

# Histoires de fantômes

50 énigmes pour chasseurs de fantômes avertis



KIKI GAGNE ?

8 ans +



## Histoires de fantômes

À l'heure où les enfants dorment, les créatures de la nuit envahissent le monde...



Les « Histoires de Fantômes » te feront explorer ce monde effrayant. Tu y feras la rencontre de fantômes, de phénomènes, de vampires et de plein d'autres créatures tout aussi amusantes ! Certaines de ces créatures auront une explication logique, mais d'autres te donneront la chair de poule. Attention, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être ! Ne te laisse pas embrouiller et perce le mystère en posant les bonnes questions pour révéler leur secret !



Tes outils : imagination, curiosité, cœur et intelligence.

## La règle

Tu peux jouer les « Histoires de Fantômes » 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. Elles risquent d'être encore plus complexes si les détectives ne

regardent pas attentivement l'illustration de la carte, car il y a souvent des indices cachés.

### Variante pour les « ghostbusters » expérimentés.

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.



## 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. Même si Andrea n'est pas superstitieuse, elle pense tout de même qu'un esprit maléfisant hante sa maison. Les ampoules sautent, des livres tombent des étagères et des crayons disparaissent comme par magie...

©2009 moses .Verlag GmbH  
moses .Verlag GmbH, Kempen,  
Germany  
www .moses-verlag.de  
All rights reserved

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

Numéro de produit: KIKIBSJ02

Imprimé en Chine

Note de la traductrice : le genre masculin a été employé tout au long de la règle pour éviter une lecture fastidieuse. Pour une version 100% au féminin de la règle, voir « Histoires de Filles ».

Nous voulons remercier ces enfants plutôt futés : Jelka, Kristin et Michaël pour avoir testé, amélioré et résolu nos énigmes.

