Black Stories
Morts de rire...

Les « Black Stories » sont des énigmes noires, macabres et subtiles à la fois. Les mordus de ces histoires comprendront vite comment résoudre ces énigmes en posant des questions au Maître de jeu qui répondra par un oui ou par un non. 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.

Black stories – Édition Morts de rire...

Cette édition spéciale de Black Stories contient des histoires grotesques, macabres, presque incroyables, mais vraies. Que ce soit par stupidité ou par malchance, toutes ces morts sont authentiques. La description des évènements a été raccourcie afin d'en faire des Black Stories.

(Les auteurs et la maison d'édition voudraient souligner que ce n'est pas leur intention de se moquer d'accidents tragiques. Mais dans le cas de mort causée par négligence, ils espèrent que ces narrations pourront servir d'exemples à ne pas suivre.)

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 généreusement 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. 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 qui soit la bonne.