

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Sherlock



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 perle !! ». 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. A 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 cartes *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.



> 10 cartes *Fuite* qui représentent la fuite de Moriarty.

> 5 cartes *Mission* représentant chacun des cinq suspects.



## REGLES COLLABORATIVES



### Mise en place

Les 30 cartes *Enquête* sont mélangées et disposées face *Témoin* en un rectangle de six cartes par cinq cartes appelé *Plateau*. Les dix cartes *Fuite* sont empilées face cachée dans l'ordre croissant, avec la carte 1 sur le dessus de la pile. Les cinq cartes *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 cartes du *Plateau* et révèle leur face *Suspect*. Si les deux cartes désignent le même suspect, le joueur actif révèle une troisième carte du

*Plateau*. Si cette dernière désigne encore le même suspect, les trois cartes 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 cartes du *Plateau* qu'il a révélées et retourne une carte *Fuite*. Moriarty poursuit son échappée mais certains suspects ont laissé des traces...



## Fin de la partie

Si le joueur actif retourne la dernière carte *Fuite*, Moriarty s'enfuit définitivement et tous les joueurs ont perdu la partie.

S'il ne reste plus que trois cartes 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 cartes *Enquête* sont mélangées et disposées face *Témoin* en un rectangle de six cartes par cinq cartes appelé *Plateau*. Si l'une des variantes est utilisée, chaque joueur reçoit une carte *Mission* qu'il garde secrète. Dans le cas contraire, les cartes *Mission* sont remises dans la boîte tout comme les cartes *Fuite* qui sont inutilisées. 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 cartes 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 carte du *Plateau*. Le joueur actif révèle alors une troisième carte quelconque du *Plateau*. Si cette dernière désigne encore le même suspect, le joueur actif prend les deux premières cartes *Suspect* retournées. La troisième carte *Suspect* retournée revient soit au joueur actif si elle n'avait été pointée par personne, soit au joueur l'ayant pointé. Les cartes sont placées face *Suspect* et visibles de tous les joueurs.

Dans tous les autres cas, le joueur actif replace, face *Témoin*, les cartes du *Plateau* qu'il a révélées.



### Fin de la partie

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

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

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

Le vainqueur est le détective ayant le plus de points.