

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

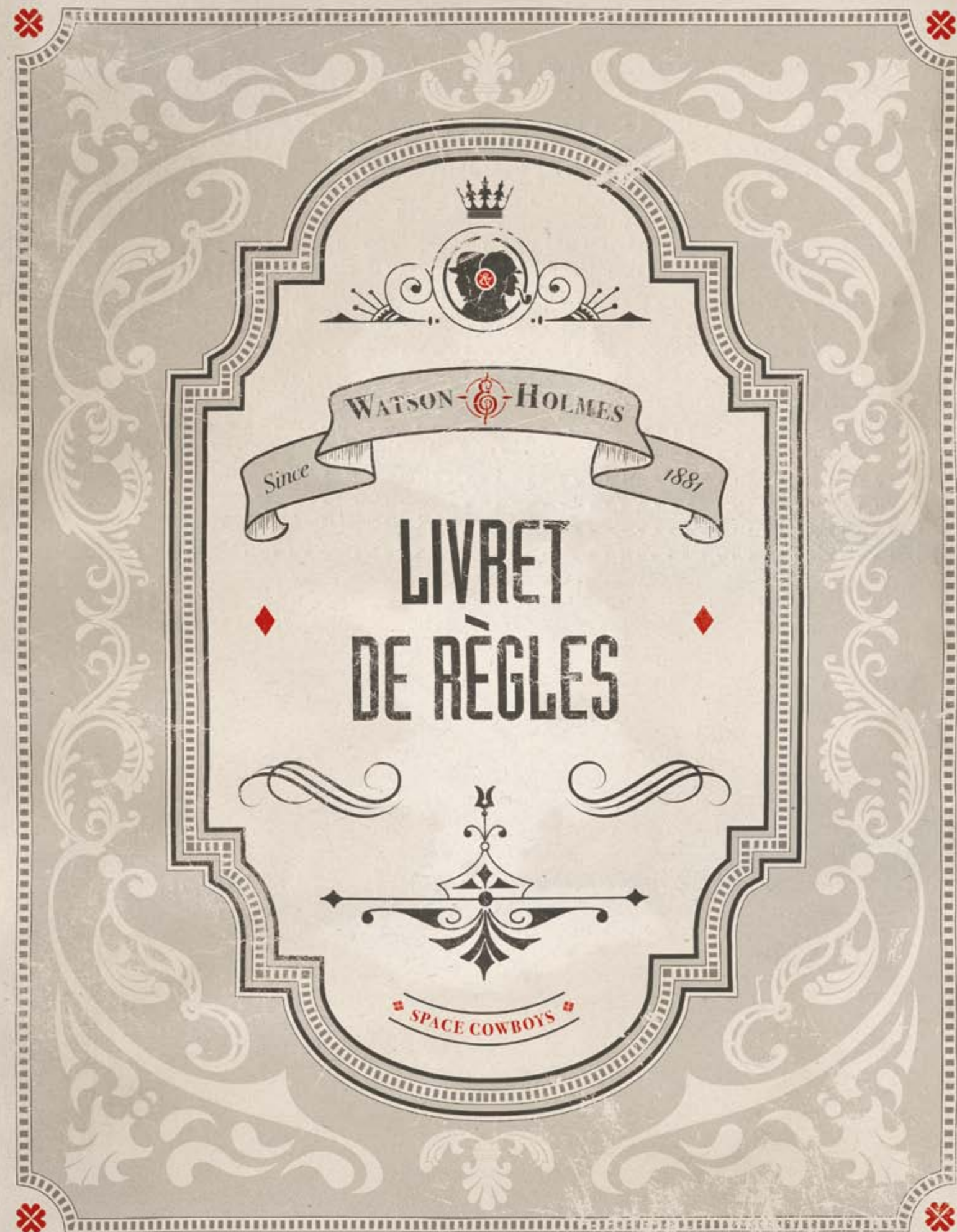
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WATSON & HOLMES

LIVRET DE RÈGLES



INTRODUCTION

Watson & Holmes est un jeu de déduction dans l'univers d'Arthur Conan Doyle. De 2 à 7 apprentis détectives vont se glisser dans la peau du docteur John H. Watson et enquêter dans l'ombre du détective Sherlock Holmes pour tenter de résoudre une série d'affaires inédites trouvées dans les carnets de notes du docteur.

Relevez ce défi pour revivre les aventures du duo d'enquêteurs, en visitant chacune des pistes de l'affaire. Chaque nouvel indice permettra aux joueurs de s'approcher de la résolution de l'énigme.

Le but du jeu est de vous immerger dans le monde victorien dépeint dans chaque histoire. Suivez les bonnes pistes, déchiffrez les indices et, par-dessus tout, trouvez le chemin qui vous mènera à la solution de l'énigme avant tous les autres joueurs. La victoire reviendra au joueur qui utilisera le mieux son esprit de déduction en tirant parti du moindre détail à la manière du fameux héros du 221B Baker Street.

PRÉSENTATION

Le jeu est composé d'une série d'affaires distinctes. Chacune d'elles est accompagnée d'un certain nombre de questions auxquelles les joueurs essayeront de répondre avant leurs adversaires.

Pour ce faire, une fois que l'introduction de l'affaire et les questions ont été lues à voix haute, les joueurs visitent des pistes (cartes) où se trouvent des indices. Chaque piste ne peut être visitée que par un joueur à la fois. Si plusieurs joueurs veulent suivre simultanément la même piste, c'est celui qui s'y rendra le plus vite (c'est-à-dire, qui utilisera le plus de jetons Calèche) qui lira la carte, ce qui forcera les autres à suivre une autre piste.

Une fois que chaque joueur est positionné sur une piste, chacun lit secrètement le texte écrit au verso de la carte. Les joueurs peuvent prendre des notes s'ils estiment que c'est nécessaire. Après cela, les cartes sont replacées à leur emplacement initial afin que les autres joueurs puissent les lire au cours des tours suivants.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur pense être capable de répondre aux questions. Ce joueur doit alors se rendre au 221B Baker Street pour vérifier si toutes ses réponses sont correctes. Si c'est le cas, il gagne la partie. Dans le cas contraire, il quitte le jeu et la partie continue pour les autres joueurs.

Chaque détective pourra également faire appel aux alliés de Holmes, au docteur Watson et, bien évidemment, à Sherlock lui-même.

ATTENTION

Ne lisez pas les cartes ou l'intérieur des livrets des affaires.
Cela gâcherait le jeu ! Lisez le livret de règles en intégralité
avant de vous pencher sur le reste du matériel.

MATÉRIEL DE JEU

COUVERTURE :

Numéro de l'enquête

Titre de l'enquête

Niveau de difficulté

Mise en place des cartes

QR code

4^e DE COUVERTURE :

Description de l'affaire

Questions à résoudre

Règles spéciales

x13

LIVRET DE L'AFFAIRE

Chaque affaire s'accompagne d'un livret qui présente les circonstances de celle-ci, dévoile les questions auxquelles les joueurs devront répondre pour gagner ainsi que la solution donnée par Sherlock Holmes. Des règles supplémentaires, propres à l'affaire, sont présentées dans certains livrets.

INTÉRIEUR :

Solution de l'affaire

CARTES PISTE

Elles représentent les différents endroits à visiter durant l'affaire, les objets à examiner ou les principaux protagonistes à interroger. Au recto des cartes figurent le nom et le numéro de la piste. Au verso apparaît un texte pouvant contenir des indices, preuves et témoignages obtenus à cet endroit.

x206

RECTO :

Numéro de la carte

Restrictions

Titre de la carte

Bonus

VERSO :

Bonus

Texte de la piste

PRÉPARATION DU JEU

Avant la première partie, ouvrez les paquets de cartes et trie-les par affaire. Mettez les cartes de chaque affaire dans l'enveloppe qui lui est dédiée puis rangez chaque enveloppe dans la boîte. **Veillez à ne pas lire les textes des cartes !**

PIONS JOUEUR

Ils représentent les joueurs. Pendant la phase de Visite, ils sont utilisés pour indiquer la piste que ceux-ci veulent suivre. Pendant la phase d'Enquête, ils indiquent la carte où se trouve chaque joueur.

JETONS JOUEUR

Ils sont utilisés pour indiquer la couleur de chaque joueur et, dans les affaires qui comptent plusieurs zones, ils servent à indiquer dans quelle zone chaque joueur se trouve.

JETONS CALÈCHE

À moins que le contraire ne soit indiqué dans le livret de l'affaire en cours, chaque joueur commence la partie avec 10 jetons Calèche, mais peut en obtenir plus sur la carte Calèches et sur les pistes qui en portent le symbole.

Ils représentent de façon abstraite la rapidité avec laquelle les joueurs vont passer d'une piste à une autre.

Ils sont utilisés pour miser sur les cartes Piste quand plusieurs joueurs désirent suivre la même piste ou pour payer les actions de certains auxiliaires (voir page 12).

JETONS POLICE

À moins que le contraire ne soit indiqué dans le livret de l'affaire en cours, chaque joueur commence la partie avec 1 jeton Police, mais peut en obtenir plus sur les pistes qui en portent le symbole.

Une piste qui comporte un tel jeton est sous surveillance policière. Ces jetons sont placés sur les cartes Piste par les joueurs pour en restreindre l'accès pendant plusieurs tours.

JETONS RAPPEL

Les joueurs peuvent en obtenir à Scotland Yard et sur les pistes qui en portent le symbole.

Ils représentent un ordre de Scotland Yard annulant la surveillance d'une piste. Un jeton Rappel est utilisé pour retirer un jeton Police présent sur une carte Piste. Le jeton Police est alors défaussé et la piste devient de nouveau accessible à tous les joueurs.

JETONS CROCHETAGE

Les joueurs peuvent en obtenir sur les pistes qui en portent le symbole.

Ils sont utilisés pour accéder à une carte Piste qui est sous surveillance policière (jeton Police) ou qui possède le symbole

Le jeton Crochetage ne supprime pas le jeton Police (ni le verrou d'ailleurs). Il est utilisé durant la phase d'Enquête par le joueur qui a réussi à se positionner sur la carte concernée.



x1

JETON WIGGINS

Ce jeton ne peut être utilisé que par le joueur qui possède la carte Auxiliaire Wiggins (voir les remarques sur les Cartes Auxiliaire p.13).



x1

TUILE PREMIER JOUEUR

Elle est utilisée pour indiquer qui est le premier joueur à chaque tour. Elle est toujours donnée au joueur qui a obtenu sa carte Piste en dernier au tour précédent.

x1



CARTE CALÈCHES

x10


 CARTES AUXILIAIRE :
Description
Bonus

CARTE CALÈCHES

À cet endroit, les joueurs peuvent obtenir 3 jetons Calèche.

CARTES AUXILIAIRE

Elles représentent les alliés les plus fidèles du détective Sherlock Holmes (ainsi que Holmes lui-même). Elles octroient aux joueurs des bonus dont ils peuvent bénéficier pendant la partie (voir page 12).

IMPORTANT : le matériel de jeu est limité. Si, pendant la partie, un joueur ne peut pas obtenir de jeton d'un quelconque type à cause de l'épuisement de la réserve, il n'en prend pas. Aucun joueur ne peut avoir en sa possession plus de 1 jeton Police, Rappel et Crochetage en même temps.

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 Cartes Piste | 8 Jetons Crochetage |
| 2 Carte Calèches | 9 Jeton Wiggins |
| 3 Tuile 1 ^{er} joueur | 10 Cartes Auxiliaire |
| 4 Livret de l'affaire | 11 Jetons Joueur |
| 5 Jetons Calèche | 12 Pions Joueur |
| 6 Jetons Rappel | 13 Cartes Watson et Holmes |
| 7 Jetons Police | |



MISE EN PLACE

Choisissez l'une des affaires et munissez-vous du livret et de l'enveloppe correspondants. Veillez à ne pas ouvrir le livret et à ne pas lire les cartes à ce stade de la partie.

NOTE : les affaires sont classées par difficulté croissante. Il est donc recommandé de commencer par l'affaire 1 et d'enchaîner dans l'ordre.

Placez les cartes Piste au centre de la table comme décrit sur la première page du livret de l'affaire dans l'encadré « Mise en place », toujours avec le nom de la piste recto visible. À côté de celles-ci, placez en évidence les cartes Watson, Holmes et Calèches.

Les jetons sont rangés par type (Calèche, Police, Rappel, Crochetage) et placés par pile à proximité de la zone de jeu.

Le joueur qui possède le meilleur talent de conteur prend le livret de l'affaire et la tuile Premier joueur. Il lit l'introduction à voix haute ainsi que les questions auxquelles les joueurs devront répondre pour remporter la victoire. Il explique ensuite les éventuelles règles spéciales de l'affaire (également présentes dans le livret). La partie peut commencer !

NOTE : le QR code inclus dans les livrets de l'affaire est un lien menant à la lecture de l'introduction et des questions par un acteur. Pour l'écouter, vous devez vous munir d'un appareil mobile (téléphone, tablette, etc.) sur lequel est installé une application qui lit les QR codes afin de scanner le code. Si vous choisissez cette option, le premier joueur est choisi de manière aléatoire.

NOTE : le livret de l'affaire en cours est disponible tout au long de la partie pour n'importe quel joueur qui souhaiterait consulter l'introduction, l'illustration ou les questions. Il ne faut cependant jamais ouvrir ce livret, car il contient la solution de l'affaire.

Chaque joueur choisit un pion Joueur de couleur ainsi que le jeton Joueur associé et se munit de papier et d'un crayon. À moins qu'une règle spéciale de l'affaire n'indique le contraire, chaque joueur prend 10 jetons Calèche et 1 jeton Police.

PARTIES À 6 ET 7 JOUEURS

Dans les parties à plus de 5 joueurs, seuls les 5 premiers joueurs (en partant du premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre) prennent 1 jeton Police. Les 6^e et 7^e joueurs commencent la partie avec 1 jeton Rappel chacun.

Pour finir, à moins qu'une règle spéciale de l'affaire n'indique le contraire, chaque joueur pioche une carte Auxiliaire, la consulte et la place près de lui, verso caché.

PARTIES À MOINS DE 4 JOUEURS

La carte Wiggins n'est pas utilisée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu est constitué de deux phases distinctes : la PHASE DE VISITE et la PHASE D'ENQUÊTE.

1. PHASE DE VISITE

En commençant par le joueur qui possède la tuile Premier joueur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit la carte Piste qu'il veut suivre, en énonce le titre à voix haute et place son pion Joueur dessus. En fonction de la carte choisie, deux cas de figure se présentent :

- LA PISTE EST LIBRE** (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de pion adverse dessus) : le joueur choisit s'il se déplace vers la piste à pied ou en calèche. S'il s'y rend à pied, il place simplement son pion sur la carte Piste choisie. S'il s'y rend en calèche, il place en plus de son pion un ou plusieurs jetons Calèche sur la carte Piste choisie.

- LA PISTE EST OCCUPÉE** (il y a déjà un pion adverse sur la carte) : le joueur doit dépenser plus de jetons Calèche que le joueur déjà présent sur la carte (si l'autre joueur n'a par exemple pas placé de jeton Calèche, un seul jeton suffit). Le joueur place son pion ainsi que les jetons Calèche sur la carte Piste.

Lorsqu'un joueur surenchérit pour se placer sur une carte Piste occupée, le joueur qui était déjà présent reprend son pion Joueur ainsi que tous ses jetons Calèche sauf un, qu'il défause (il le remet dans la réserve). Il devra alors attendre son prochain tour pour suivre une piste. Il pourra suivre la même piste en proposant plus de jetons Calèche ou se placer sur toute autre piste de son choix.

Si un joueur ne peut pas surenchérir pour se placer sur une carte Piste déjà occupée (car il ne possède pas suffisamment de jetons Calèche), il doit simplement se positionner ailleurs.

Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs soient placés sur une carte Piste. Le dernier joueur qui s'est placé prend la tuile Premier joueur et tous passent à la phase d'Enquête.

JETON POLICE PLACÉ SUR UNE CARTE PISTE

Si un jeton Police est placé sur la carte Piste choisie par un joueur, ce dernier doit, avant de placer son pion sur la carte,

jouer un jeton Rappel pour retirer le jeton Police. Les jetons Police et Rappel sont alors remis dans la réserve et la piste redevient totalement libre.

CROCHETAGE : si un joueur ne possède pas de jeton Rappel ou ne souhaite pas en jouer un, il devra défausser un jeton Crochetage pour accéder à la carte Piste lors de la phase d'Enquête. Le jeton Police n'est pas défaussé.

Si un joueur ne possède ni jeton Rappel ni jeton Crochetage, il doit obligatoirement choisir une piste qui n'est pas sous surveillance (sans jeton Police).

EXEMPLES :



1. À son tour, Matthieu décide de suivre la piste « Port ». Il n'y a aucun autre pion Joueur présent sur la carte, mais il y a un jeton Police. Avant de placer son pion, il joue 1 jeton Rappel (R) pour retirer le jeton Police (P). Ensuite, il place son pion ainsi que 1 jeton Calèche sur la carte « Port » (C).



2. À son tour, Thomas décide également d'aller visiter le Port. Il place sur la carte son pion Joueur ainsi que 2 jetons Calèche (A). Matthieu doit alors retirer son pion et défausser son jeton Calèche en le remplaçant dans la réserve (B).



3. Lorsque revient son tour, Matthieu décide qu'il veut toujours visiter le Port. Il y place donc son pion ainsi que 3 jetons Calèche (A). Thomas doit alors reprendre son pion et l'un de ses 2 jetons Calèche (B). L'autre jeton est remplacé dans la réserve (B').



4. Lorsque revient son tour, Thomas décide d'abandonner l'idée d'aller au Port et visite « Scotland Yard » sans placer de jeton Calèche. Il place son pion Joueur sur la carte.

SI UN JETON POLICE EST PLACÉ SUR UNE PISTE, 4 CAS SE PRÉSENTENT :

Le joueur n'a ni jeton Rappel, ni jeton Crochetage : il ne peut pas se placer sur cette piste.

Le joueur a un jeton Rappel : il doit le défausser durant la phase de Visite pour retirer le jeton Police.

Le joueur a un jeton Crochetage : il doit le défausser durant la phase d'Enquête pour lire la piste.

Le joueur a un jeton Rappel et un jeton Crochetage :

il peut soit défausser son jeton Rappel pour défausser le jeton Police durant la phase de Visite, soit défausser son jeton Crochetage durant la phase d'Enquête pour lire la piste.



WATSON

Pendant la phase de Visite, au moment de se placer sur une carte Piste, un joueur peut en plus prendre la carte Watson (si elle est disponible) en dépensant 4 jetons Calèche. Aucun autre joueur ne peut prendre la carte Watson à ce tour. La fonction de cette carte est expliquée plus loin (voir page 12).

CARTE CALÈCHES

Pendant la phase de Visite, un joueur peut, au lieu de suivre une piste, placer son pion sur la carte Calèches. Pendant la phase d'Enquête, il ne pourra pas lire d'indice mais recevra 3 jetons Calèche de la réserve. Plusieurs joueurs peuvent se placer sur cette carte en même temps sans avoir besoin de miser des jetons Calèche. Les joueurs présents sur cette carte peuvent utiliser les cartes Watson et Holmes normalement.



CARTE 221B BAKER STREET

Cette carte représente la demeure de Holmes et de Watson. Les réponses aux questions du livret de l'affaire figurent au verso. Cette piste ne doit être

visitée que par un joueur qui pense pouvoir résoudre l'affaire. Contrairement aux cartes Piste, plusieurs joueurs peuvent s'y rendre lors du même tour. Lorsqu'un joueur se rend au 221B Baker Street, il doit placer son pion Joueur sur la carte et annoncer à voix haute le nombre de jetons Calèche qu'il lui reste.

2. PHASE D'ENQUÊTE

Si un joueur possède la carte Watson, on commence par résoudre son action (voir page 12).

Ensuite, tous les joueurs prennent simultanément les cartes Piste sur lesquelles se trouvent leurs pions et défaussent tous les jetons Calèche présents sur ces cartes. Les pions Joueur restent en place. Chaque joueur lit alors secrètement le texte présent au verso de la carte Piste qu'il vient de prendre.

Si un jeton Police est posé sur la carte choisie par un joueur, il doit maintenant défausser un jeton Crochetage pour lire la carte. Contrairement au jeton Rappel, le jeton Crochetage n'enlève pas le jeton Police qui reste sur la carte Piste pour le tour suivant.

Une fois que tous les joueurs ont lu et éventuellement pris des notes, ils replacent leur carte Piste à son emplacement d'origine et reprennent leurs pions Joueur. À ce moment, un joueur peut décider de positionner un jeton Police (s'il en possède un) sur la carte Piste qu'il vient de lire afin compliquer l'accès à cette carte pour les tours à venir. Il est cependant impossible de

placer un jeton Police sur les cartes suivantes : Scotland Yard, 221B Baker Street, Calèches, toute piste comportant déjà un jeton Police et toute piste marquée de l'icône ci-contre.



RÉPONDRE AUX QUESTIONS DE L'AFFAIRE

Si un joueur décide de se rendre au 221B Baker Street, il doit écrire sur sa feuille, aussi clairement que possible, ses réponses à chacune des questions posées dans le livret de l'affaire. Puis il vérifie si ses réponses sont justes en les comparant avec celles de la carte 221B Baker Street. Si le joueur a bien répondu à la totalité des questions, il remporte la partie. Dans le cas contraire, il indique simplement aux autres qu'il a échoué dans sa tentative, en précisant à combien de questions il a répondu juste, sans dire lesquelles et sans révéler plus de détails. À partir de ce moment, la carte Sherlock Holmes entre en jeu et le perdant continue de participer au jeu uniquement en tant que voix de Sherlock Holmes (voir page 12 plus loin).

NOTE : lorsqu'une question porte sur l'identité d'une personne, la seule réponse correcte est le nom complet de la personne en question. Par exemple si la réponse est « John Smith », des réponses comme « le jardinier » ou « le mari de Martha » sont considérées comme fausses. Les mots importants ont été mis en gras dans les réponses pour éviter toute contestation.

Si plusieurs joueurs veulent répondre aux questions de l'affaire pendant le même tour, l'ordre dans lequel ils répondent est déterminé par le nombre de jetons Calèche qu'il leur reste. Le premier joueur à répondre est celui qui possède le plus grand nombre de jeton Calèche. Le ou les autres doivent attendre. Si le premier joueur qui répond échoue, ils peuvent alors tenter leur chance, toujours en respectant l'ordre du nombre de jetons Calèche possédés. Si plusieurs joueurs vont au 221B Baker Street avec le même nombre de jetons Calèche, ils tentent de résoudre l'affaire simultanément. Dans ce cas, il peut y avoir plusieurs gagnants.

Si aucun des joueurs n'a réussi à résoudre l'affaire et qu'il y a encore des joueurs qui n'ont pas été éliminés (voir page 12), un autre tour est joué, en commençant par le Premier joueur.

CARTES WATSON ET HOLMES

Ces cartes donnent un pouvoir spécial aux joueurs qui les utilisent.

La carte Watson ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

La carte Sherlock Holmes n'arrive en jeu que lorsqu'un joueur échoue dans la résolution de l'affaire.





DR WATSON

Pendant la phase de Visite, au moment de se placer une carte Piste, un joueur peut en plus prendre la carte Watson (si elle est disponible) en dépensant 4 jetons Calèche. Au début de la phase d'Enquête qui suit, le détenteur de la carte Watson doit désigner la carte Piste d'un autre joueur. Celui-ci doit alors lire le texte figurant sur sa carte Piste à voix haute. La carte Watson est ensuite reposée à son emplacement d'origine pour les tours suivants. Cette carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

NOTE : Les cartes possédant le symbole ci-contre ne peuvent pas être désignées par la carte Watson.



VARIANTE EXPERT (sans Watson) : les joueurs peuvent décider de ne pas jouer la carte Watson après plusieurs parties (cela peut allonger la durée des parties). Dans ce cas, les pouvoirs d'un auxiliaire mentionnant l'usage de Watson deviennent simplement « prendre 3 jetons Calèche ».

SHERLOCK HOLMES

Dès que cette carte est en jeu, n'importe quel joueur peut dépenser 3 jetons Calèche pour effectuer l'une des actions suivantes :

- **Consulter les réponses :** le joueur peut consulter les réponses données par un joueur déjà éliminé de son choix. Ce dernier lui indique combien de ses réponses sont justes mais pas lesquelles.
- **Vérifier une réponse :** le joueur écrit sur un papier la réponse à l'une des questions, en indiquant le numéro correspondant, et le donne à un joueur déjà éliminé. Ce dernier indique alors si la réponse est bonne ou pas. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par joueur et par partie.

NOTE : les joueurs qui sont placés sur le 221B Baker Street peuvent utiliser l'aide de Sherlock Holmes avant de répondre (si la carte est en jeu). Dans ce cas, les jetons Calèche dépensés sont défaussés avant de déterminer l'ordre dans lequel les joueurs répondent.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un des joueurs visite le 221B Baker Street et répond correctement à toutes les questions posées dans le livret de l'affaire.

Le gagnant révèle les réponses aux autres joueurs et lit la solution de Sherlock Holmes (à l'intérieur du livret) à voix haute.

S'il ne reste qu'un seul joueur dans la partie (c'est-à-dire que tous les autres ont été éliminés durant leur visite au 221B Baker Street, lui excepté), ce joueur peut alors continuer à jouer un

nombre de tours égal au nombre de jetons Calèche qu'il lui reste (avec un maximum de 4 tours). Il peut alors tenter de résoudre l'affaire. S'il réussit, il gagne la partie. S'il échoue, tous les joueurs perdent la partie.

NOTE : Si un joueur a résolu l'affaire et que les autres joueurs veulent continuer à jouer, le gagnant annonce qu'il a répondu correctement à toutes les questions. Il ne révèle pas ses réponses aux autres joueurs jusqu'à ce que tous les joueurs décident de la fin du jeu. La solution est ensuite lue.

LES CARTES AUXILIAIRE

Chaque carte Auxiliaire permet à son détenteur d'effectuer une action spéciale ou de prendre 3 jetons Calèche depuis la réserve. Au cours de la partie, les joueurs doivent donc décider s'ils révèlent leur auxiliaire en bénéficiant de son action spéciale ou s'ils défaussent la carte pour prendre 3 jetons Calèche.

- Si un joueur utilise l'action spéciale de son auxiliaire, il le révèle à son tour de jeu en le plaçant devant lui, verso visible. Puis il effectue l'action décrite sur la carte.
- Si un joueur décide de prendre des jetons Calèche, il place sa carte Auxiliaire devant lui, verso visible. Il prend 3 jetons Calèche dans la réserve puis incline sa carte Auxiliaire pour indiquer qu'il a renoncé à l'action spéciale de son auxiliaire.

QUELQUES REMARQUES CONCERNANT CERTAINES CARTES AUXILIAIRE



IRÈNE ADLER

L'action spéciale d'Irène n'affecte pas les joueurs qui se trouvent au 221B Baker Street, ils sont bien sûr autorisés à écrire leurs réponses.



WIGGINS [utilisé uniquement dans les parties à 4 joueurs ou plus]

Si un joueur utilise la carte Wiggins pour imiter l'action spéciale d'Irène Adler au moment où un autre joueur révèle la carte Irène Adler, les deux joueurs peuvent prendre des notes pendant ce tour. Si cette même situation se produit avec Mrs Hudson, les deux joueurs peuvent répondre en même temps, avant les autres, aux questions posées (il est possible qu'il y ait plusieurs gagnants).



Si Wiggins et l'auxiliaire qu'il copie souhaitent agir en même temps et que l'ordre dans lequel ils agissent est important, la priorité est donnée à l'auxiliaire original. Wiggins ne peut pas copier un auxiliaire dont la carte possède le symbole ci-contre.

CLARIFICATIONS & RECOMMANDATIONS

Commencez la partie en visitant les endroits les plus évidents, comme la scène de crime ou tout autre endroit mentionné dans le texte d'introduction : cela facilitera les recherches en donnant du sens aux différents indices et vous aidera à suivre un parcours logique.

Lors de la prise de notes, il est déconseillé de tout noter. Écrire chaque détail est une perte de temps. Il est souvent plus efficace de ne noter que les éléments qu'on estime importants et d'utiliser le temps gagné pour réfléchir et analyser les indices.

Lors des réponses à certaines questions de l'affaire telles que : « Quelle était la motivation du coupable ? », il est toujours conseillé de donner de nombreux détails montrant que vous connaissez parfaitement la réponse. Cela vous évitera des débats lorsqu'il faudra décider si votre réponse est juste ou non.

NOTES DE L'AUTEUR

Lorsqu'un manuscrit inédit de John H. Watson est exhumé, il éveille généralement de grands espoirs chez tous les adeptes de Sherlock Holmes et de son partenaire. Bien que le Dr Watson ait déposé la plupart de ses histoires non publiées dans un coffre-fort de la banque Cox & Co à Londres, d'autres histoires ainsi que des extraits de ses mémoires sont apparus au fil des ans, certains entre les mains de ses descendants ou de ceux de Martha Hudson, d'autres dans la cave d'une maison de Baker Street ou le grenier d'une ferme dans le Sussex. Tout cela sans mentionner les innombrables imitations et pastiches écrits par de nombreux auteurs en l'honneur du plus célèbre détective de tous les temps.

Les nouvelles aventures présentées ici sont basées sur des fragments d'écrits, des annotations comme celles faites par Watson lui-même dans ses carnets. Ce sont les notes concernant des histoires qui n'ont jamais été terminées ou figiolées par Arthur Conan Doyle.

Ces manuscrits se sont frayé un chemin jusque dans mes mains grâce à une expédition menée depuis la Californie par un certain professeur M., mais la véritable histoire de leur arrivée en ma possession est un mystère digne de Sherlock Holmes lui-même. Mon travail, dans la publication de ces notes, a été limité : j'ai seulement procédé à des changements superficiels, clarifié certains détails et comblé quelques lacunes. John Watson savait très bien raconter les histoires, même quand celles-ci n'étaient pas complètes. Toute erreur ou omission relève de ma responsabilité et non de celle de John.

Mesdames et messieurs, la partie commence !

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Ce jeu doit son existence à Arthur Conan Doyle et à James Moriarty.

Merci à Roger Heyworth, Michael Perry, Nicholas Meyer et bien d'autres qui ont rendu les aventures de Sherlock Holmes et John Watson inépuisables, nous permettant de continuer d'apprécier cet univers.

Merci à Ludonova pour y avoir cru dès le début.

Dédié à tous les joueurs du Jugamos Tod@s ainsi qu'à tous ceux qui ont participé au développement du jeu, pour avoir été présents lorsque j'avais besoin de faire tester mon prototype. Malheureusement, vous connaissez maintenant toutes les solutions aux énigmes de cette boîte de jeu. Désolé ! Nos jugamos !

Dr. Jesús Torres Castro, Juillet 2015, Córdoba, Espagne.

GUIDE DES SYMBOLES

BONUS

RECTO DE LA CARTE



Sur cette piste, vous pouvez obtenir **1 jeton Police**.



Sur cette piste, vous pouvez obtenir **1 jeton Rappel**.



Sur cette piste, vous pouvez obtenir **1 jeton Crochetage**.



Sur cette piste, vous pouvez recevoir **des jetons Calèche**.



Sur cette piste, vous pouvez recevoir **1 carte Auxiliaire**.

VERSO DE LA CARTE



Prenez **1 jeton Police** ou un **jeton Rappel**



Prenez **1 jeton Crochetage**



Prenez **3 jetons Calèche**



Sur cette piste, piochez **2 cartes Auxiliaire**, choisissez-en **1** et **reposez l'autre** sous la pioche.

RESTRICTIONS

RECTO DE LA CARTE



Pour lire le texte de cette piste, vous devez posséder **un jeton Crochetage**.



Cette carte **ne peut pas être désignée** pour être lue à voix haute **par la carte Watson**.



Un jeton Police ne peut pas être placé sur cette carte.

VERSO DES CARTES AUXILIAIRE



L'auxiliaire de cette carte **ne peut pas être copié** par **Wiggins**.

CRÉDITS DE LA VERSION ORIGINALE

Idée : JESÚS TORRES CASTRO
Récit des affaires : JESÚS TORRES CASTRO
Illustrations : JAVIER GONZÁLES (WWW.INHGOLEM.COM)
Développement : JUAN LUQUE ET RAFAEL SÁIZ
Design graphique et mise en page : DAVID PRIETO
Édition et relecture : RAMON TXASCO
Traduction : JAYNE BROOMHEAD
Relecture de la version anglaise : SUSAN BROOMHEAD
Livret de règles : JUAN LUQUE ET RAFAEL SÁIZ

VERSION FRANÇAISE

Traduction et adaptation : SPACE COWBOYS
Illustrations : PASCAL QUIDAULT, ARNAUD DEMREGO ET NERIAN, d'après les illustrations de Javier Gonzáles
Corrections : JÉRÔME VESSIÈRES

