

O Autor



Holger Bösch levou um susto, pelo menos durante alguns segundos, quando foi exposto à escuridão do mundo em 1964, no Harz. Seu tempo foi dispendido nas mais diferentes turmas no colégio e logo ficou conhecido como um bravo contador de histórias, principalmente entre seus professores, que infelizmente não o compreendiam direito.

Aos poucos, ele começou a colecionar essas histórias e inventar outras novas. Certa noite, em um jogo de adivinhas com os amigos, caiu do céu um nome apropriado (ou de onde mais poderia cair um nome?): black stories.

Desde então, Holger Bösch se deixa levar pela inspiração do caos do mundo e cria sempre novas black stories – assim ele sempre pode ser o mestre do jogo.

É melhor não encontrá-lo à noite...

O Artista

Bernhard Skopnik estudou design gráfico e desenho na Faculdade de Artes Plásticas de Kassel. Desde 1985, trabalha como autônomo. Ele se dedica principalmente a tiras de quadrinhos e ilustrações para revistas e editoras acadêmicas.



Mas uma coisa é certa: Ninguém ilustra "black stories" de forma tão sombria quanto ele!

Impressão

© 2005 moses. Verlag GmbH

Importado e distribuído no Brasil por: ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA CNPJ: 15.605.065/0001-38 Rua Mourato Coelho, 936 - cjto 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo/SP.

ISBN 978-85-68059-03-6

Autor:	Holger Bösch
Ilustração e Arte Tipográfica:	Bernhard Skopnik
Layout e Redação:	Kirsten Küsters
Gerente de Produção:	Tanja Mues

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução:	Leonardo Zílio
Diagramação:	Danilo Sardinha
Revisão:	Priscilla Freitas

www.galapagosjogos.com.br

black stories

50 enigmas macabros



moses.



● O que são exatamente enigmas macabros?

Enigmas macabros são histórias ardilosas e sombrias que poderiam ter acontecido do jeito que são descritas — ou quase. Elas tomam forma depressa entre fãs fervorosos. Às vezes, tudo acaba bem rápido; duas ou três perguntas e já estamos no caminho certo. Mas também, uma história aparentemente simples, pode acabar sendo de quebrar a cabeça. Nos últimos anos, os enigmas macabros têm se tornado cada vez mais populares.

Só na Alemanha, já existem várias denominações para esse tipo de história: Quebra-cabeças Conceituais, Enigmas, Jogos de Adivinhação, Charadas. Mas pode ter certeza de uma coisa: só as histórias sinistras são “black stories” de verdade.



● O Jogo

É mais divertido tentar solucionar os enigmas entre amigos. Um é o Mestre. Ele sabe a solução do enigma e deve responder a todas as perguntas. Para começar, ele pega uma carta do baralho, lê em voz alta a história que está na frente da carta, e pergunta: “Como foi que isso aconteceu?” No verso da carta, o Mestre tem a resposta, a qual deve ser mantida em segredo, é claro. Os Charadistas começam então a fazer perguntas. As perguntas têm que ser formuladas de maneira que as respostas sejam sempre “Sim” ou “Não”. Com paciência e habilidade, os Charadistas vão se aproximando aos poucos da solução. No entanto, é comum que eles acabem ficando perdidos e façam perguntas que...

- ... não se podem responder com um simples “Sim” ou “Não”, como, por exemplo: “O homem era alto ou baixo?” Diante de perguntas assim, o Mestre das Charadas precisa insistir para que sejam reformuladas.

- ... não podem ser respondidas com um simples “Sim” ou “Não” porque levariam a uma premissa falsa — por exemplo, perguntar: “O homem era alto?” quando a história não gira em torno de homem nenhum, e sim de um animal. Nesse caso, o Mestre das Charadas precisa ser generoso e informar aos Charadistas de que a questão parte de uma premissa falsa.
- ... fariam com que os participantes seguissem uma pista falsa. Por exemplo, a pergunta: “O homem tinha ido à igreja?” seria uma pegadinha caso a ida do homem à igreja fosse completamente irrelevante. Em alguns casos, é difícil decidir se vamos ajudar os outros ou se os deixaremos às escuras mais um pouquinho. O Mestre bonzinho, no entanto, conta para os Charadistas que a pergunta não tem relevância para a solução.



O Mestre das Charadas tem sempre razão! Isso ganha uma importância especial se os Charadistas se convencerem de que a história poderia ter acontecido de outra maneira. A solução no verso da carta é a única correta.