

PRÉFACE

Le jeu est universel : il n'existe pas de civilisation où il a été absent. Partout, à toutes les époques, l'être humain a joué, que ce soit pour apprendre, séduire, combattre ou simplement pour éprouver le plaisir de la liberté. Dans notre société en tension, écrasée par les réseaux sociaux et la frénésie, le jeu n'est pas seulement un divertissement : il est un besoin humain fondamental, une porte ouverte sur l'imaginaire, un moyen de s'évader et de partager un bon moment entre amis, ou avec soi-même. Il redonne le temps au temps, nous permet de retrouver ce rythme intérieur que notre monde moderne nous fait trop souvent perdre.

J'ai passé toute mon enfance avec des casse-tête et des puzzles. J'en réclamaï à mon anniversaire, à Noël, et j'étais le gamin le plus heureux du monde quand je découvrais au pied du sapin un de ces nouveaux objets complexes en bois qui allait s'ajouter à ma collection. Ces mécanismes ingénieux, ces boîtes secrètes aux tiroirs dissimulés, ces entrelacs de pièces métalliques qui semblaient défier toute logique... Quand je tentais de relever le challenge qu'un quelconque ingénieur ou féru de mécanique avait créé, je me retrouvais face à moi-même : résoudre l'énigme, c'était grandir chaque fois un peu plus, développer ma patience, ma capacité d'observation, ma persévérance.

Puis est apparu *Jeux & Stratégie*, une publication française emblématique dédiée à l'univers des jeux. Ce formidable magazine m'a accompagné durant toute mon adolescence, jusqu'à ce que, malheureusement, il cesse d'exister en 1990 (un des pires jours de ma vie !). Chaque mois, j'attendais le nouvel exemplaire comme d'autres attendaient le résultat de leur examen au permis de conduire. Dès sa réception, je me plongeais dans ses pages, résolvais les labyrinthes, les problèmes d'échecs et de mathématiques, et me régalaï devant les mystères tordus concoctés par les maîtres du genre. J'adorais particulièrement les énigmes à tiroirs, celles qui semblaient simples au premier regard mais révélaï couche après couche leur véritable complexité. Et ces diaboliques jeux de déduction logique où il fallait établir qui habitait où, qui aimait quoi, qui mentait ou disait la vérité... Je m'y perdais avec délice, construisant mes tableaux de correspondances comme un enquêteur chevronné,

griffonnant des hypothèses, barrant des impossibilités, jusqu'à ce que la vérité émerge enfin.

Si j'ai développé un tel goût pour le jeu, je crois que c'est parce qu'à l'origine, j'étais un enfant timide, qui avait un peu peur d'aller vers l'autre. Le contact social me terrorisait autant qu'il m'attirait. Je trouvais dans le jeu un moyen de m'exprimer sans parler, d'entrer en relation sans me dévoiler entièrement. Il m'offrait un cadre rassurant, avec des règles claires, un début, une fin, et surtout, un rôle à jouer. Je n'étais plus seulement cet enfant hésitant et réservé, j'étais un pion, un stratège, un personnage imaginaire. À travers le jeu, je pouvais m'approcher des autres sans crainte d'être jugé, car ce n'était plus moi qui interagissais, c'était le joueur.

Depuis, j'ai gardé un goût immodéré pour les énigmes, jusqu'à parfois en introduire dans mes propres romans, créant des mystères dans mes mystères. Aussi, quand les éditions 404 m'ont proposé de me plonger en avant-première dans *Le Jugement de Salomon* et d'en écrire la préface, j'ai été ravi et honoré.

Avant de vous parler de cet incroyable livre-jeu d'enquête, il faut d'abord que je vous présente John Finnemore, l'auteur. Il est scénariste et acteur britannique, créateur de comédies radiophoniques saluées par la critique, mais surtout, l'une des très rares personnes à avoir résolu *La Mâchoire de Cain*, une énigme infernale publiée pour la première fois en 1934 en Angleterre et écrite par Edward Powys Mathers, sous le pseudonyme de Torquemada. Cette œuvre maudite, composée de cent pages dans le désordre et parsemée de pièges littéraires, est considérée comme l'un des défis intellectuels les plus diaboliques au monde, à un point tel que John Finnemore s'est cassé la tête plus de quatre mois dessus. Mais il en est venu à bout. Peu peuvent s'en vanter.

John Finnemore s'est tellement investi et prêté au jeu qu'il a relevé un défi plus grand encore : créer, en digne successeur de Torquemada, un casse-tête littéraire où il faut, cette fois, résoudre non pas six, mais dix meurtres ! *Le Jugement de Salomon* place le joueur dans la peau d'un enquêteur qui va devoir remettre dans l'ordre cent pages manuscrites trouvées dans un coffre, de façon à reconstituer l'histoire originelle, et identifier coupable(s) et victimes.

Chaque page du livre que vous avez entre les mains est la précieuse pièce d'un puzzle complexe, regorgeant de références culturelles, de jeux de mots et de pièges subtils. Temps, espace, mode narratif sont manipulés avec le plus grand soin pour renforcer la difficulté. L'auteur joue avec nos attentes, détourne nos habitudes de lecture, nous force à questionner chaque phrase, chaque virgule. Vous l'avez compris, vous ne serez pas simplement un observateur passif. Vous allez devenir un détective, un analyste, un déchiffreur de codes. Il va vous falloir remettre en question vos propres méthodes de lecture, déconstruire les attentes traditionnelles et vous engager dans une quête intellectuelle où chaque détail compte et où rien n'est laissé au hasard.

Résoudre *Le Jugement de Salomon* n'est pas une tâche facile, et même moi, à l'heure où je vous écris, m'y suis cassé les dents (mais je ne désespère pas d'y parvenir !). C'est une aventure qui nécessite de la patience, de la persévérance et une attention minutieuse au sens des mots. Chaque page peut contenir des informations cruciales, mais aussi des fausses pistes destinées à vous égarer. Comme dans un bon polar, en définitive...

C'est absolument passionnant ! Pour ceux qui acceptent cet incroyable challenge, le processus de résolution devient une aventure intense. C'est un voyage ludique où chaque découverte apporte son lot de satisfaction, mais où chaque échec ne fait que renforcer le désir de comprendre. C'est un puissant test de logique, de créativité et de détermination.

Bien évidemment, les amateurs de casse-tête y trouveront leur compte, mais les lecteurs de polars, en quête de réflexion et d'émotions fortes ne seront pas en reste. *Le Jugement de Salomon* transcende les frontières du genre pour proposer une expérience littéraire unique, un voyage au cœur des ténèbres humaines (dix meurtres, ce n'est pas rien !) qui laissera une empreinte durable dans l'esprit de quiconque s'y aventurera.

Préparez-vous à perdre le sommeil, à remettre en question vos convictions, à découvrir que la vérité peut prendre des visages multiples. Vous allez vivre une expérience littéraire comme il en existe peu.

Bienvenue dans l'univers impitoyable et terriblement addictif du *Jugement de Salomon*.

Franck Thilliez