

<<月光游戏>>

图书基本信息

书名：<<月光游戏>>

13位ISBN编号：9787513303262

10位ISBN编号：7513303266

出版时间：2011-8

出版时间：新星出版社

作者：(日)有栖川有栖

页数：268

字数：189000

译者：袁小雅

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<月光游戏>>

前言

给中国读者的问候 江神二郎系列能够在中国出版，我非常高兴。

这个系列有一个共通之处，就是“向读者的挑战”。

这个挑战即明确昭告：“读到这里，从理论上是可以推理出凶手的。

”推理小说迷一定知道这是埃勒里·奎因的风格。

挚爱奎因的我当初想：“如果我也写推理小说的话，一定也要试试这个向读者挑战的方式。

”对自己推理能力自信的读者，请务必接受在下的挑战，来找出真凶吧。

线索我已经都写在了某些地方。

当然，如果觉得合上书来推理研究很麻烦的话，一口气读完也没有关系。

江神二郎系列包括：《月光游戏》（这是我的处女作），《孤岛之谜》，《双头恶魔》和《女王国之城》四部作品。

这个系列我是打算写五部的。

（江神系列除了这五部之外，还计划创作两部短篇集）这样就可以让这个系列圆满结束，当然，我真心希望中国的读者能读完这个系列。

这个系列中除了推理更有身为大学生的“我”（即故事中的“有栖”）的青春故事。

不管是推理故事，还是其中的青春故事，都有着超越了时代与国别的精彩。

如果有机会的话，我也由衷希望能和中国的读者见面。

有栖川有栖

<<月光游戏>>

内容概要

为了开展夏天集训，英都大学推理小说研究会的核心成员来到了矢吹山上的营地。可是，在那里等待着他们的却是一连串始料未及的事件。因矢吹山突然喷发，营地瞬间变成了一座封闭孤岛，在途中偶遇的三个露营小组被困在了孤岛上。在这样的残酷条件下，孤岛上出现了一个被月亮控制的杀人恶魔。一个又一个同伴死在了杀人恶魔的手下……凶手究竟是谁？留在案发现成的“Y”又有怎样的含义？

<<月光游戏>>

作者简介

有栖川有栖 Arisugawa Arisu

本名上原正英，一九五九年生于大阪，新本格派旗帜人物，日本本格推理作家俱乐部会长，创作有火村英生系列、江神二郎系列和诸多非系列作品。

有栖川有栖始终坚持本格推理创作，重视缜密的逻辑推演，被誉为“日本的埃勒里·奎因”。

<<月光游戏>>

书籍目录

序幕

第一章 杀人游戏之夜

第二章 惊愕之清晨

第三章 恐怖之夜

第四章 疑惑之日

第五章 下山之时

给读者的挑战

第六章 分别之黎明

尾声

后记

<<月光游戏>>

章节摘录

版权页：插图：同在一个社团的她们两个可能关系这么好吗？

夕子，你说说！

”“隆彦说得对！

”夕子坚定地说道，“我和隆彦只是一般的朋友关系！

龙子出现的前前后后都没改变过！

夏夫，你说这些只会有一个后果，那就是激怒隆彦，让龙子伤心，令我觉得可笑而已。

”“不希望自己的丑事被大家知道你才这么说的吧！

我亲耳听到他们就是这么说的！

你们之间的事情我才不想知道呢！

只是碰巧听到而已。

——但是第二天文雄就被杀死了，第三天勉也被杀死了。

这说明了什么呢？

各位？

”文雄和勉说了什么？

不，他们是否真的在一起聊过天？

这些已无从查证。

因为他们两个都不在了。

但夏夫也没有说谎的理由。

“等一等！

你们不觉得有些奇怪吗？

”正树撅起嘴说道，“如果隆彦是受害者的话，夏夫说的这些话就很有用！

比如北野勉和文雄因情生恨而谋杀了隆彦之类的。

但事实恰恰相反，被杀死的是勉和文雄。

而身为胜利者的隆彦没有杀死勉和文雄的动机。

”“他们三个曾经发生过口角，这一点很重要！

隆彦和龙子来到这里以后依然卿卿我我，非常甜蜜。

不难想象这会激起文雄和勉心中的怒火。

所以他们去找隆彦理论，不，何止是理论，文雄在露营的第三天晚上和隆彦吵架，甚至因过于愤怒而拿出了刀子，可悲的是，刀子被隆彦抢去，文雄反而被刺死了。

”“荒谬！

”夕子喊道。

隆彦哼了一声后说：“简直荒唐至极！

虽然偷听别人谈话就已经很假了，但是没想到你还能编出这么多故事来，太有想象力了！

”“我还没说完呢！

”夏夫也哼了一声，“那个死前留言‘y’指的就是你，是‘隆彦’的意思！

”他拿了块石头在地上画了一个图形。

大家都半弯着腰看着。

<<月光游戏>>

后记

本书作为《鲇川哲也与十三谜团》的第四部发行本，于平成元年（公历一九八九年）一月份问世，是我的长篇处女作。

我十二岁开始阅读创元推理文库出版的作品，从此沉浸在推理小说的世界里，今天，我的作品能有幸刊登在“创元推理文库”上，真令我感慨万千。

回首过去，总觉得写一些初涉文坛的回忆还有些为时尚早。

但朋友劝我说“这是你的处女作，所以还是写点儿什么吧”，于是我写了这篇后记。

希望这部作品能够成为“一九九。

年前后，被称为‘新本格派’推理作家出道时的一部代表作”，说得夸张点儿，希望它能成为“证言”和“记录”。

这部作品的原型来自我高二时写的一部短篇推理小说，后来在同志社大学推理小说研究会时，重新将其整理成一百多页，并以《Y的悲剧’78》的题目发表。

因为本人特别喜欢这部作品，所以后来又将其改写为四百五十页的长篇小说并取名为《月光游戏Y的悲剧’86》。

虽然这部作品参选了第三十届江户川乱步奖，但最终未能得奖。

自落选江户川乱步奖两年以来，笔者历经重重迂回曲折，最终将这部作品改为《月光游戏Y的悲剧’88》，并作为处女作问世。

其迂回曲折，指的是这部作品得到鲇川哲也老师和东京创元出版社总编户川安宣先生认可之前发生的种种故事。

鲇川老师与我是简单的“作家和书迷”之间的关系。

作为鲇川老师的狂热书迷，我曾给他写过多封信件来表达内心的仰慕之情，就在这来来往往之中，我得到了给鲇川老师角川文库版《没有钥匙孔的门》一书写解说的机会，不仅如此，他还答应了我“想要见他一面”的请求，于是我前往镰仓拜见了老师，那是大学毕业后的第二年也就是一九八二年的事情。

见面时老师说，他正考虑出版一本铁道推理小说文集，并打算收录刊登在同志社推理小说研究会刊物《变色龙》上的短篇小说《铁路上的烧焦尸体》。

我听到后吃惊地说：“那部小说的作家有栖川有栖，其实就是我！”

...‘是嘛，太让人意外了！’

”老师回答说。

四年后，光文社文库出版了这本铁道推理小说文集《无人铁道口》（顺便提一句，送给鲇川老师《铁路上的烧焦尸体》一文的正是为本书写解说的山前让先生）。

一般来说，这已是非常美好的回忆了，但我从小就梦想成为推理小说家的愿望也因此更加强烈。

但是，我没有想到，鲇川老师真的向出版社推荐了我的作品，这何止是顺利，简直是做梦一般。

因此，我内心再次燃起了角逐江户川乱步奖的希望。

于是，我开始着手于长篇小说的创作。

两年后，我完成了首部长篇作品，那就是《月光游戏Y之悲剧’86》。

我想请鲇川先生看一看这部作品，听听他的意见，于是多次前往镰仓。

老师读完后说“很有意思”，并且问我说：“你还是想得到乱步奖吧？”

”然后还说：“有一个机会——因为是私底下的消息，所以不能给你说得太详细——某家出版社最近正在征募长篇推理小说的稿子，你想不想投稿试试？”

”我回答说：“获得乱步奖是我的目标。”

”老师听后只说了一句“这样啊”。

脸上还浮现出了莫名的微笑。

当我祈求这部以火山为舞台的小说能够得到幸运女神的眷顾之时，伊豆大岛的三原山正好发生了猛烈的火山喷发。

有一次，我坐新干线从镰仓回来，当列车经过热海的时候，坐在我们旁边的一个陌生人一边指着窗外

<<月光游戏>>

，一边对我和我的妻子说：“我昨天从这里经过的时候，看到了红色的火光。

”但是，这天晚上的大海却十分黑暗。

几个月后，正如前面提到过的一样，我未能如愿获得乱步奖。

获奖的是石井敏弘先生的《劲风下的弯道》。

虽然与其他作家交谈时，也听到过“我也落选乱步奖了”之类的话，但像我这样连初选都未通过的只是极少数。

鲇川老师却对垂头丧气的我说：“我觉得你写的这部作品很有意思，要不我拿给认识的编辑看看吧。”

我对鲇川老师这句出乎意料的话感激不已，与此同时，心中那盏微弱的希望之灯也再次点亮，但现实依旧是残酷的。

在老师的推荐下，两位编辑读了我的作品，但他们的回答都是“不能采用”，而且只说了“这里还不错，但……”并没有提出具体好在哪里之类的话。

我心想，这是我写的第一篇长篇小说，挑战才刚刚开始，绝不能轻言放弃。

但是，《月光游戏》还是让我多次尝到了失意的苦涩。

“再给另一家出版社看看吧。”

鲇川老师亲切地对我说。

对此，我万分感谢，但我还是决定改掉原先守株待兔的心态，开始构思下一部作品。

过了一段时间……一九八八年一月，我接到了东京创元社主编户川安宣先生的电话，他说：“我读了你的作品，最近我要去一趟大阪，希望到时候可以和您见一面。”

中午休息时，我们在我上班单位附近的一家咖啡店碰面。

户川主编为我的作品指出了许多不足，并且好意地讲了一下他的读后感。

还告诉了我《鲇川哲也与十三谜团》一书和其最终卷《第十三把椅子》的公开征稿计划。

我这才明白，之前鲇川老师提到的某出版社，原来就是东京创元社。

“等你修改完后，再给我看一下吧。”

但我没有让你应征第十三卷。

”这就是我得到的结论。

之后，我努力地思考。

就在我因想不出来而惆怅不已之时，我接到了户川主编的电话，他说：“怎么样了？

进展如何？”

”这真让我大吃一惊，我根本没有想到他会主动打电话来询问我的进展情况。

所以，我不能再坐在打字机前发呆了。

改完后的稿子增至五百页。

同年七月七日，我将二稿交给了户川主编，这一天令我终生难忘。

我们的会面地点是新宿世纪高级艺术酒店的咖啡厅。

我暗自下定决心，如果还是得不到户川主编的肯定的话，我会提出再次改写的请求。

但户川主编干脆地说道：“再让你改几遍也都一样，就这么定了。”

”我抑制住内心的焦急，用好学生的说话方式说道：“我想，改写一下应该比原先好些，感谢您给了我这次机会。”

”三天后，我在公司接到了户川主编的来电。

他说：“我们决定出版这部作品。”

”“是金子早晚都会发光！”

”我常常从编辑口中听到这句话。

但是，真的是这样？

暂且不论我的能力如何，那些有实力的人就一定都能出人头地，得到与之能力相符的认可吗？

我想应该不是吧。

我相信，除了东京创元社，没有出版社会出版我的作品。

“这可是你的开山之作，还是写点什么吧！”

<<月光游戏>>

”在户川主编的劝说下，我写了这篇后记，篇幅还挺长。

因为想说的话挺多，所以不忍略去其中一二。

本作参考文献正是深泽琉美爱看的书：《月亮的魔力》——A·Reaper（东京书籍）《天使论》——笠井叡（现代思潮社）《异端的肖像》——涩泽龙彦（《涩泽龙彦集成第五卷》（桃源社）《探求奇迹》——彼得·杰米亚诺维奇·乌斯片斯基（平和出版社）

<<月光游戏>>

媒体关注与评论

《月光游戏》带来的一面是本格推理的乐趣，一面是青春小说的愉悦，作品中出现的人物今后会卷入什么样的事件，会遇到什么样的人生烦恼，都牵绊着我，我很期待有栖川有栖谜团重重的推理作品。

——日本推理评论家山前让

<<月光游戏>>

编辑推荐

<<月光游戏>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>