

Sherlock Holmes

DÉTECTIVE CONSEIL



RÈGLES
DU JEU

INTRODUCTION

Soyez les bienvenus dans les rues de Londres à l'époque victorienne. Le brouillard s'étale, le crime rôde, mais heureusement, vous êtes là pour mener l'enquête ! Vous jouez le rôle des Francs-tireurs de Baker Street, des enfants des rues qui aident Holmes à résoudre des énigmes, et qui pour la plupart ont décidé d'élire domicile dans une usine abandonnée située non loin du 221B Baker Street.

Dans chaque affaire, les Francs-tireurs sont appelés par leur nom. Quand il n'est pas occupé, il arrive à Watson de les accompagner, aussi ne soyez pas étonnés si son nom apparaît également. Parmi les Francs-tireurs dont vous entendrez parler, il y a :

Wiggins : le plus vieux des Francs-tireurs, dont il est aussi le chef. Rusé et audacieux, il affiche un sourire effronté et a un bagou sans pareil.

Simpson : rouquin trapu qui, quand il ne travaille pas pour Holmes, gagne sa vie en vendant des allumettes dans la rue.

Tinker : comptant parmi les plus jeunes Francs-tireurs, Tinker fouille les berges dans l'espoir d'y trouver des objets de valeur tombés des bateaux. Il nettoie et répare ses trouvailles avant de les vendre dans la rue. Mince et de petite taille, il a les cheveux noir de jais.

À présent, vous pouvez ajouter vos noms à la liste ci-dessus, car vous faites vous aussi partie des Francs-tireurs de Baker Street. Prenez un livret et son journal, et suivez Wiggins dans les rues de Londres pour y commencer vos aventures ... Bonne chance !

BUT DU JEU

Dans ce coffret vous sont présentées dix affaires épineuses qu'il vous appartiendra de résoudre.

Pour chaque affaire, vous disposerez d'une série de pistes à suivre, d'un plan de Londres, d'un annuaire et de la presse locale.

Vous disposerez également d'une liste d'informateurs comptant parmi les plus qualifiés, qui vous assisteront dans vos recherches (médecin légiste, criminologue, indics, etc.).

Forts de tous ces éléments et de votre imagination, vous sillonnerez les rues de Londres à la recherche des indices qui vous permettront de résoudre l'énigme et de répondre à une série de questions sur l'affaire. Mais bien évidemment, rien n'est jamais simple et vous devrez faire preuve de sagacité si vous ne souhaitez pas être ridiculisés lors de la confrontation finale avec Holmes !

Surpasserez-vous le maître ?

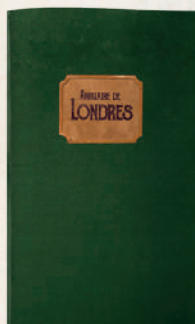
MATÉRIEL

❖ PLAN DE LONDRES ❖

Ce plan présente la ville de la Londres victorienne de manière simplifiée. Au cours du jeu, le plan permettra par exemple de localiser un emplacement ou de vérifier des alibis. Pour des raisons pratiques, Londres est découpée en 5 quartiers (Nord-Ouest ou NO, Centre-Ouest ou CO, Sud-Ouest ou SO, Centre-Est ou CE, Sud-Est ou SE) séparés par des lignes bleues et par la Tamise. Chaque quartier contient des numéros qui correspondent aux adresses des personnes que vous irez interroger. Ce découpage est repris dans les pistes des livrets et dans l'annuaire. Par exemple, l'adresse de Hyde Park est 95 NO (forme abrégée, utilisée dans les livrets et dans l'annuaire), ou encore 95 Park Lane NO (forme longue incluant le nom de rue, utilisée dans le journal). Sur le plan, les endroits marqués en rouge représentent des lieux particuliers, tels que le British Museum. Les endroits marqués en noir représentent les postes de police. Les autres lieux ne sont pas fixés et une adresse donnée peut donc changer de locataire d'une affaire à l'autre. De plus, les numéros indiquent un pâté de maisons. Ainsi l'hôtel Dacre est situé au 62 CE, mais il se peut qu'un personnage ait également cette adresse sans pour autant habiter dans l'hôtel. Dans l'un des coins du plan figure une échelle de durée des déplacements. Cette échelle vous permettra parfois de vérifier les déplacements à pied de certains suspects et donc leur alibi. Les déplacements en calèche seront en général plus rapide.



❖ ANNUAIRE DE LONDRES ❖



Ce livret présente les adresses des personnes vivant à Londres. Ainsi quand les joueurs souhaitent rencontrer quelqu'un, ils peuvent consulter l'annuaire pour trouver son adresse et ensuite se rendre à cette adresse en lisant la piste correspondante. Pour simplifier le jeu, le système d'adresses utilisé ne correspond bien évidemment pas à la réalité, mais reprend le système de découpage du plan. Ainsi par exemple, l'adresse de Sherlock Holmes (que l'on trouvera dans l'annuaire à « Holmes, Sherlock ») est 42 NO. Si les joueurs veulent se rendre chez Holmes au cours de l'enquête, ils doivent donc lire le chapitre 42 NO de l'affaire en cours.

Note : dans l'annuaire on trouvera, en plus de la liste alphabétique standard, des entrées par professions.

❖ LISTE DES INFORMATEURS ❖



Cette liste présente les informateurs récurrents de Sherlock Holmes ainsi que leurs adresses. Ces informateurs pourront apporter leur aide dans la plupart des enquêtes, certains étant plus efficaces que d'autres en fonction des événements.

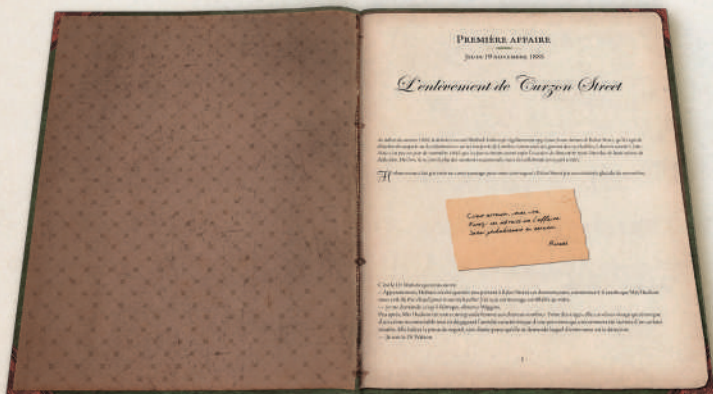
❖ JOURNAUX (10) ❖

Pour chaque affaire, vous aurez à votre disposition le journal du jour dans lequel vous trouverez parfois des annonces ou des articles vous mettant sur de nouvelles pistes. Dans les affaires 6 à 10, vous pourrez aussi utiliser les journaux parus à une date antérieure (de l'année 1889).



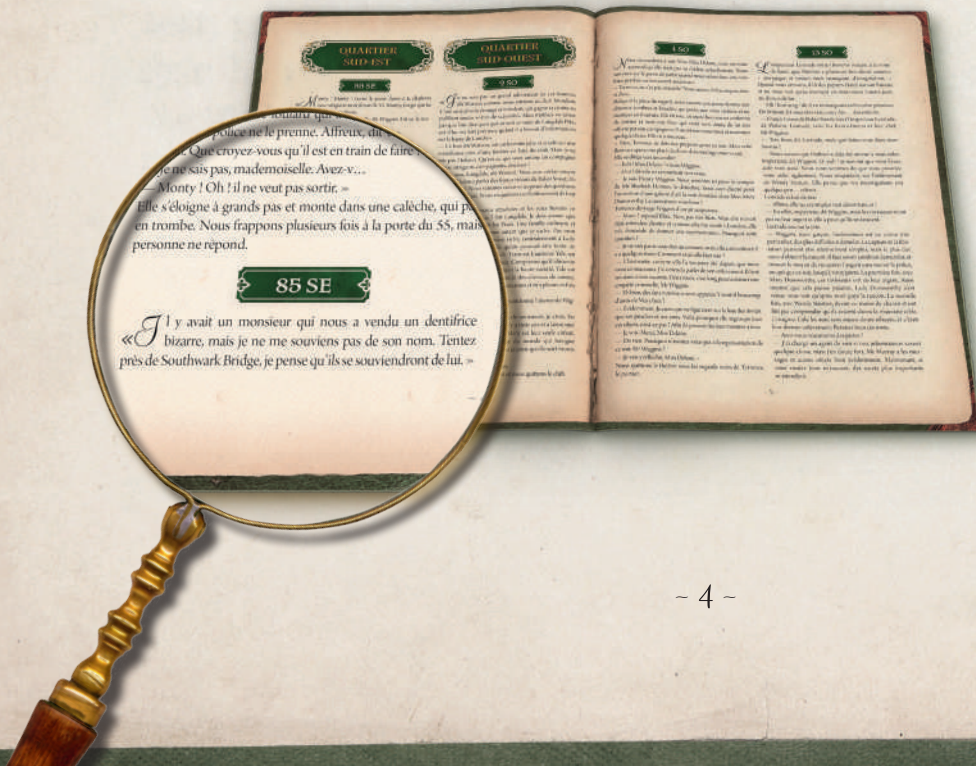
❖ LIVRETS D'ENQUÊTE (10) ❖

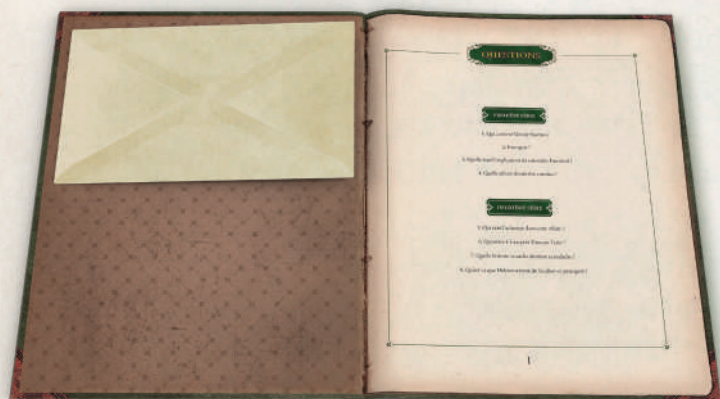
Dans ces dix livrets sont présentées les dix affaires que vous devrez résoudre. Les enquêtes sont triées par date et sont toutes structurées de manière identique :



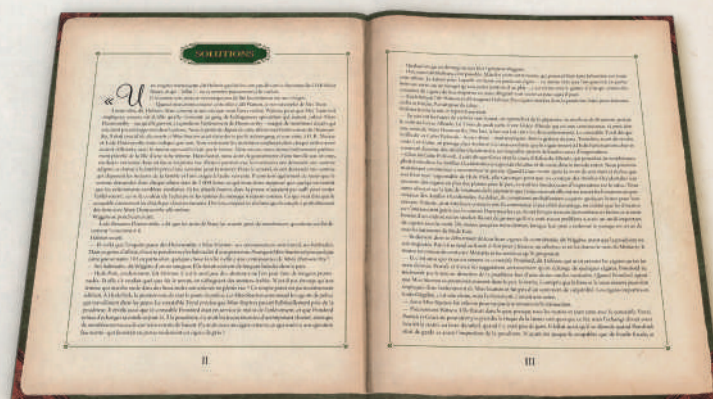
❖ **Introduction** : dans ce texte vous sont présentés le titre et la date de l'énigme ainsi que le détail de l'affaire (généralement lors d'une entrevue chez Holmes).

❖ **Pistes** : cette partie du texte représente toutes les pistes (sous forme de chapitres) que vous pourrez suivre lors de votre enquête. En suivant des pistes et en faisant les deductions correctes, vous pourrez résoudre l'énigme proposée par Holmes. Chaque piste correspond à un lieu géographique (voir Plan de Londres et Annuaire). Les pistes sont triées par quartier et, dans chaque quartier, sont présentées dans l'ordre ascendant. Les dessins qui agrémentent le texte sont purement décoratifs.





✦ **Questions** : dès que vous penserez avoir résolu l'énigme, vous vous confronterez à deux séries de questions (en dernière page du livret). La première série est toujours en relation directe avec l'enquête. La seconde série vous permettra de marquer des points en plus pour la résolution d'autres mystères et enquêtes.

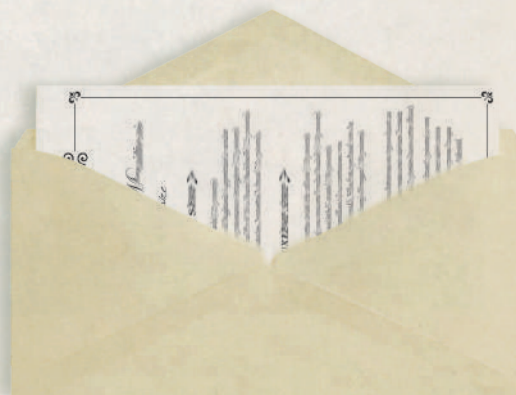


✦ **Solutions** : dans ce texte, vous découvrirez l'explication du mystère. Holmes détaillera pour vous la façon dont il a démêlé les fils de l'enquête.

Note : afin de préserver le secret de l'enquête, les questions et les solutions sont imprimées à l'envers à la fin du livret.



✦ **Score** : dans cette dernière section (située dans l'enveloppe placée en fin de livret), vous prendrez connaissance des réponses aux questions et calculerez votre score final, que vous comparerez à celui de Holmes.



PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ✧ Les joueurs choisissent une affaire d'un commun accord. Pour des raisons pratiques, nous vous conseillons cependant de jouer les enquêtes dans l'ordre chronologique (afin notamment de ne pas découvrir dans les journaux d'indices qui gâcheront votre plaisir de jeu). L'affaire 10 contient des éléments de résolution concernant les affaires 5 à 9 et doit être jouée en toute dernière.
- ✧ Le plan de Londres est installé au centre de la table.
- ✧ L'annuaire de Londres et la liste des informateurs sont placés à proximité.
- ✧ Les joueurs placent également à proximité le journal dont la date correspond à l'enquête.
Important : à partir de l'enquête 6, placez aussi les journaux antérieurs à l'enquête (de l'année 1889).
- ✧ Les joueurs se munissent éventuellement de feuilles de papier vierges et de crayons pour prendre des notes au cours de l'enquête. *Note : les joueurs peuvent confier la prise de notes à un membre du groupe.*
- ✧ Un joueur est désigné « enquêteur du tour ». Il prend le livret, lit le texte d'introduction de l'enquête et la partie commence !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs coopèrent tous ensemble pour résoudre l'enquête.
La partie se déroule en une succession de tours.

L'enquêteur du tour choisit une piste de l'enquête en cours (il peut par exemple déclarer : « *Je souhaite visiter les lieux du crime* », trouver l'adresse dans l'annuaire et s'y rendre).

Si la piste n'existe pas dans le livret (c'est-à-dire s'il n'y a pas de paragraphe correspondant dans l'enquête en cours au lieu que voulait visiter le joueur), le joueur choisit simplement une autre piste.

Quand il a trouvé sa piste, le joueur lit le paragraphe à voix haute, puis note que cette piste a été suivie.
Son tour est à présent terminé.

Note : pour préserver le plaisir de la découverte de l'énigme, évitez de regarder les autres pistes sur la page que vous lisez !

Il passe alors le livret au joueur placé à sa gauche qui devient le nouvel enquêteur du tour et choisit une piste à son tour.
Les joueurs continuent ainsi, jusqu'à ce qu'ils pensent connaître la solution de l'énigme.
Les joueurs peuvent suivre autant de pistes qu'ils le souhaitent, mais à son tour un joueur ne peut lire qu'une seule piste.

Journaux, pistes déjà explorées, annuaire : au cours du tour de jeu, tous les joueurs ont un accès libre et illimité à l'annuaire ainsi qu'aux journaux de l'enquête. Ils peuvent également relire aussi souvent qu'ils le souhaitent les pistes déjà suivies.

Discussions : bien entendu, les joueurs peuvent discuter autant qu'ils le souhaitent pour parler de l'enquête ou pour débattre de la prochaine piste à suivre. Mais s'il y a un désaccord concernant la prochaine destination, c'est l'enquêteur du tour en cours qui tranche.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs peuvent décider d'arrêter de suivre des pistes dès qu'ils le souhaitent. Ils passent alors à la section « Questions » de l'enquête et répondent aux deux séries de questions qui leur sont proposées.

Les joueurs se reportent ensuite à la section « Solutions » et l'un d'entre eux lit à voix haute les conclusions de Holmes. Enfin, les joueurs se reportent à la section « Score » sous enveloppe pour connaître leur score et le comparer à celui de Holmes.

SCORE

Pour calculer leur score, les joueurs additionnent les points obtenus en répondant aux questions, puis comptent le nombre de pistes qu'ils ont suivies. Ensuite, ils comparent ce nombre de pistes au nombre de pistes suivies par Holmes.

Note : certaines pistes seront considérées comme « gratuites ». Elles sont indiquées dans la section « Solutions » de chaque enquête. Si les joueurs ont suivi certaines de ces pistes, ils ne les comptent pas dans le nombre de pistes suivies.

Si les joueurs ont suivi plus de pistes que Holmes, ils retranchent 5 points à leur score pour chaque piste supplémentaire. S'ils ont suivi moins de pistes que Holmes, ils ajoutent 5 points à leur score pour chaque piste économisée. Ils obtiennent ainsi leur score définitif.

Exemple : les joueurs ont suivi 8 pistes et marqué 95 points en répondant aux deux séries de questions. Ils constatent que Holmes a de son côté terminé l'affaire en 6 pistes. Comme ils ont suivi 2 pistes de plus, ils retranchent 10 points à leur score et marquent donc 85 points.

❖ HOLMES ❖

Les joueurs peuvent alors comparer leur score à celui de Holmes. Holmes marque toujours 100 points. Battre le Maître est évidemment difficile, mais pas totalement impossible !

- ❖ **Score de 30 ou moins :** même les bons enquêteurs ne sont pas à l'abri de l'échec. Relisez les conseils de jeu, la prochaine enquête sera la bonne !
- ❖ **Score de 35 à 65 :** vous avez couvert l'essentiel de l'enquête. Holmes vous juge dignes de confiance pour vous en confier une autre !
- ❖ **Score de 70 à 95 :** bravo ! Il n'y a peut-être que Sherlock Holmes qui trouverait à redire, mais vous avez fait preuve d'un talent hors norme dans vos investigations.
- ❖ **Score de 100 ou plus :** vous faites partie des rares à avoir surpassé le maître dans son domaine. Peut-être que vos exploits d'enquêteur seront narrés par les générations futures...

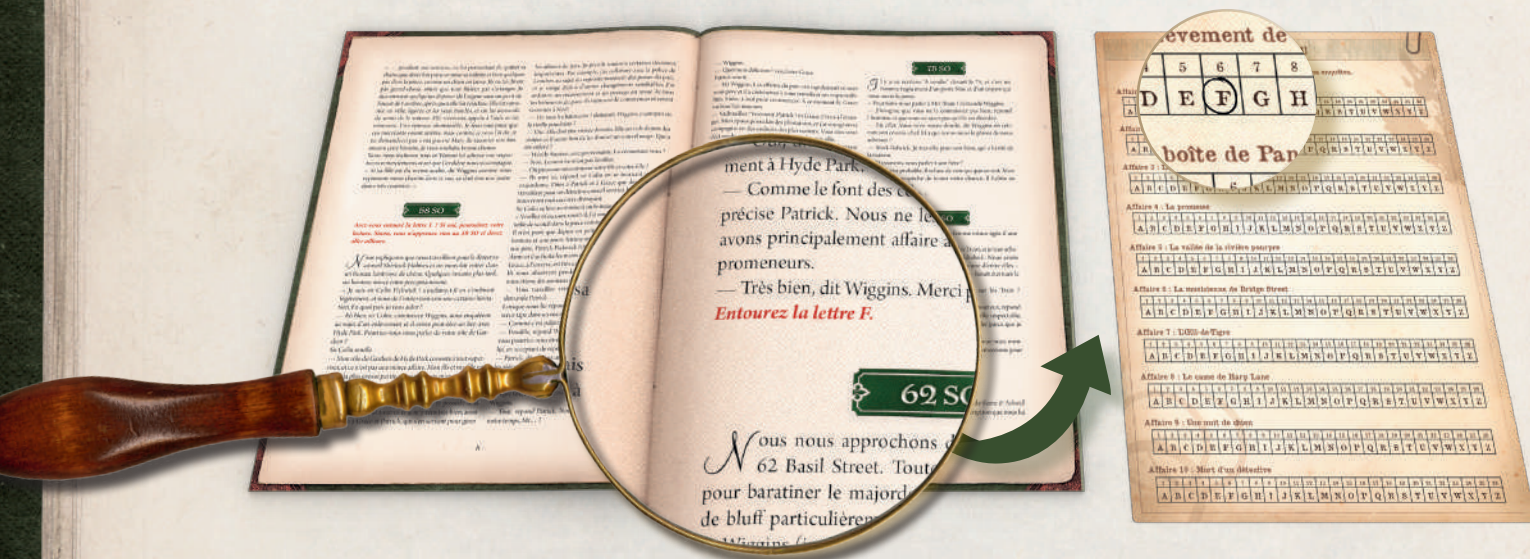
RÈGLES SPÉCIALES

CAMPAGNE

- Les affaires 1 à 4 sont indépendantes et peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. Vous n'utiliserez que le journal du jour pour résoudre l'enquête.
- Les affaires 5 à 9 sont liées à l'enquête 10 et doivent être jouées avant cette dernière (de préférence dans l'ordre chronologique). Important : TOUS les journaux de l'année 1889 antérieurs à la date de l'enquête pourront être utilisés dans le cadre de l'enquête.

UTILISATION DES LETTRES

- Au cours de vos investigations, il vous sera demandé d'entourer certaines lettres (ce que vous pouvez faire au dos de la liste des informateurs fournie dans la boîte).



- Ces lettres sont spécifiques à chaque enquête et permettent d'accéder à certaines pistes du livret en cours.

58 SO

Avez-vous entouré la lettre L ? Si oui, poursuivez votre lecture. Sinon, vous n'apprenez rien au 58 SO et devez aller ailleurs.

Sir Colin se lève au moment où il se réveille. Veuillez m'excuser, son...

Il n'est parti que depuis un homme et une jeune femme son père, Patrick Pickwick.

- Rappelez-vous que vous pouvez relire à loisir toutes les pistes que vous avez déjà suivies. Quand la piste en question a pour condition une lettre que vous n'aviez initialement pas entourée, mais que vous avez enfin entourée, vous pouvez sauf mention contraire lire le texte qui vous était jusqu'alors refusé sans que cela ne vous coûte une piste supplémentaire.

CONSEILS POUR DÉBUTANTS

S'il s'agit de votre première partie, lisez ces quelques conseils avant de vous lancer !

Pour chaque affaire, vous avez à votre disposition :

UN LIVRET D'ENQUÊTE

C'est ici que vous aurez le plus d'informations sur votre affaire. N'hésitez pas à relire certains passages précis, ceux qui vous semblent mystérieux ou dignes d'intérêt, et à raconter avec vos propres mots les faits qui vous sont relatés. Si des personnes ou des lieux sont mentionnés, essayez de retrouver l'adresse dans l'annuaire (si bien sûr, cela concerne le centre de Londres).

LE PLAN DE LONDRES

N'hésitez pas à retracer sur le plan ce qui vous est raconté (lorsque les noms des rues vous sont donnés par exemple) : cela vous permet de créer du contexte, de vérifier la cohérence du témoignage et éventuellement d'identifier des points d'intérêt proches (hôtel, théâtre, etc.). Les numéros sur le plan représentent un bloc, ce qui veut donc dire que plusieurs personnes/lieux peuvent s'y trouver. Si on vous donne une adresse incomplète (par exemple, 95 Park Lane), cela correspond toujours (pour des raisons de simplification) au bloc numéroté 95 et vous permet de retrouver plus rapidement dans quel quartier la rue se trouve (ici NO).

UN ANNUAIRE

Si vous trouvez des adresses dans les quartiers E, S et QP, vous ne pourrez pas aller visiter ces pistes (sauf mention contraire). Lorsque la profession d'un suspect est clairement identifiée (avocat, médecin, etc.), cherchez dans la liste alphabétique pour le domicile et dans la liste par rubrique pour le travail. Familiarisez-vous aussi avec ces différentes rubriques. Vous pourriez vouloir chercher par exemple l'hôpital, la gare ou même le dentiste le plus proche d'un lieu ou sur la route d'un suspect. Vous pourriez aussi à la lecture d'un paragraphe vouloir approfondir une association thématique. Des informations officielles à obtenir sur un ressortissant étranger : pourquoi ne pas aller à son ambassade ? Vous croisez la route d'un alcoolique notoire... visitez donc le débit de boisson le plus proche. Un poison a été utilisé ? Peut-être qu'un hôpital ou une pharmacie pourrait vous donner un complément d'information...

LE JOURNAL DU JOUR

Le journal peut vous donner des adresses (en complément de l'annuaire), des articles de contexte pour votre affaire, mais il propose aussi des annonces qui, en fonction de votre avancée et de votre situation, pourraient se révéler utiles. N'hésitez pas à passer le journal de main en main et consultez-le régulièrement. Pour les enquêtes 1 à 5, seul le journal du jour de l'enquête sera utile. À partir de l'enquête 6, les journaux d'une date antérieure à l'enquête peuvent parfois contenir des informations pertinentes (ce sont toujours des journaux de l'année 1889). Si vous vous sentez bloqués, lisez rapidement ces journaux pour vérifier si un article ou une annonce concerne l'enquête en cours.

LES INFORMATEURS

Au-delà des pistes indiquées ou suggérées dans l'introduction, un informateur peut constituer un point de départ intéressant (si bien sûr, il est logique d'aller le voir). Ne perdez pas de vue les profils de chacun. On vous parle d'un aristocrate ? Langdale Pike a certainement quelque chose à en dire ! Besoin d'une recherche encyclopédique ? Allez donc visiter la London Library. Un suspect se déplace très rapidement dans Londres... aurait-il pris une calèche ? Le dépôt central des voitures a peut-être la réponse.

VOUS ÊTES BLOQUÉS ?

L'informateur Sherlock Holmes (au 42 NO) vous donnera des pistes utiles pour votre enquête.

Si vous avez l'impression de ne plus avancer dans l'enquête, allez consulter les questions de l'affaire. Vous êtes probablement plus proche de la solution que vous ne le pensez.

Pour vos premières parties, ne vous préoccupez pas de votre score ou du nombre de pistes suivies. La plus grande satisfaction, c'est de comprendre le scénario de l'enquête !

La deuxième série de questions récompensera notamment les enquêteurs les plus chevronnés qui auront pris le temps de lire plus de pistes.

Sherlock Holmes est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT - France
© 2020 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Sherlock Holmes et des SPACE
Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur  et sur .

Malgré le soin apporté à sa confection, si vous rencontrez
un problème avec votre jeu, merci de contacter
le service client à l'adresse www.asmodee.com

Sherlock Holmes Détective Conseil

Un jeu de Gary Grady et
Suzanne Goldberg

Scénarios : Dave Neale

Illustrations :
Pascal Quidault (couverture),
Arnaud Demaegd (couverture des livrets),
Neriac (illustrations intérieures),
Bernard Bittler (plans)