

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 (Bourgogne du sud), 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



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.