

Règle du jeu



“Combien de fois vous ai-je dit que, lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste doit être la vérité, aussi invraisemblable soit-elle ?”

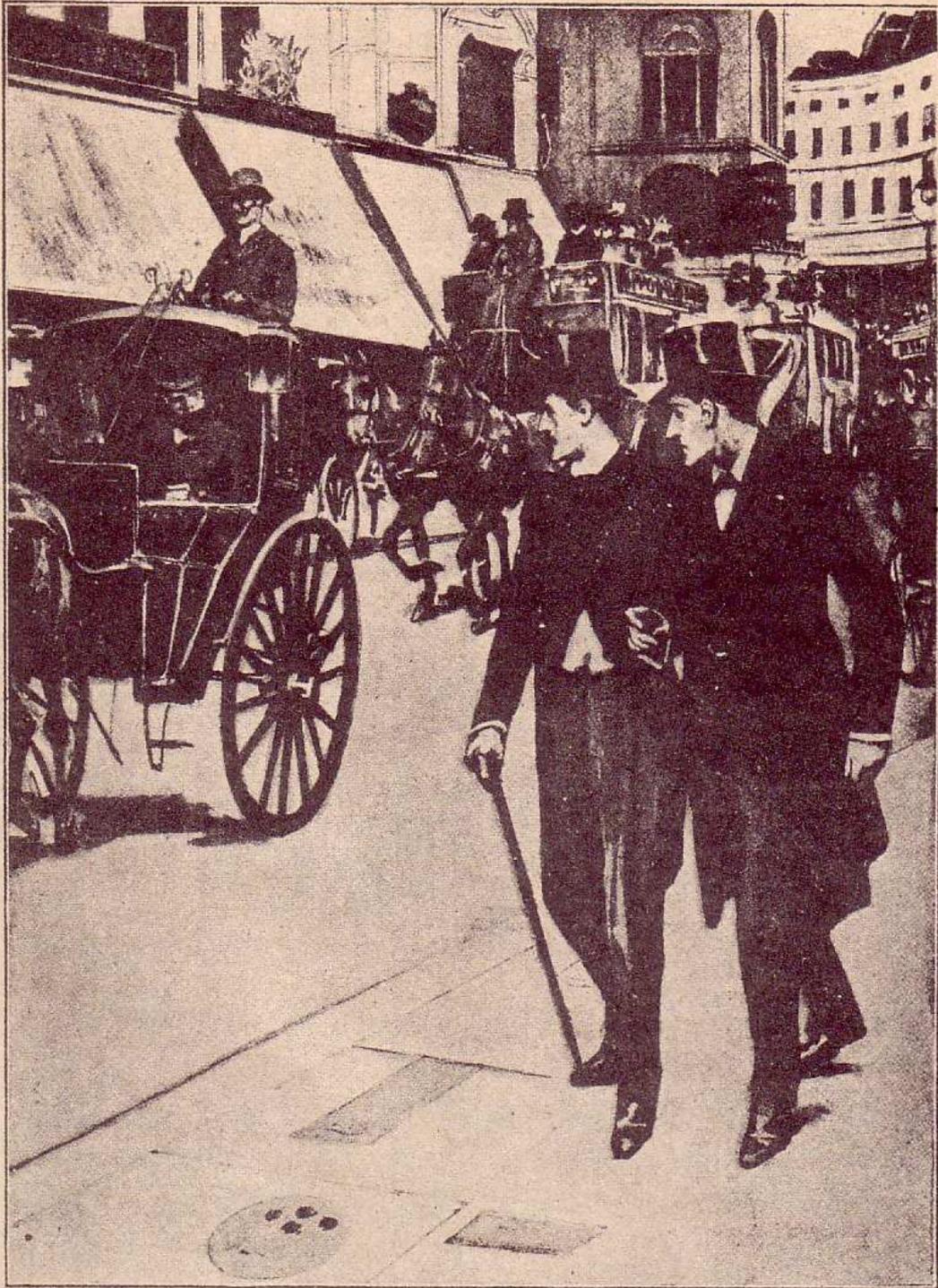
Sherlock Holmes

Sherlock Holmes, Détective Conseil

Règle du jeu



Soyez le bienvenu dans les rues de Londres à l'époque victorienne. Le brouillard s'étale, le crime rôde, et vous, l'un des francs-tireurs de Baker Street, vous êtes là pour mener l'enquête. Partez à l'aventure dans le repaire de l'opium, dans les sous-sols du Bar of Gold, mais attention, tapi dans un coin, c'est peut-être le colonel Sebastian Moran. Prenez garde au rat géant de Sumatra, tandis que vous errez dans les docks de Londres. Aidez Sherlock Holmes à protéger l'Empire contre les forces du mal.



"VOILA NOTRE HOMME, WATSON! VENEZ"

MATÉRIEL DE JEU

1.1 Plan de référence

Le **plan de référence** est un plan simplifié de Londres telle que la ville se présentait à l'époque victorienne. Il permet au joueur de visualiser les lieux où toutes les affaires se déroulent. Il y a environ 500 lieux numérotés, que nous appellerons les **PISTES**. Ces lieux peuvent être des endroits particuliers (oranges), tels que Scotland Yard ou la Banque d'Angleterre, ou des endroits ordinaires (jaunes), dont les caractéristiques peuvent changer d'une affaire à l'autre. Par exemple, le 39, Aldersgate Street, CE, peut-être une fois la résidence de Lord Hampstead, et une autre fois les Entrepôts de Chaussures Black.

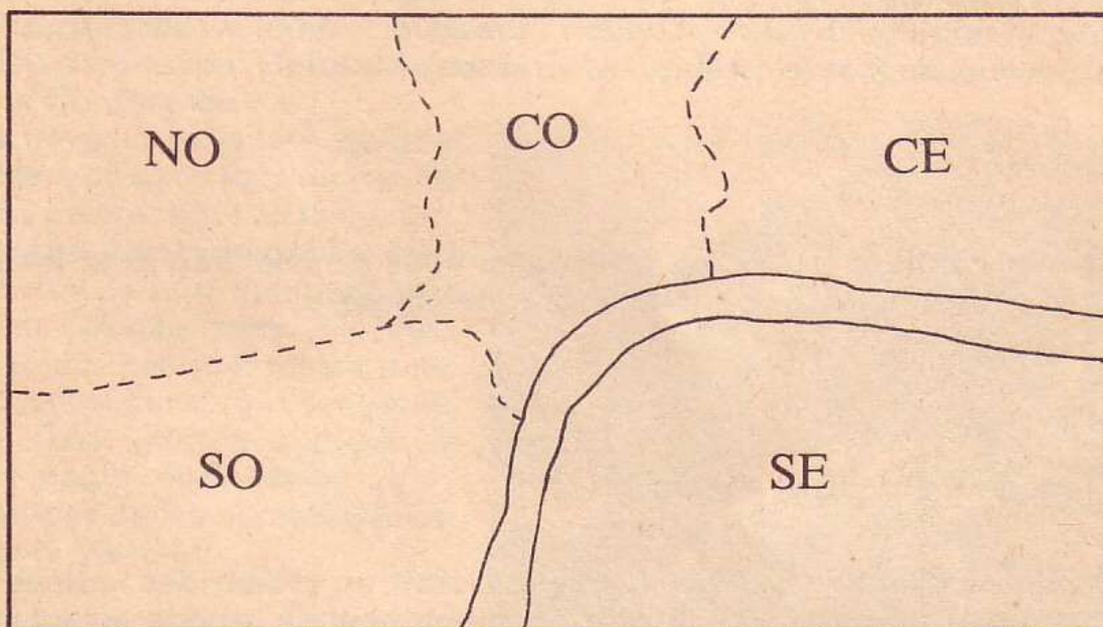


Figure 1

De plus, cinq commissariats de police sont indiqués sur le plan (rouges). Seul, Scotland Yard est utilisé comme commissariat de Police dans le volume 1 de **Détective Conseil**. Les autres commissariats, 53 SE, 89 NO, 70 CO et 36 CE seront utilisés dans le volume 2. Leur rôle sera expliqué à ce moment-là. 36 CE est utilisé comme Tribunal Criminel dans tous les volumes. 100 SO (rouge foncé) est l'endroit où se trouve l'**Hôtel Particulier**, qui ne sera pas utilisé avant le volume 2.

Si vous regardez le **Plan de Référence**, vous verrez que chaque **PISTE** est désignée par un numéro. Le **Plan de Référence** a été divisé en cinq quartiers, qui correspondent aux districts postaux de Londres (voir **figure 1**), chacun d'eux étant désigné par deux lettres : NO (nord-ouest), CO (centre-ouest), CE (centre-est), SE (sud-est) et SO (sud-ouest). De cette manière, si l'on vous donne comme adresse

39, Aldersgate Street CE, vous saurez que cette adresse est située en haut à droite (CE), dans Aldersgate Street, à l'emplacement marqué 39. Pour un endroit particulier, tel que Scotland Yard, le nom et le numéro sont indiqués sur le **Plan**.

Dans le coin inférieur droit du plan, vous trouverez l'**Echelle de Durée des Déplacements**. Tous les personnages rencontrés dans les affaires se déplaceront à la vitesse d'un pouce (2,5 cm) en 5 minutes, quel que soit leur mode de locomotion.

Le plan est un élément de référence pour le joueur. Les déplacements du joueur ne sont pas déterminés par le plan.

1.2 Les Mémoires

Ce livre est divisé en deux parties :

LES AFFAIRES : Les mystères et les crimes que le joueur tentera d'élucider.

LES SOLUTIONS : Comment Holmes a analysé le problème et démêlé l'écheveau diabolique du crime.

1.3 Le Dossier

Le **Dossier** contient toutes les pistes que vous pouvez suivre et les indices nécessaires pour trouver la solution de chaque affaire.

1.4 Les Journaux d'archives

Les **Journaux d'archives**, datés, peuvent fournir au joueur des indices ou des informations se rapportant aux affaires. Le joueur peut s'y reporter à tout moment au cours de la partie. Pour chaque cas, les journaux disponibles sont le journal daté du jour de l'affaire et les journaux publiés antérieurement. Par exemple, si vous travaillez sur l'affaire N° 4, vous pourrez vous reporter aux journaux correspondant aux affaires N° 3, 2 et 1, ainsi qu'au journal portant la date de l'affaire N° 4, mais vous ne devez pas regarder les journaux postérieurs à l'affaire N° 4.

1.5 L'Annuaire

L'**Annuaire** contient une liste alphabétique de la plupart des personnages et des lieux mentionnés dans les différentes affaires. Il contient également plusieurs listes de noms qui ne sont pas mentionnés dans les affaires. Ces listes supplémentaires fournissent au joueur des informations classées d'une manière logique. Par exemple, si un crime a été commis avec du poison, vous pouvez souhaiter rendre visite aux différents pharmaciens ou apothicaires.

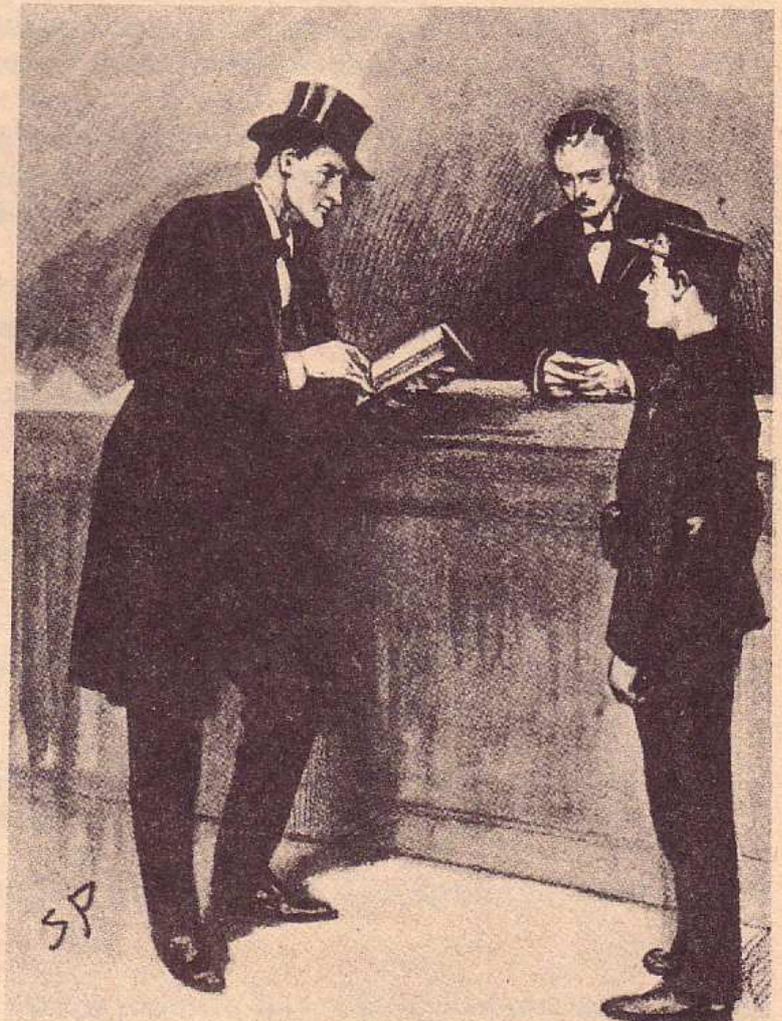
1.6 Les Enigmes

Il y a dix séries de questions, une par affaire. Vous ne devez pas les regarder avant de proposer une solution. La seconde partie du livre des **Enigmes** contient les réponses aux différentes questions, ainsi que la liste des pistes suivies par Holmes pour élucider l'affaire.

1.7 Utilisation du Matériel de Jeu

Avant de commencer la partie, étalez le **Plan de Référence**, de telle façon que chaque joueur puisse le voir et le consulter quand il le souhaite. Placez de même la collection de **Journaux d'Archives**. Rappelez-vous que les journaux peuvent être consultés à tout moment durant la partie, et cela aussi souvent que vous le désirez. Si un joueur n'a pas lu le texte de la **Conférence** prononcée par Holmes, qui se trouve au début du **Dossier Volume 1**, nous vous recommandons de le lire à haute voix, pour que tous les joueurs puissent l'entendre avant de débiter la partie. Les possibilités décrites par Holmes au cours de sa **Conférence** sont résumées à la fin du texte de la **Conférence**.

Vous ne pouvez suivre qu'une seule **Piste** à chaque tour de jeu. Si un joueur désire relire le texte correspondant à une **Piste** qu'il a déjà suivie, il doit le faire pendant son tour de jeu. On peut consulter l'**Annuaire** à n'importe quel moment au cours du jeu, et aussi souvent qu'on le désire. Les joueurs doivent se munir de papier et de stylos, pour noter leur tour de jeu et prendre des notes s'ils le désirent.



"VOICI LES NOMS DE VINGT-TROIS HOTELS"

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En tant que franc-tireur de Baker Street, on vous proposera une affaire à résoudre. Telle sera votre mission, individuellement ou en groupe. Vous devrez passer au crible les innombrables indices et aboutir à une solution correcte.

2.1 Nombre de joueurs

Détective Conseil peut se jouer seul (2.2), à deux (2.3) ou en groupe (2.4).

2.2 Jeu en solitaire

Si vous jouez seul, vous serez en compétition avec Sherlock Holmes pour tenter d'élucider l'affaire. A la fin de la partie, vous comparerez votre score avec celui de Sherlock Holmes.

Déroulement de la partie.

- Phase 1. Choisir une affaire dans les **Mémoires**. L'affaire présente le crime ou le mystère que vous devez tenter d'élucider. N'oubliez pas que les indices que vous pouvez recueillir peuvent ajouter au mystère ou vous conduire dans de nouvelles voies, avec de nouvelles énigmes à résoudre.
- Phase 2. Vous devez décider quelle **Piste** suivre en premier. Après avoir pris votre décision, notez le tour de jeu et la **Piste** choisie. Reportez-vous ensuite au **Dossier**, et lisez les indices correspondant à votre affaire.
- Phase 3. Le tour de jeu est maintenant terminé.
- Phase 4. Recommencez les phases 2 et 3, jusqu'à ce que vous ayez une solution à proposer.
- Phase 5. Quand vous avez trouvé une solution, notez le tour de jeu que vous venez de terminer, et répondez aux questions se rapportant à l'affaire.
- Phase 6. Reportez-vous au livre des **Enigmes** pour plus de précisions sur le calcul de votre score.

2.3 Partie à Deux Joueurs

La version à deux joueurs est en grande partie semblable à la version solitaire expliquée ci-dessus, mis à part le fait que les deux joueurs sont en compétition, l'un contre l'autre, et contre Holmes.

- Phase 1. Déterminez quel joueur commence. Le premier joueur aura la responsabilité de noter les tours de jeu.
- Phase 2. Choisissez l'une des affaires dans les **Mémoires**. L'un des joueurs la lit à haute voix.
- Phase 3. Le premier joueur cherche la **Piste** qui l'intéresse dans le **Dossier**. Après avoir lu le paragraphe, le **Dossier** passe au second joueur.
- Phase 4. Le second joueur cherche la **Piste** de son choix dans le **Dossier**, et lit le paragraphe qui s'y rapporte.
- Phase 5. Le tour de jeu est terminé. Les joueurs doivent noter les **Pistes** suivies à chaque tour de jeu.
- Phase 6. Recommencez les phases 3 à 5, jusqu'à ce qu'une solution soit trouvée. Chaque joueur a la possibilité de proposer une solution à la fin de chaque tour de jeu. Il le fait en répondant aux questions concernant l'affaire. Si l'un des joueurs n'a pas terminé son enquête, l'autre, qui a déjà proposé sa solution, peut continuer à jouer, mais n'a pas le droit de modifier ses réponses.
- Phase 7. Lorsque les deux joueurs ont proposé une solution, reportez-vous au livre des **Enigmes** pour plus de précisions sur le calcul du score.

2.4 Jeu en groupe

Il existe deux versions du jeu, lorsque deux ou plusieurs joueurs jouent en groupe. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la version adoptée avant de commencer la partie.

- a) Les joueurs jouent en groupe, et proposent une solution en groupe.
- b) Les joueurs jouent en groupe, mais proposent chacun leur solution.

Les phases suivantes, à l'exception de la phase 5, s'appliquent aux deux versions.

- Phase 1. Déterminez l'ordre des joueurs. Il incombe au premier joueur de noter les tours de jeu et les **Pistes** suivies.

- Phase 2. Choisissez une des affaires dans les **Mémoires**. L'un des joueurs la lit aux autres.
- Phase 3. Le premier joueur cherche la **Piste** qu'il veut suivre dans le **Dossier**, et lit le paragraphe à haute voix. Puis le **Dossier** passe au joueur suivant, qui choisit une **Piste** à son tour, et lit le paragraphe à haute voix. Les joueurs peuvent se consulter, mais la décision finale revient au joueur dont c'est le tour de jouer.
- Phase 4. Dans le jeu en groupe, chaque **Piste** suivie constitue un tour de jeu.
- Phase 5. Recommencez les phases 3 et 4, jusqu'à ce que vous ayez une solution à proposer de la manière suivante :
- a) Lorsque le groupe est tombé d'accord sur une solution, les joueurs répondent aux questions en groupe.
 - b) Un joueur peut proposer seul une solution à la fin de chaque tour de jeu. Il le fait en répondant aux questions, et en notant le numéro de son dernier tour de jeu. Ce joueur est alors hors jeu.
- Phase 6. Lorsque tous les joueurs ont proposé une solution, reportez-vous au **livre des Enigmes** pour plus de précisions sur le calcul du score.



Édité par
JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume
75008 PARIS (France)
© 1985

Avec l'accord de
SLEUTH PUBLICATIONS, Ltd
SAN FRANCISCO (U.S.A.)
© 1982

N° I.S.B.N. : 2.904.783.15-6

Ne peut être vendu séparément.