventa de nouvelles. Un soir, alors qu'il résolvait des énigmes avec des amis, le nom parfait le frappa soudainement comme la foudre, venu de nulle part... ou de l'endroit d'où les noms proviennent: Black Stories.

Bösch vit au pied de la Forêt-Noire depuis 1988, où il invente constamment de nouvelles Black Stories inspirées par le chaos de notre monde – afin de pouvoir encore jouer le rôle de maître de l'énigme à l'occasion.



Édition

© 2004 moses. Verlag GmbH
© 2008 Édition française
© 2010 Édition française révisée

moses. Verlag GmbH,
Kempfen, Germany
www.moses-verlag.de

Tous droits réservés

Auteur : Holger Bösch
Illustrateur : Bernhard Skopnik

Édition française : Kikigagne?
www.kikigagne.com
info@kikigagne.com
Numéro de produit: BS1F

Aussi disponibles:
Black Stories 2
Black Stories Édition Cinéma
Black Stories Édition fantastique

Imprimé en Chine