

Charlock Holmes

SUR LA PISTE DE FOURRIARTY



•• LIVRET DE RÈGLES ••



Fourriarty terrorise Londres, et c'est à Charlock Holmes qu'il revient de l'arrêter avant qu'il ne mette ses plans à exécution et ne file à l'anglaise ! Mais Charlock ne peut y parvenir seul : en tant que nouvel Inspecteur de Scotland Miaow, vous devrez donc épingler les membres du clan de Fourriarty pour aider Charlock à dénicher le méchant poilu qui tyrannise Baker Street. Préparez-vous, Inspecteur, car l'affaire est officiellement entre vos mains (ou vos pattes, si vous préférez) !

PRINCIPES ET BUT DU JEU

À chaque round, Fourriarty commet un nouveau crime et s'éloigne d'une case dans les rues de Londres. En tant qu'équipe d'Inspecteurs, vous devez l'arrêter avant qu'il n'atteigne la fin de la piste et ne parvienne à s'enfuir.

Si vous élucidez collectivement assez d'Enquêtes avant la fuite de Fourriarty, vous le capturerez. Le joueur qui aura accumulé le plus de points de victoire sera déclaré vainqueur et promu Inspecteur en Chef de Scotland Miaow.

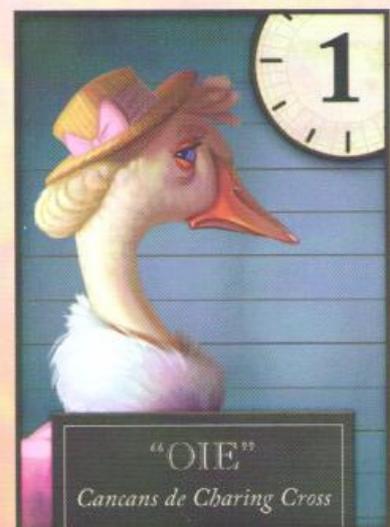
Si vous n'êtes pas assez rapides et que Fourriarty réussit à mener à bien ses plans infâmes avant de quitter Londres, il n'y aura pas de vainqueur et le joueur avec le moins de points de victoire sera relégué au rang d'Inspecteur des Litières.

Au fil de la partie, chacun d'entre vous emploiera un raisonnement déductif pour découvrir des éléments de votre Enquête, laquelle est représentée par une carte Indice qui vous reste dissimulée mais est visible des autres joueurs. Celle-ci recense deux éléments : un Suspect (un sur cinq) et une Heure (une sur douze). En devinant correctement l'un de ces éléments, ou bien les deux, vous pourrez suivre les traces de Fourriarty et ramasser les pions Empreinte de Patte qu'il laisse dans son sillage. Ces derniers vous rapportent des points de victoire et vous rapprochent de la capture de votre proie.

Afin de résoudre votre Enquête, vous choisirez des cartes Indice dans votre main et les montrerez aux autres joueurs en leur demandant s'il s'agit de Pistes ou d'Impasses. Une Piste signifie que la carte Indice montrée dispose du même Suspect et/ou de la même Heure – ou d'une Heure adjacente – que votre Enquête, tandis qu'une Impasse suppose qu'elles n'ont rien en commun.

CARTE INDICE

Heure



Suspect

MATÉRIEL

60 Cartes Indice (5 Suspects différents assortis de chacune des 12 Heures existantes)



18 Pions Empreinte de Patte (recto-verso)

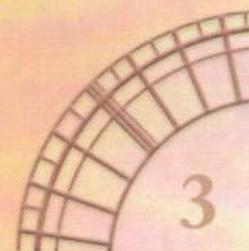


2 pions Fourriarty (recto-verso)



5 Plateaux de Joueur (recto-verso)

5 Supports de Carte



MISE EN PLACE

- Installez la piste.** Mélangez les pions Empreinte de Patte face cachée. Alignez-les ensuite sur une rangée pour constituer la piste, comme indiqué dans le diagramme ci-dessous, avec le pion Fourriarty pourvu d'un chiffre (face Fourriarty visible). Remettez tous les pions Empreinte de Patte inutilisés dans la boîte de jeu, en les laissant face cachée.



- Déterminez le premier joueur.** L'Inspecteur qui possède le plus de chats devient le premier joueur. Il prend le pion Fourriarty dépourvu de chiffre et le pose sur sa droite, entre le dernier joueur et lui. Il s'agit de la position de Fourriarty, qui indique à quel moment celui-ci effectuera son tour.



Note : Les récompenses au dos des pions Fourriarty ne sont prises en compte qu'à la fin de la partie.

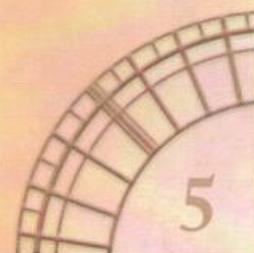


3. **Distribuez les supports de carte et les plateaux de joueur.** Donnez 1 support de carte et 1 plateau de joueur à chaque Inspecteur.
4. **Piochez les Enquêtes.** Mélangez les 60 cartes Indice pour constituer le paquet Indice et distribuez 1 carte face cachée à chaque joueur. Sans la regarder, ceux-ci placent ensuite leur carte sur leur support, avec la face Suspect et Heure tournée vers les autres joueurs. Il s'agit de leur **Enquête**.
5. **Initiez les Enquêtes.** Chaque joueur pioche 2 cartes dans le paquet Indice et effectue l'action Enquêter pour chacune d'elles. Consultez la section « Action Enquêter » en page 5 pour davantage d'informations.
6. **Piochez vos mains de départ.** Distribuez 4 cartes Indice au premier joueur, et 2 à tous les autres Inspecteurs.

Joueur 2



Joueur 3



RÉSUMÉ DE LA PARTIE

Charlock Holmes : Sur la Piste de Fourriarty se déroule en une série de rounds. Au cours de chacun d'eux, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre en commençant par le premier joueur.

Votre tour est composé de deux phases :

1. **Phase d'Action** : Vous devez Enquêter une fois et vous pouvez Deviner une fois, dans l'ordre de votre choix.
2. **Phase d'Entretien** : Donnez 2 cartes Indice et piochez-en 2 nouvelles.

Lorsque vous avez terminé votre tour, la partie se poursuit en sens horaire avec le joueur suivant.

Tour de Fourriarty

Fourriarty agit dès que les Inspecteurs ont tous effectué le leur : avancez le pion Fourriarty le long de la piste en révélant les pions Empreinte de Patte qu'il franchit, et vérifiez s'il a réussi à s'enfuir.

À chaque fois que vous devez piocher des cartes Indice, prenez-les dans le paquet Indice. Si celui-ci vient à être épuisé, mélangez la pile de défausse des cartes Indice pour constituer un nouveau paquet.



Phase d'Action

Pendant la Phase d'Action, vous devez effectuer une fois l'action Enquêter et vous pouvez accomplir une fois l'action Deviner. Ces actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

1. Action Enquêter (obligatoire)

Choisissez 2 cartes Indice de votre main et révélez-les l'une après l'autre. Les autres joueurs doivent déclarer honnêtement si chacune de ces cartes est une **Piste** ou une **Impasse** :

- Une Piste signifie que la carte Indice dispose du **même Suspect**, de la **même Heure** ou d'une **Heure adjacente** à votre Enquête. Les Heures se suivent comme sur une horloge, de sorte que 12 est adjacente à 1.
- Une Impasse suppose que vos cartes ne partagent **pas** le même Suspect, la même Heure ou une Heure adjacente. Vous devrez réfléchir de nouveau à votre Enquête pour déterminer à quel endroit vous vous êtes fait embobiner.

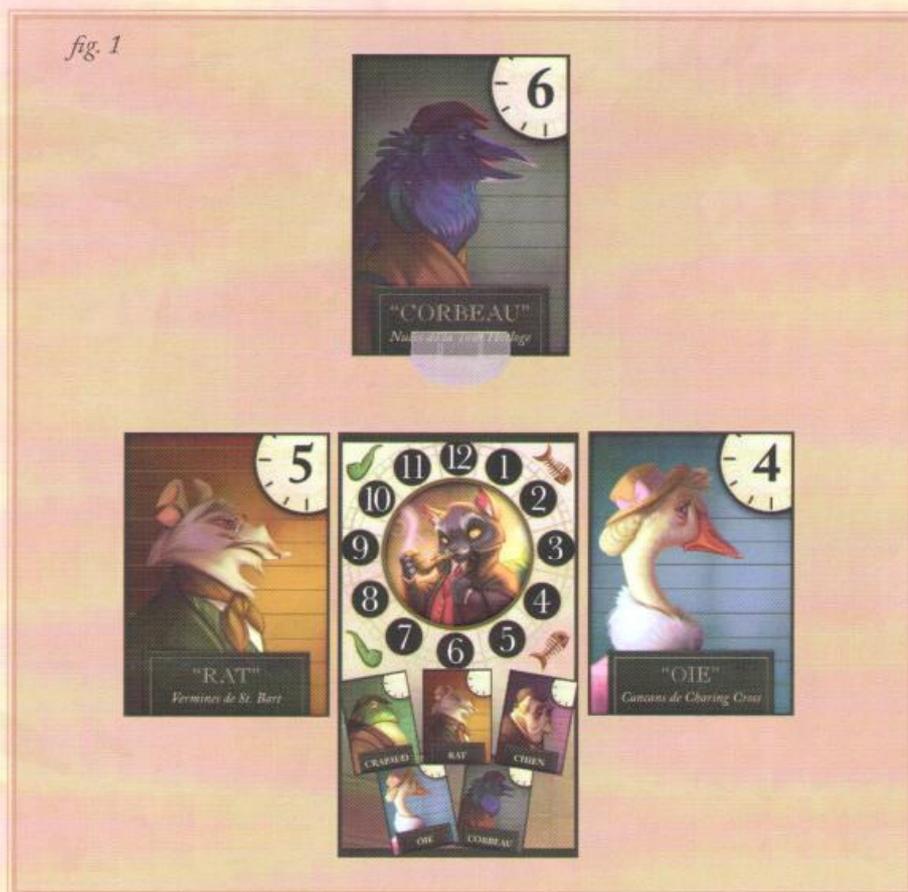
PLATEAU DE JOUEUR



Si une carte Indice est une Piste, placez-la face visible à gauche de votre plateau de joueur (près du symbole de pipe verte). S'il s'agit d'une Impasse, posez-la face visible à droite de votre plateau (près du symbole d'arête rouge).

Exemple : L'Enquête de Seb est le Corbeau 6 (une carte secrète qu'il ne peut pas voir). À son tour, Seb commence par effectuer l'action Enquêter. Il choisit d'abord de révéler l'Oie 4, qui s'avère être une Impasse car son Suspect n'est pas le Corbeau et que son Heure n'est pas 5, 6 ou 7. Il révèle ensuite le Rat 5, qui se révèle être une Piste puisque son Heure est adjacente à l'Heure 6 de son Enquête. N'ayant obtenu que cette unique information, Seb décide de ne pas effectuer l'action Deviner et termine donc son tour.

fig. 1



2. Action Deviner (optionnelle)

En premier lieu, déclarez quel(s) élément(s) de l'Enquête vous souhaitez deviner : uniquement le **Suspect**, uniquement l'**Heure**, ou les deux. Annoncez ensuite de quoi il s'agit, selon vous. Les autres joueurs doivent vous dire honnêtement si votre suggestion est correcte ou non.

Si elle est incorrecte, les autres joueurs ne peuvent pas vous indiquer en quoi vous avez fait une erreur.

Si vous avez tenté de deviner les deux éléments, les autres joueurs ne peuvent affirmer que votre suggestion est correcte que si vous avez réussi à deviner **les deux** éléments. Sinon, ils doivent vous dire qu'elle est incorrecte.



Suggestion Correcte

Si vous avez réussi à deviner uniquement le Suspect ou l'Heure, vous récupérez le pion Empreinte de Patte situé à l'extrémité gauche de la piste (le plus proche du début).

Si vous avez correctement deviné **les deux** éléments, Suspect et Heure, vous récupérez les 2 pions Empreinte de Patte situés à l'extrémité gauche de la piste (les plus proches du début).

Prenez votre carte Enquête, posez-la face visible au-dessus de votre plateau de joueur, et posez votre (ou vos) pion(s) Empreinte de Patte récupéré(s) dessus. Si certains d'entre eux ont été collectés face cachée, laissez-les dans cette position. Vous pouvez regarder secrètement l'autre face de ces pions, mais ils ne doivent pas être révélés avant la fin de la partie.

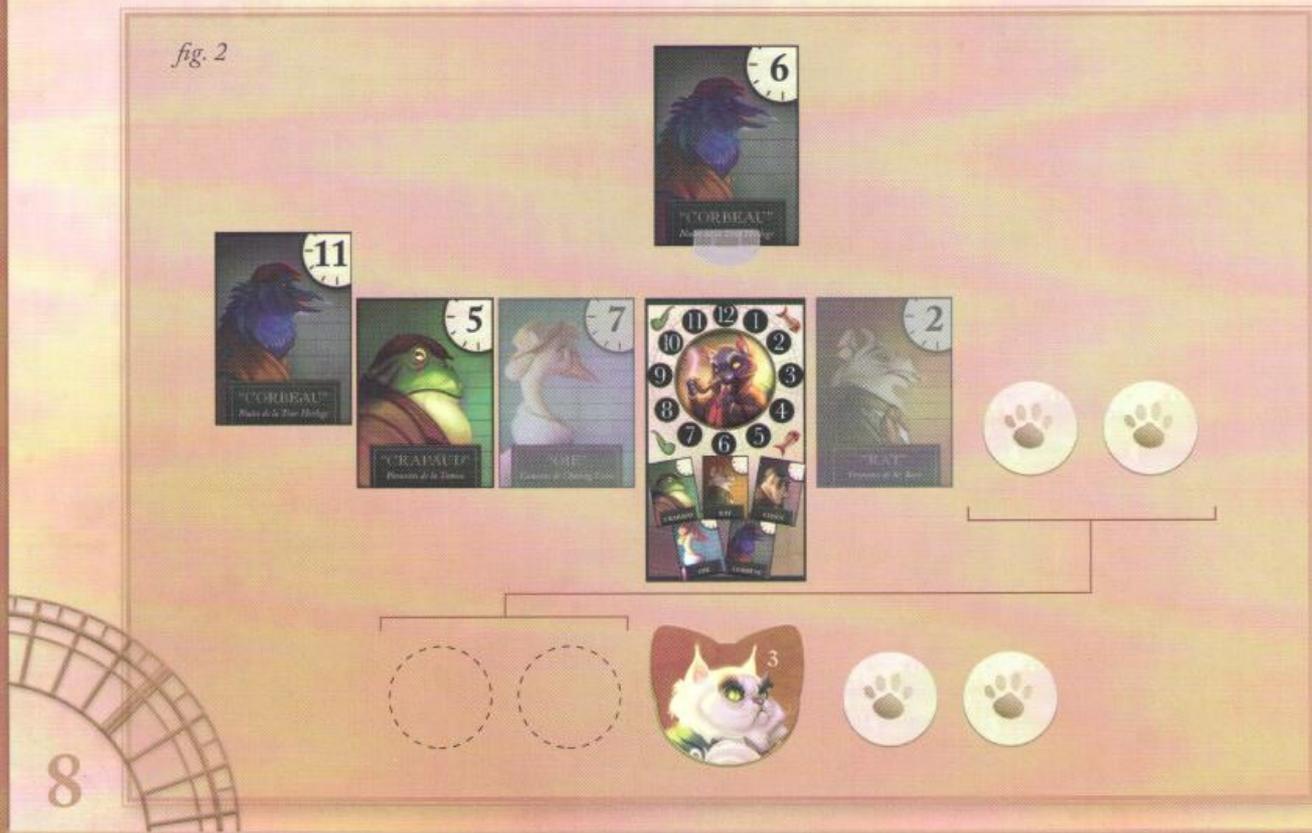
Placez ensuite toutes vos Pistes et Impasses (c'est-à-dire les cartes Indice situées à gauche et à droite de votre plateau de joueur) dans une pile de défausse face visible près du paquet Indice.

Enfin, piochez et initiez une nouvelle Enquête. Pour ce faire, piochez 1 carte Indice et, sans la regarder, placez-la sur votre support avec la face Suspect et Heure tournée vers les autres joueurs. Piochez ensuite 2 cartes Indice et effectuez immédiatement une action Enquêter pour chacune d'elles en les révélant.

Exemple: Lors de son tour suivant, Seb commence par effectuer une action Enquêter. Il révèle le Crapaud 5, qui est une Piste, puis le Corbeau 11, une autre Piste. Avec ces informations, Seb décide de tenter sa chance et effectue l'action Deviner. Il annonce vouloir deviner les deux éléments et suggère le Corbeau 6. Il a entièrement raison !

Puisqu'il a correctement deviné les deux éléments, Seb peut récupérer les 2 pions Empreinte de Patte les plus à gauche de Fourriarty sur la piste et, en les laissant dans le même sens, il les pose sur sa carte Enquête résolue avec succès. Enfin, il place ses cartes Piste et Impasse sur la pile de défausse avant de piocher et initier une nouvelle Enquête (voir Fig. 2).

fig. 2



Suggestion Incorrecte

Si vous avez mal deviné, vous ne piochez pas les 2 cartes Indice à la fin de votre tour actuel.

Le fait que vous ne piochez pas de cartes Indice implique que, lors de votre prochaine action Enquêter, vous devrez utiliser les 2 cartes qui vous auront été transmises.



Capter Fourriarty

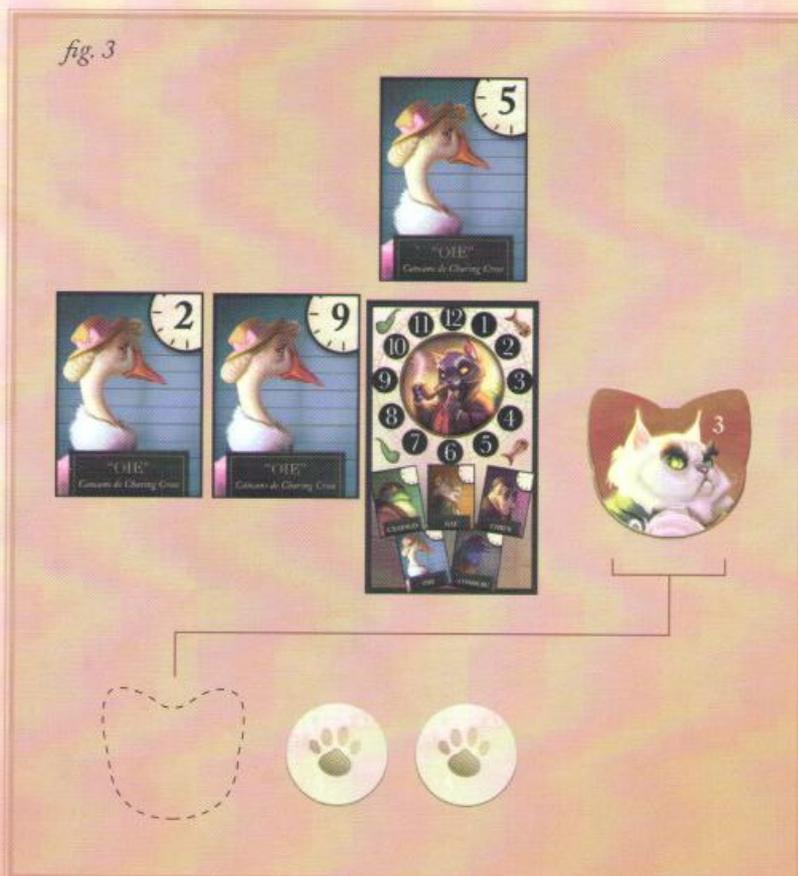
Le pion Fourriarty présent sur la piste est récupéré de la même manière que les pions Empreinte de Patte. Si vous utilisez l'action Deviner pour le collecter, vous avez alors capturé Fourriarty et la partie prend immédiatement fin.

Note : Le pion Fourriarty vaut 3 points de victoire.

Exemple : C'est le tour de Lou, dont l'Enquête est l'Oie 5. Puisque le pion Fourriarty est le premier de la piste, Lou est impatiente de deviner. Elle effectue l'action Enquêter et révèle les cartes Oie 2 et Oie 9, qui sont toutes deux des Pistes !

Avec ces informations, Lou effectue l'action Deviner. Elle annonce ne vouloir deviner que le Suspect et suggère l'Oie. Puisqu'elle a correctement deviné un élément, elle récupère le premier pion à gauche de la piste, qui s'avère dans ce cas être le pion Fourriarty (voir Fig. 3) !

fig. 3



Phase d'Entretien

En premier lieu, donnez les 2 cartes Indice qu'il vous reste au joueur suivant dans le sens horaire. Si vous n'avez plus de cartes à transmettre ainsi, le prochain joueur pioche immédiatement 2 cartes Indice à la place.

Piochez ensuite vous-même 2 cartes Indice. Attention : si votre suggestion était incorrecte lors de l'action Deviner, vous ne piochez pas ces 2 cartes.

Votre tour s'achève à la fin de la Phase d'Entretien. La partie se poursuit en sens horaire avec le joueur suivant.

Fin du Round/Tour de Fourriarty

Lorsque chaque joueur a effectué son tour, le round prend fin et c'est à Fourriarty d'agir. En guise de rappel, le second pion Fourriarty a été placé entre le dernier et le premier joueur pendant la mise en place.

Avancez le pion Fourriarty d'une place vers la fin de la piste et retournez face visible le pion Empreinte de Patte qu'il vient de franchir, révélant ainsi la valeur en points de victoire inscrite au recto (voir Fig. 4).



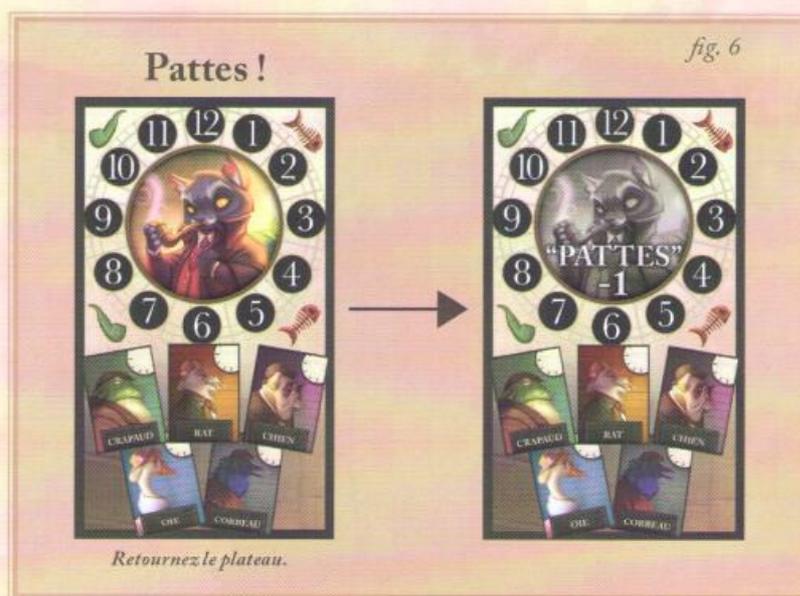
Lorsque le pion Fourriarty atteint la fin de la piste et qu'il n'a plus aucun pion Empreinte de Patte par-dessus lequel passer, les joueurs n'ont qu'un seul et dernier round pour tenter de le capturer. À la fin de ce round, si personne n'a récupéré le pion Fourriarty, celui-ci quitte la piste : le malfaiteur s'enfuit de Londres et la partie prend immédiatement fin (voir Fig. 5).



CRIER « PATTES ! »

Une fois par partie, à n'importe quel moment, vous pouvez demander de l'aide à Charlock Holmes pour vous assurer d'être l'Inspecteur qui capturera Fourriarty. Retournez simplement votre plateau de joueur et criez « Pattes ! » (voir Fig. 6). Si vous le faites, vous effectuez immédiatement une action Deviner. Vous pouvez crier « Pattes ! » en dehors de votre tour, même au milieu de l'action d'un autre joueur !

Si vous criez « Pattes ! », vous perdrez 1 point de victoire à la fin de la partie.



Vous avez deux pattes gauches ? Si vous visualisez accidentellement la carte Indice secrète que vous tentez de résoudre, vous devez immédiatement abandonner cette Enquête et en initier une autre, perdant ainsi toute votre progression.

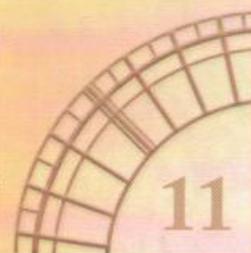
Vous marchez sur les pattes de vos amis ? Si vous amenez accidentellement un adversaire à visualiser la carte Indice secrète qu'il tente de résoudre, vous devez immédiatement abandonner tous deux vos Enquêtes et en initier d'autres, perdant ainsi toute vos progressions.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève de l'une des deux manières suivantes :

- Si Fourriarty est capturé, car un joueur effectue l'action Deviner et récupère le pion Fourriarty sur la piste.
- Si Fourriarty s'enfuit, car le pion Fourriarty se déplace au-delà de la fin de la piste.



DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Fourriarty est Capturé

Félicitations : vous avez pincé le méchant poilu qui tyrannisait tout Baker Street ! Révélez tous les pions Empreinte de Patte face cachée collectés par les joueurs et faites le total des points de chacun, en additionnant la valeur des pions Empreinte de Patte et du pion Fourriarty. Si des joueurs ont crié « Pattes ! » pendant la partie, ils perdent 1 point de victoire.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points de victoire : il est promu Inspecteur en Chef de Scotland Miaow. Retournez le pion Fourriarty dont le verso est orné du badge d'Inspecteur en Chef et donnez-le à ce joueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a résolu le moins d'Enquêtes (car le meilleur des Inspecteurs marque davantage de points avec un plus petit nombre d'affaires).

Fourriarty s'Enfuit

Condoléances : Fourriarty a mis ses plans à exécution et s'est échappé de Londres ! Faites le total des points de chaque joueur, en additionnant la valeur de leurs pions Empreinte de Patte. Si des joueurs ont crié « Pattes ! » pendant la partie, ils perdent 1 point de victoire.

Il n'y a pas de vainqueur. En revanche, le joueur qui totalise le moins de points de victoire est relégué au rang d'Inspecteur des Litières. Retournez le pion Fourriarty dont le verso est orné du badge d'Inspecteur des Litières et donnez-le à ce joueur.

En cas d'égalité, l'Inspecteur des Litières est le joueur qui a résolu le plus d'Enquêtes (car le pire des Inspecteurs s'est lancé dans trop d'affaires, mais en vain).

CRÉDITS

Conception du Jeu : Stephen Sauer

Conception Graphique : Stephen Sauer et Christa Miesner

Direction Artistique : Sam Barlin

Illustration de la Boîte : Jacqui Davis

Illustrations des Cartes : Jacqui Davis

Révision : Jerry Bennington, Nate Murray, Spencer Reeve, Kyle Merkley et Joshua Yearsley

Développement du Produit : Jerry Bennington, Nate Murray et Kyle Merkley

Gestion du Produit : Shauna Monteforte

Bêta-Testeurs : Daryl Andrews, Tim W. K. Brown, Helaina Cappel, Josh Cappel, Kevin Carmichael, Les Cheung, Barnett Chow, Daryl Chow, Christopher Chung, Chris Cormier, Jeremy Davis, Maureen Davis, Fabio Del Rio, Josh Derksen, Eli Gingerich, Marc Gurwitz, JR Honeycutt, Mikhail Honoridez, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, Dennis Ku, Jonathan Lavalée, Al Leduc, Gillian MacDonald, Eric Martin, Rob Maxwell, Tony Miller, Olive, Daniel Rocchi, Ali Sauer, Bill Sauer, Heather Sauer, Valerie Sauer, David Servos, Alain Thomas, Yves Tourigny, Paul Tseng, Allysha Tulk, Charles Warman, Willow, Manni Wong et tous les participants aux nuits de conception mensuelles Snakes & Lattes !

Version Française par Edge Entertainment

Traduction : Elodie Nelow

Relecture : Olivier « Grouik » Prévot

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

IDW
GAMES

www.idwgames.com

© 2017 Idea and Design Works, LLC. Tous droits réservés. IDW Publishing, un département de Idea and Design Works, LLC. 2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106. Adaptation française par Edge Entertainment.

Distribution par Asmodee France, 38 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél. : 01 34 52 19 70.

ATTENTION ! Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Photographies non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.