

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



BAKERSPEED

London 1898

Design: atelier198

Sherlock Holmes est en vacances dans le Devon avec son cher ami le Dr. Watson. Mais, à Londres, les criminels ne sont pas en vacances. C'est pourquoi l'Inspecteur Lestrade est déjà en route vers la dernière scène de crime. Les « DéTECTIVES Amateurs de Bakerstreet » doivent observer attentivement et réagir aussi vite que possible pour trouver les suspects afin d'aider l'Inspecteur Lestrade à résoudre l'affaire. Mais les preuves seront-elles suffisantes ? Serez-vous à la hauteur pour remplacer Holmes pendant ses vacances ?

Contenu

- 1 Livret de règles
- 1 Feuille d'autocollants
- 3 Dés de déduction
- 54 Cartes de suspect

Avant la première partie, placez les autocollants sur les dés – une catégorie de caractéristiques par dé. Chaque caractéristique est en double sur le dé.
Exemple : « Couleurs » comporte six faces : 2 x bleu, 2 x orange et 2 x vert.
(Une feuille d'autocollants de remplacement est livrée avec le jeu !)

Idée du jeu

Les caractéristiques des suspects sont définies par les **dés**. Les joueurs doivent poser, aussi vite que possible, une carte qui correspond aux caractéristiques sur la pile de défausse. Le but du jeu est de se « débarrasser » le premier de toutes ses cartes de suspect.



Mise en place

- Mélangez les **cartes** et distribuez-les toutes, en nombre égal à chaque joueur. Les cartes restantes sont défaussées au centre de la table. Chaque joueur forme une pile avec ses cartes, puis en pioche les 10 premières.
- Le premier lanceur, désigné au hasard, prend les trois **3 dés** en main.
 - Les dés montrent les caractéristiques des suspects.
 - Ces caractéristiques se retrouvent aussi sur les cartes.



Déroulement du jeu

- Les joueurs sont lanceurs à tour de rôle dans le sens horaire.
- Le lanceur choisit l'ordre dans lequel il va lancer les 3 dés. Après chaque lancer, tous les joueurs recherchent vite une carte à poser, qui corresponde aux caractéristiques des dés. **Seul le plus rapide pourra défausser sa carte.**
- Le joueur qui a réussi à défausser une carte en prend une nouvelle depuis sa pioche, s'il en reste.
- Le premier dé détermine la première caractéristique (qui s'applique à de nombreux suspects). Après le second dé, il faut vérifier **les deux caractéristiques**. Après le troisième dé, il ne reste, au mieux, que deux cartes qui correspondent.
- Il arrive, surtout en fin de partie, qu'aucune carte ne corresponde aux dés. Dans ce cas, on continue les lancers **après avoir écarté le ou les dés** qui n'ont aucun résultat.

Exemple : Le premier dé de Maria est « Bleu » et personne n'a de carte bleue : « Bleu » ne sera donc pas pris en compte pour les deuxième et troisième lancers.
- Les arrière-plans des cartes n'ont pas d'importance.
- Un joueur qui défausse une carte qui ne correspond pas aux dés doit reprendre sa carte et. **En pénalité, il doit ajouter à sa main la première carte de la défausse.**
- Après les trois lancers, le joueur suivant devient le nouveau lanceur. Il prend les 3 dés et choisit l'ordre dans lequel il va les lancer. La recherche de suspects continue.

Après le lancer du dé de couleur, toutes les cartes bleues conviennent.

Après le lancer du dé de nombre, il ne reste que deux cartes qui conviennent.

Les trois dés ont été lancés. Dans cet exemple, il ne reste qu'une seule carte qui corresponde aux caractéristiques demandées.

Conseil

Le lanceur doit choisir avec soin quel dé il va lancer en premier. Il est, par exemple, très risqué de commencer par le dé de couleur si vous n'avez qu'une couleur en main.

Fin de la partie

Le premier qui parvient à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles : Natacha Athimon-Constant
Adaptation et mise en page : François Haffner

Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Rassdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf

