

Sherlock Kids

Sur les traces du voleur de tableaux

Un jeu de mémoire communicatif pour 3 à 6 super détectives
de 5 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Conception graphique et illustration de la couverture :
Ulrike Fischer

Illustrations : divers artistes (voir sur chaque dessin)

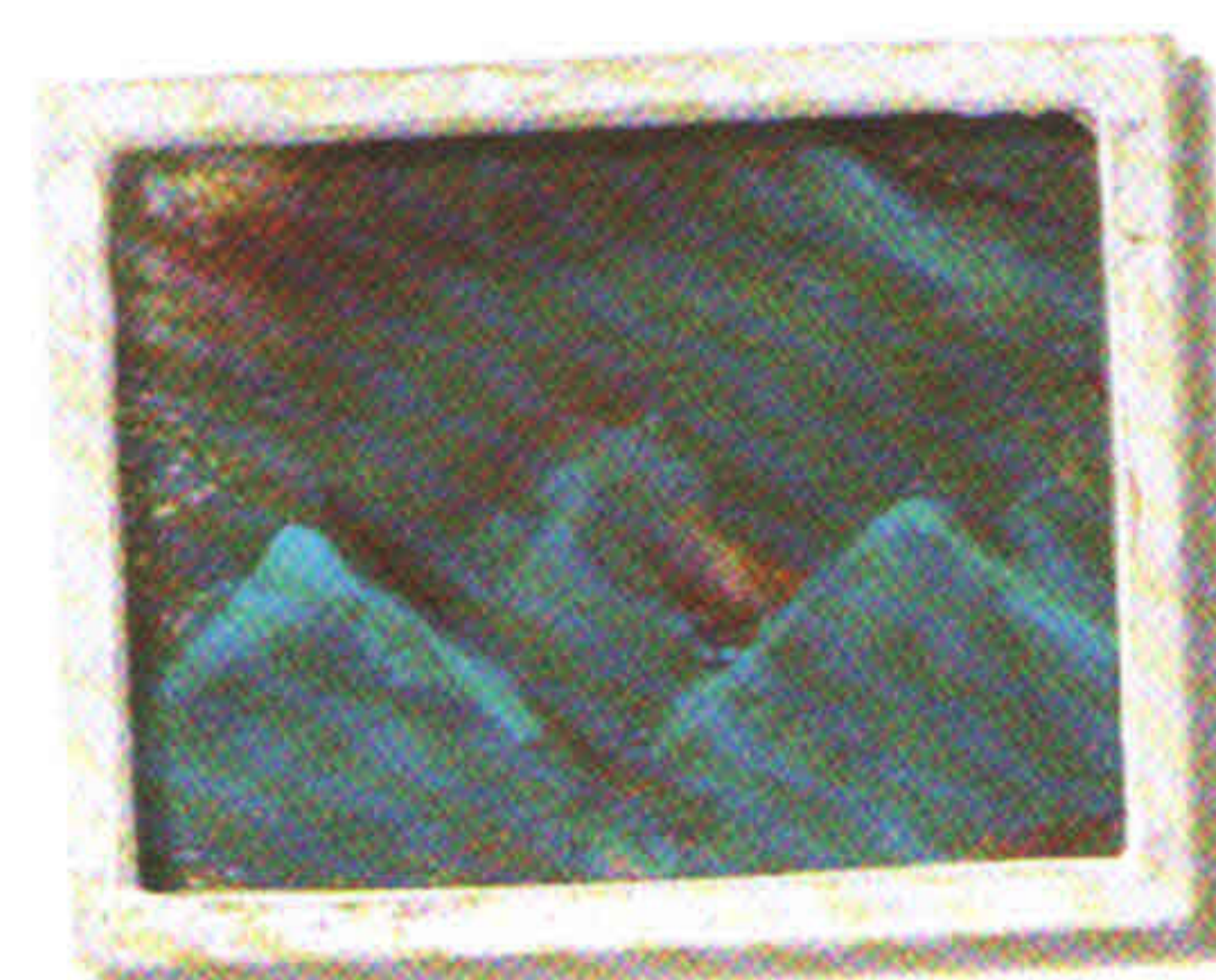
Durée de la partie : 20 à 25 minutes

Contenu du jeu

20 tableaux (= 10 feuilles illustrées des deux côtés), 1 enveloppe,
1 musée des arts (= fond de la boîte), 5 disques tournants, 6 pions
Sherlock Kids, 1 règle du jeu

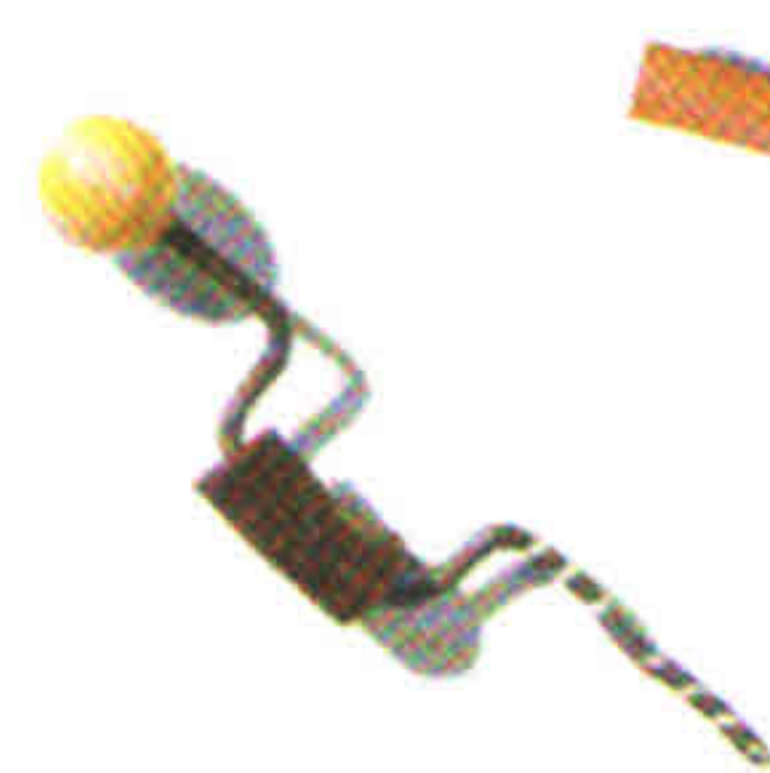
Connaissez-vous les Sherlock Kids ? Non ?! Et bien, il est grand
temps que vous fassiez leur connaissance ! Les Sherlock Kids, ce
sont de jeunes détectives qui font partie d'un club secret où seuls
les meilleurs des meilleurs sont acceptés. Voulez-vous aussi en
faire partie ? Voilà votre chance !

Dans le musée des arts, on a affaire à un voleur plutôt audacieux :
il dérobe sans arrêt des tableaux de grande valeur et laisse en
échange une enveloppe mystérieuse contenant une énigme en
image. Avec les Sherlock Kids, vous allez résoudre ce cas difficile
et prouver que vous êtes d'excellents détectives ! Vous devrez
surtout faire fonctionner vos méninges, être bons observateurs
et avoir une bonne mémoire pour poser des questions avisées
et recevoir toujours les bonnes réponses. Le but du jeu est de
récupérer le plus de points possible et d'attraper en premier le
voleur des tableaux !



FRANÇAIS

*Récupérer le plus de
points et attraper le voleur
en premier*



Enveloppe contenant les tableaux et musée au milieu de la table; pions sur l'escalier, préparer les disques tournants

Préparatifs

Collez les autocollants sur les pions de couleur correspondante. Mettez les tableaux dans l'enveloppe et posez l'enveloppe au milieu de la table. Mettez le musée (= fond de la boîte) à côté. Chaque joueur prend un pion Sherlock Kids et le pose sur l'escalier menant à la grande salle d'exposition. Les pions en trop sont sortis du jeu. Préparez les disques tournants.



Joueur posant la question: choisit le tableau

Joueurs qui vont deviner: observent bien le tableau

Joueur posant la question: masque le tableau avec l'enveloppe, pose la question

Joueurs donnant la réponse: indiquent la réponse sur leur disque tournant et posent leur disque

Quand tu estimes que les joueurs ont suffisamment longtemps observé le tableau, tu le caches avec l'enveloppe et poses alors ta question. Les autres joueurs doivent donner leur réponse discrètement sur leur disque tournant en choisissant le blanc, le rouge, le vert, le jaune, le bleu ou le violet. Si aucune couleur ne convient en réponse à la question, les joueurs mettent leur disque sur « X ».

Exemple :

Question : de quelle couleur est le ballon sauteur sur lequel est assise la petite fille au T-shirt vert ?



Réponse: jaune

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a visité un musée en dernier commence. Tu es le premier à poser une question et prends l'enveloppe. Les autres joueurs sont ceux qui doivent deviner et prennent chacun un disque tournant.

Tire une feuille quelconque de l'enveloppe et choisis n'importe laquelle des deux images. Pose le tableau choisi au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Les joueurs qui doivent deviner regardent l'image attentivement et essayent de mémoriser le plus possible de détails en couleurs. Pendant ce temps, tu réfléchis à la question que tu peux poser, et qui devra être répondue par les autres joueurs en indiquant une couleur.

Attention : les couleurs indiquées sur le disque tournant correspondent chacune à une famille de couleur, c'est-à-dire que le vert convient aussi par ex. pour vert clair et vert foncé !

Les joueurs posent leur disque tournant sur la table en cachant la couleur indiquée. Quand tous les disques tournants sont posés, tu donnes à voix haute la réponse à ta question et enlèves l'enveloppe pour vérifier. Les joueurs retournent alors leur disque tournant.

Solution et vérification

Evaluation

Joueur(s) à la bonne réponse: avance(nt) d'une case; joueur qui a posé la question: avance d'une case, seulement si au moins une réponse, mais pas toutes, est bonne

Sortir la feuille du jeu, redistribuer les disques

Prochain joueur

Voleur attrapé ou chaque joueur a posé trois fois/ deux fois une question = fin de la partie
Voleur attrapé ou joueur le plus proche du voleur = gagnant

Chaque joueur qui a indiqué la bonne réponse avance son pion Sherlock Kids d'une case. Tu avances aussi ton pion d'une case si au moins un joueur a donné la bonne réponse, mais tu ne peux pas l'avancer si tous les joueurs ont trouvé la bonne réponse.

Conseil :

la question ne doit donc être ni trop difficile ni trop facile pour que tu puisses aussi avancer ton pion et te rapprocher du voleur.

Après cela, la feuille est sortie du jeu. Quand l'enveloppe est vide, on mélange toutes les feuilles et les remet dans l'enveloppe. Les disques tournants sont redistribués. Le « poseur de question » suivant tire une feuille de l'enveloppe et pose une nouvelle question.

Fin de la partie

A 3 et 4 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé trois fois une question.

A 5 et 6 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé deux fois une question. Le gagnant est celui qui sera le plus près du voleur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Si, avant que la partie ne soit terminée, un joueur arrive avec son pion dans la dernière salle et découvre donc le voleur, c'est lui le gagnant.

Variante avec les couleurs et les chiffres:

On joue comme décrit plus haut, avec la différence suivante :

Le joueur qui pose la question peut, au lieu de demander une couleur en réponse, aussi demander un chiffre. Les joueurs peuvent régler les chiffres de 1 à 6 sur leur disque tournant. Si la réponse à la question ne peut pas être donnée avec ces chiffres, ils règlent alors leur disque sur « X ».

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : combien de personnes voit-on ici ?

Réponse : X (il y a 16 personnes. Comme on ne peut régler les chiffres qu'entre 1 et 6, la bonne réponse est donc « X »).

Variante libre

Vous ne voulez pas poser de questions se rapportant aux couleurs ou aux chiffres ? Alors mettez les disques de côté et prenez un crayon et une feuille de papier. Le joueur pose n'importe quelle question qui se rapporte au tableau choisi. Les autres joueurs inscrivent leur réponse sur leur feuille.

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : quel animal court à toute vitesse dans le magasin de jouets ?

Réponse : un chien.

Vous voulez encore plus de tableaux ?

Et bien, dessinez-en vous-même ! Dessinez ou réalisez vous-même de super tableaux ou cherchez-en dans des livres d'images, sur des posters ou des photos ! Laissez libre cours à votre imagination, mais tenez malgré tout compte qu'ils devront représenter des détails dans les couleurs suivantes : blanc, rouge, vert, jaune, bleu, violet, et évoquant les chiffres de 1 à 6.

Pour terminer, un grand merci à tous les artistes qui ont participé à notre concours de dessin Sherlock Kids !