

## ● BLACK STORIES Moyen Âge

Les « Black Stories » sont des histoires noires, macabres et subtiles à la fois, qui auraient bien pu, ou presque, se passer dans la réalité. Cette édition contient des références historiques au Moyen Âge; merci à la contribution de Thies Völker. 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. 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.

## ● 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 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 », 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.



## Attention

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.





## Autteurs et illustrateur



Corinna Harder et Jens Schumacher ont développé ensemble une série de romans policiers pour les jeunes. 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 éducationnels 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 : [www.corinaharder.eu](http://www.corinaharder.eu) et [www.jensschumacher.eu](http://www.jensschumacher.eu)



Bernhard Skopnik étudia 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!

## Édition

© 2012 Moses. Verlag GmbH  
 © 2012 Édition française  
 Moses. Verlag GmbH, Kempen, Germany  
[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)  
 Tous droits réservés  
 Black Stories Moyen Âge  
 Édition française : Kikigagne?  
 Traduction : Martin Cassel & Dominique Lachance  
[www.kikigagne.com](http://www.kikigagne.com)  
[info@kikigagne.com](mailto:info@kikigagne.com)  
 Numéro de produit: BS07F

Imprimé en Chine



## Aussi disponibles:

Black Stories	Black Stories 2	Black Stories Édition Cinéma
		
Black Stories Édition Fantastique	Black Stories Faits Vécus	Black Stories Morts de rire...
		