

Histoires nocturnes

50 énigmes pour ceux qui ne craignent pas la nuit...



8 ans +

KIKIGAGNE?

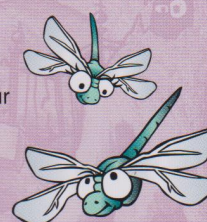
©2014 moses .Verlag GmbH
moses. Verlag GmbH, Kempen,
Germany
www.moses-verlag.de
All rights reserved

Histoires Obscures
©2015 Kikigagne?
www.kikigagne.com
info@kikigagne.com
Tous droits réservés pour tous les pays

Numéro de produit: KIKIBSJ03

Imprimé en Chine

Nous voulons remercier ces
enfants plutôt futés : Katharina,
Michaël, Johannes et Simon pour
avoir testé, amélioré et résolu
nos énigmes.



Histoires nocturnes

Les « Histoires Nocturnes » t'emmèneront dans un monde obscur où de sombres créatures surgissent de la nuit.



Tu y feras la rencontre de sinistres individus, de méchantes sorcières et de vampires qui essaieront de te séduire, mais aussi de créatures magiques et charmantes. Ils se conduisent de façon étrange et plusieurs d'entre eux ont de sérieux problèmes que tu devras résoudre. Utilise ton sens de déduction pour faire la lumière sur ce monde obscur et percer les mystères de la nuit, même sans le recours à la magie.



La règle

Tes outils : imagination, curiosité, et audacité.

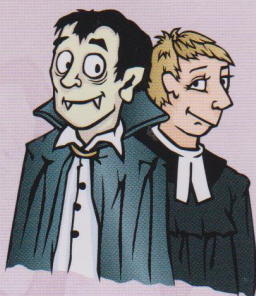
Tu peux jouer les « Histoires Nocturnes » à deux ou à plusieurs. Au moins deux, car il faut une personne qui lit la solution afin de répondre aux questions. On l'appelle le **conteur (ou conteuse)**. Les autres joueurs/euses, les **détectives**, jouent ensemble afin de découvrir la solution. À chaque nouvelle histoire, on change de conteur.

Le conteur prend une carte, lit l'énigme à voix haute et montre l'illustration aux détectives. Puis il lit pour lui-même silencieusement la solution au dos de la carte.



Maintenant, les **détectives** peuvent poser des questions afin de comprendre l'énigme. Ils peuvent discuter entre eux, prendre des notes et même demander une relecture de l'histoire.

La solution : la seule solution possible est celle écrite en caractère gras au dos de la carte. Les détails qui suivent n'ont pas à être devinés. Ces détails aident le conteur à répondre aux détectives. Si lorsque tu es le conteur, tu ne comprends pas l'histoire, tu peux en choisir une autre. Plus tard, tu pourras demander à tes amis ou à tes parents de t'expliquer l'énigme.



Les énigmes : 15 énigmes sont plus difficiles que les autres. Elles sont identifiées par ce symbole.

Variantes pour les détectives audacieux.

Si tu veux rendre le jeu plus difficile : chaque détective, à son tour, pose des questions au conteur qui ne peut répondre que par un oui ou par un non. Il peut continuer à poser des questions jusqu'à ce que le conteur réponde par un non.

Elles risquent d'être encore plus complexes si les détectives ne regardent pas l'illustration de la carte, car il y a souvent des indices cachés.



Quelques conseils

Écoute attentivement l'histoire lue par le conteur. Chaque mot peut contenir un indice ou bien un leurre. En posant des questions, on peut trier les indices des leures. Par exemple : « Est-ce que l'homme fait partie de la solution ? Est-ce que le fait que la fillette sautille est important ? » Il faut isoler les éléments de l'histoire qui sont importants et bien observer la réaction du conteur. Il hésite ? Peut-être que la question est hors contexte. Ou tout le contraire : tu brûles !

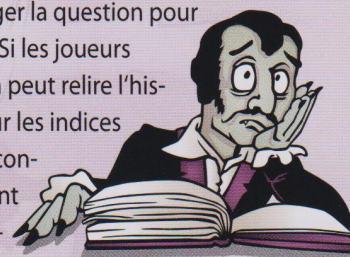
À ne pas oublier :

même si tu penses que ta solution est la meilleure, le conteur a toujours raison. Il est le seul qui connaît la bonne solution. Cette règle d'or évite tout conflit pendant le jeu.



Conseils pour le conteur.

Ce rôle n'est pas toujours facile. Il faut répondre aux questions correctement sans donner trop d'indices. Si la question est hors contexte ou peut mener à une fausse piste, il faut demander une nouvelle question. On peut aussi rediriger la question pour aider les détectives. Si les joueurs semblent perdus, on peut relire l'histoire en appuyant sur les indices importants. Pour le conteur, le plus important est de garder l'attention des joueurs. Trop facile les joueurs ne verront pas le challenge, trop difficile ils voudront jouer à autre chose.



L'auteure : Andrea Köhrsen, née en 1971, a étudié le design de communication à l'école Muthesius de Kiel en Allemagne. Depuis la naissance de sa fille en 2003, elle travaille à son compte comme artiste et écrivaine. De temps en temps, Andréa contemple sa cuisine et ferme les yeux en claquant ses doigts dans l'espoir qu'un peu de magie fasse disparaître toute cette vaisselle sale... Malheureusement, quand elle ouvre les yeux, la vaisselle l'attend toujours. C'est sûr, elle n'a que des dents pointues, mais elle aime bien les steaks très saignants...