

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



F



Matériel

2 x 30 cartes « Détective » (5 cartes de chaque valeur, de 0 à 5)
40 cartes « Indice » (2 cartes de chaque lettre, de A à I)

Principe du jeu

Londres, 1898. Un épais brouillard s'est abattu sur la ville, des ombres hantent la nuit. Un drame vient de se dérouler. Qui saura, le premier, éclaircir l'énigme ? Deux brillants détectives sont en concurrence, et chacun tente de doubler son rival... sans toujours y parvenir.

Le vainqueur sera le premier à rassembler 7 cartes « Indice » avec des lettres consécutives dans l'ordre alphabétique.

Mise en place

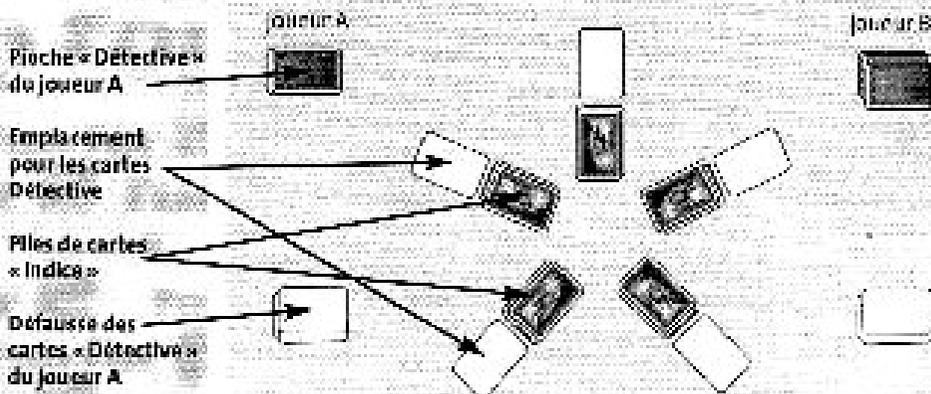
Chaque joueur prend les 30 cartes « Détective » à sa couleur, les mélange et les place en une pile devant lui, faces cachées, pour constituer sa pioche. Chaque joueur prend ensuite les trois premières cartes de sa pioche, qui constituent sa main de départ. Sur chaque carte « Détective » est indiquée sa valeur, entre 0 et 5. Sur certaines cartes figure également l'un des trois symboles suivants :



30 cartes Détective par joueur, dont 3 en main.

Répartir les cartes Indice en 5 piles de 8 cartes.

Les 40 cartes « Indice » sont également mélangées et réparties en 5 piles de 8 cartes, faces cachées, qui sont disposés en cercle au centre de la table.



Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches; chaque manche est composée d'un ou plusieurs tours de jeu. Le joueur le plus jeune commence, et les joueurs jouent ensuite à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour doit soit effectuer les trois actions de son tour de jeu, décrites ci-dessous, soit mettre en doute la dernière estimation de son adversaire.

Les trois actions du tour de jeu, toujours effectuées dans le même ordre, sont:

- 1.) Poser une carte
- 2.) Compléter sa main
- 3.) Faire une estimation

1.) Poser une carte

Le joueur dont c'est le tour pose l'une des cartes de sa main, face visible, devant l'une des 5 piles de cartes « Indice » (voir illustration). Si des cartes « Détective » ont déjà été posées devant la même pile lors des tours précédents, la nouvelle carte est placée dessus, cachant les cartes précédentes.

Les joueurs ne peuvent donc voir que la dernière carte jouée sur chaque pile de cartes « Détective », ils ne sont pas autorisés à regarder les cartes se trouvant en dessous.

2.) Compléter sa main

Après avoir posé une carte, le joueur prend la première carte de sa pioche et l'ajoute à sa main, de manière à avoir de nouveau trois cartes en main.

Précision: Si la pioche d'un joueur est épuisée, il prend les cartes « Détective » qu'il a défaussées lors des tours précédents et les mélange pour se constituer une nouvelle pioche.

3.) Faire une estimation

À la fin de son tour, le joueur doit faire une estimation de la valeur totale des six cartes tenues en main par les deux joueurs (c'est à dire de ses trois cartes et des trois cartes de son adversaire). Les symboles supplémentaires figurant sur certaines cartes ne sont pas pris en compte pour l'estimation.

Le joueur qui entame une nouvelle manche peut choisir librement la hauteur de son estimation. Par la suite, toute nouvelle estimation doit être strictement supérieure à la précédente estimation.

Effectuer les trois actions de son tour de jeu, ou bien mettre en doute la parole de l'adversaire.

1.) Poser une carte, face visible, devant l'une des piles de cartes « Indice »

Conseil: Essayez de vous souvenir quelles cartes vous avez jouées, et où!

2.) Piocher une carte pour en avoir de nouveau 3.

3.) Faire une estimation (supérieure à celle de l'adversaire)



Décompter également la pile suivante.

- **Flèche** : S'il y a au moins une carte avec une flèche parmi celles qui viennent d'être décomptées – et quel que soit le joueur auquel cette carte appartient – on procède, immédiatement après la fin du décompte en cours, au décompte de la pile de cartes « Indice » suivante, en tournant en sens horaire.

Si, lors de ce second décompte, une nouvelle carte avec une flèche apparaît, on procède ensuite au décompte de la pile suivante, et ainsi de suite.

Note : Il se peut même qu'une pile soit ainsi décomptée plusieurs fois lors d'une même manche.

Exemple de décompte : Céline a remporté la phase de doute et choisit une pile de cartes « Indice » pour le décompte. On ôte donc, une à une, les cartes de cette pile et on les trie par couleur en les posant devant chaque joueur. La cinquième carte porte le symbole « Stop » : elle est placée devant le joueur qui l'avait jouée, mais le décompte s'arrête là. Les cartes restantes sont laissées à leur place devant la pile de cartes « Indice » et ne sont pas prises en compte dans ce décompte.

Céline a donc $((3+2) \times 2)$ et Bruno $(5+3+2)$, soit 10 points chacun. Puisqu'en cas d'égalité, c'est le vainqueur de la phase de doute qui l'emporte, Céline choisit l'une des cartes « Indice » de la pile. Chaque joueur défause ensuite les cartes décomptées.

Comme il y avait au moins une carte avec une flèche parmi les cartes décomptées, on procède ensuite au décompte de la pile suivante, qui tourne à l'avantage de Bruno.



Trouver des indices

Le vainqueur d'un décompte regarde toutes les cartes « Indice » de la pile choisie, et en choisit une qu'il pose, face cachée, devant lui. Les cartes « Indice » restantes sont remises à leur place, faces cachées. Les joueurs rassemblent ainsi de plus en plus d'indices devant leur permettre de résoudre l'énigme, de percer le mystère.

Note : Les cartes « Indice » portent des lettres allant de A à T (2 cartes par lettre). A est la première lettre, T la dernière, et il n'y a pas de liaison entre T et A. Un joueur ne peut posséder qu'une seule carte par lettre. À tout moment, un joueur peut regarder les cartes « Indice » qu'il a déjà rassemblées.

Après le ou les décomptes, une nouvelle manche débute. Les deux joueurs se refont une main en prenant les trois premières cartes de leur pioche. Le perdant de la précédente phase de doute joue en premier. La partie continue ainsi, manche après manche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a rassemblé 7 cartes « Indice » qui se suivent dans l'ordre alphabétique, il révèle ses cartes « Indice » et a gagné la partie.

Exemple : Céline vient de gagner un décompte et a pris une carte « Indice » avec la lettre « F ». Elle a maintenant suffisamment d'indices concordants, 7 cartes qui se suivent.



Elle révèle ses cartes « Indice » et gagne la partie.

Le vainqueur d'un décompte choisit une carte « Indice » dans la pile correspondante.

Nouvelle manche :
Chaque joueur pioche 3 cartes. Le perdant de la phase de doute joue en premier.

Le premier joueur qui rassemble 7 indices consécutifs gagne la partie.

Mise en garde:
BAKERSTREET
est aussi un jeu de
bluff!

Conseil : Efforcez-
vous de mémoriser
les cartes jouées
par votre adver-
saire, afin de mieux
estimer la valeur
des cartes qu'il peut
avoir en main.

Après un doute,
les 6 cartes
des joueurs sont
révélées :

- Somme < Estima-
tion : Le joueur
qui a émis le
doute l'emporte.
- Somme > = Esti-
mation : Le joueur
qui a fait
l'estimation
l'emporte.

Note : Un joueur peut sciemment faire une estimation sur ou sous-évaluée (compte tenu de ses propres cartes) afin de tromper son adversaire.

Exemple : Céline commence. Elle pose l'une de ses cartes face visible devant une pile de cartes « Indice ». Elle pioche ensuite une carte « Détective » pour avoir de nouveau trois cartes en main. Pour finir, elle fait son estimation et annonce « 13 ». C'est maintenant à Bruno de jouer, il pose lui aussi l'une de ses cartes devant l'une des cinq piles de cartes « Indice », puis pioche une carte « Détective » pour compléter sa main. Il monte sur l'estimation de Céline en annonçant « 16 ». C'est de nouveau au tour de Céline. Elle peut soit de nouveau poser une carte, en piocher une et annoncer une estimation supérieure à « 16 », soit mettre en doute l'estimation de Bruno.

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle, terminant toujours leur tour par une estimation supérieure à la précédente, jusqu'à ce que l'un d'entre eux émette un ...

Doute

Lorsque, à son tour de jeu, un joueur ne peut ou ne veut pas faire d'estimation supérieure à celle de son adversaire, il doit mettre celle dernière en doute. En émettant un doute, le joueur renonce ipso-facto aux trois actions de son tour de jeu (poser une carte, piocher une carte, faire une estimation). Au lieu de cela, il révèle les trois cartes de sa main, et son adversaire en fait autant. On calcule alors la valeur totale des six cartes révélées, en faisant la somme de leurs valeurs respectives (Rappel : on ne tient pas compte des symboles lors de ce calcul) :

- Si la somme ainsi calculée est inférieure à l'estimation contestée, le joueur qui a émis le doute l'emporte.
- Si la somme ainsi calculée est égale ou supérieure à l'estimation contestée, le joueur qui avait fait l'estimation l'emporte.

Les joueurs défaussent enfin les cartes ainsi révélées, faces visibles, sur leurs défausses respectives.

Note : Seule la première carte de la défausse de chaque joueur est visible. Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les cartes se trouvant en dessous.

Décompte

La phase de doute clôt la manche en cours, et on procède à un décompte. Le joueur qui est sorti vainqueur de la phase de doute choisit l'une des 5 piles de cartes « Indice ». Les cartes « Détective » placées devant sont alors ôtées une par une, en commençant par celle du dessus, et triées par couleur (c'est à dire par joueur). On ne s'arrête que lorsque la pile est épuisée ou lorsque apparaît une carte « Stop » (voir infra).

Chaque joueur additionne les valeurs de ses cartes « Détective » ainsi triées, en tenant compte des symboles indiqués sur les cartes (voir infra). Le joueur dont les cartes ont la valeur totale la plus élevée remporte la phase de décompte. En récompense, il prend toutes les cartes « Indice » de la pile correspondante et en choisit une (voir infra, encore!).

Enfin, les joueurs défaussent leurs cartes prises en compte dans le décompte, faces visibles, sur leurs défausses respectives.

Cas particulier : Une pile de cartes « Indice » peut être choisie même si aucune carte « Détective » n'a encore été jouée devant elle. Dans ce cas, le vainqueur de la phase de doute remporte automatiquement la phase de décompte, et peut immédiatement choisir une carte dans la pile de cartes « Indice ». La même règle vaut en cas d'égalité à l'issue du décompte.

Les symboles

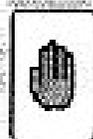
figurant sur les cartes « Détective » ont les effets suivants lors de la phase de décompte (et seulement lors de la phase de décompte!) :

- **Stop :** La carte qui porte le symbole « Stop » est décomptée normalement, mais elle met un terme au décompte pour les deux joueurs. Si il reste des cartes sous la carte « Stop », elles restent en place et n'ont aucun effet sur le décompte en cours.
- **x2 :** Cette carte double la valeur des cartes du joueur qui l'a jouée. Si plusieurs cartes « x2 » du même joueur apparaissent lors d'un même décompte, la valeur des cartes n'est doublée qu'une seule fois.

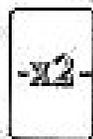
Le vainqueur de la phase de doute décide quelle pile de cartes « Indice » va être décomptée.

Le vainqueur du décompte est celui dont les cartes ont la plus forte valeur totale.

En cas d'égalité (ou d'absence de cartes), le vainqueur de la phase de doute l'emporte.



Fin du décompte !



Double la valeur des cartes de ce joueur.