



Arnaud Urbon

Sherlock



Arnaud URBON



David BONIFFACY

Lors de la réception annuelle dans les jardins du manoir, la fête est interrompue par les hurlements de la comtesse : « on a volé mon collier de perles !! ». Tous les invités, suspicieux, s'observent quand l'un d'eux sort de la foule... C'est Sherlock, le célèbre détective : « Que personne ne s'éloigne, le coupable a sûrement un complice qui se trouve ici-même ».

Qui a aidé Moriarty à s'enfuir avec son butin ? Est-ce la marquise Reinette dont la jalousie envers la comtesse n'est un secret pour personne, le maire, monsieur Rhino, qui a la réputation de baigner dans des affaires louches, la baronne Souricette, prête à tout pour devenir un peu plus riche, ou bien encore lord Buffle, avocat colérique et bagarreur. À moins que ça ne soit Bulldog-Box ce bookmaker ruiné qui tentait de s'infiltrer dans le parc ? Dépêchez-vous de découvrir son complice avant que Moriarty ne s'envole hors d'atteinte.



MATÉRIEL

- 30 tuiles Enquête: Sur la face Suspect, les cinq suspects apparaissent une fois avec chacun des six témoins en haut et à droite. Sur la face Témoin, seuls les six témoins apparaissent cinq fois chacun.

- Un livret Fuite qui représente la fuite de Moriarty.
- 5 tuiles Mission représentant chacun des cinq suspects.

REGLES COLLABORATIVES



MISE EN PLACE

Les 30 tuiles Enquête sont mélangées et disposées face Témoin en un rectangle de six tuiles par cinq tuiles appelé Plateau. Le livret de Fuite est posé sur le côté du Plateau. Les cinq tuiles Mission sont inutilisées et remises dans la boîte. Le premier joueur est désigné selon la méthode désirée.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur actif retourne deux tuiles du Plateau et révèle leur face Suspect. Si les deux tuiles désignent le même suspect, le joueur actif révèle une troisième tuile du Plateau. Si cette dernière désigne encore le même suspect, les trois tuiles sont retirées du Plateau

et posées face Suspect sur le côté du Plateau. L'enquête progresse, les indices s'accumulent. Certains témoins ont déjà innocenté des suspects et l'étau autour du complice se resserre...

Dans tous les autres cas, le joueur actif replace, face Témoin, les tuiles du Plateau qu'il a révélées et tourne une page du livret de Fuite. Moriarty poursuit son échappée mais certains suspects ont laissé des traces...



FIN DE PARTIE

Si le joueur actif tourne la dernière page du livret de Fuite, Moriarty s'enfuit définitivement et tous les joueurs ont perdu la partie.

S'il ne reste plus que trois tuiles sur le Plateau, désignant nécessairement un même suspect, les joueurs ont trouvé le complice de Moriarty et finissent par l'arrêter!

REGLES COMPÉTITIVES



MISE EN PLACE

Les 30 tuiles Enquête sont mélangées et disposées face Témoin en un rectangle de six cartes par cinq tuiles appelé Plateau. Si l'une des variantes est utilisée, chaque joueur reçoit une tuile Mission qu'il garde secrète. Dans le cas contraire, les tuiles Mission sont remises dans la boîte tout comme

le livret de Fuite qui est inutilisé. Le premier joueur est désigné selon la méthode désirée.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur actif retourne deux tuiles du Plateau et révèle leur face Suspect. Si elles désignent le même suspect, chacun des autres joueurs, en commençant par le joueur à droite du joueur actif et dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, pointe du doigt une tuile du Plateau. Le joueur actif révèle alors une troisième tuile quelconque du Plateau. Si cette dernière désigne encore le même suspect, le joueur actif prend les deux premières tuiles Suspect retournées. La troisième tuile Suspect retournée revient soit au joueur actif si elle n'avait été pointée par personne, soit au joueur l'ayant pointé. Les tuiles sont placées face Suspect et visibles de tous les joueurs.

Dans tous les autres cas, le joueur actif remplace, face Témoin, les tuiles du Plateau qu'il a révélées.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que trois tuiles sur le Plateau qui désignent nécessairement un même suspect qui est le complice de Moriarty. Chaque tuile Suspect gagnée rapporte 1 point à son propriétaire.

Variante Intuition : Le joueur dont la tuile Mission représente le complice gagne 3 points supplémentaires.

Variante Accusé à tort : Les joueurs dont la tuile Mission ne représente pas le complice gagnent 2 points supplémentaires.

Le vainqueur est le détective ayant le plus de points.

