

LES AVENTURES DE SHERLOCK HOLMES

(2 à 4 joueurs)

THEME DU JEU

Sherlock Holmes dépouille les journaux du matin et décide d'enquêter sur l'un des huit crimes qui y sont relatés.

Il s'efforce tout de suite de rassembler des indices, secondé par le fidèle Dr Watson, mais ses investigations sont quelque peu freinées par des policiers indifférents...

Après avoir déambulé dans les rues du quartier ouest de Londres, il possède suffisamment d'indices pour rentrer au 221 B Baker Street, et méditer sur la meilleure façon de résoudre l'énigme du crime.

Dans le jeu, chaque joueur est à la fois Sherlock Holmes et Dr Watson.

Son but est d'être le premier à présenter au 221 B Baker Street, 6 indices positifs relatifs au crime.

MATERIEL

1 tableau de jeu,

48 cartes "indices»

4 séries de coupures de journaux

4 figurines Sherlock Holmes

4 figurines Dr Watson

4 figurines policier.

PREPARATION

Avant de commencer à jouer, les cartes "indices" sont séparées en quatre paquets de 12 cartes selon la couleur de leur dos.

Chaque joueur reçoit

- Une figurine "Sherlock Holmes" et une figurine "Dr Watson" de même couleur, ainsi qu'un policier ;

- Un dépliant donnant les huit articles de journaux ;

- Un paquet de cartes "indices" (si moins de 4 joueurs prennent part au jeu, les paquets inutilisés sont écartés).

A noter que 6 cartes d'un même paquet et, par conséquent, de même couleur, établissent la preuve tangible de l'une des huit énigmes du jeu on peut d'ailleurs le vérifier à l'examen des lignes horizontales tracées sur chaque carte si, en plaçant les cartes les unes à côté des autres, on peut prolonger une ligne quelconque de façon continue, on est certain que ces cartes appartiennent bien au même cas.

LA REGLE

Chacun compulse tous ses articles de journaux, mais n'en retient qu'un seul. En d'autres termes, sur les huit énigmes relatées, il en choisit secrètement une qu'il va s'efforcer de résoudre.

(Il peut arriver que plusieurs joueurs choisissent le même cas, mais ceci ne fait qu'augmenter l'intérêt du jeu).

Il écarte ensuite les 6 cartes "indices" qui ne sont pas mentionnées dans son énigme et les place devant lui, faces cachées, pour référence ultérieure éventuelle (comme on le verra plus loin).

Il a maintenant en main, 6 cartes "indices" qui correspondent à 6 emplacements du tableau de jeu.

Il s'agit maintenant de se rendre, par le chemin le plus court, au domicile de Sherlock Holmes, 221 B Baker Street, en passant par les endroits requis marqués sur le plateau.

DISPOSITIF D'ATTAQUE

Le joueur qui joue le premier place, **ensemble** sur l'indice (rond rouge) correspondant à l'une de ses cartes, ses figurines "Sherlock Holmes" et "Dr Watson"

Il poste son policier à l'une des intersections de son choix (rond bleu). Enfin, il expose devant lui, face visible, la carte "indice" correspondant à l'endroit où il a mis ses figurines "Sherlock Holmes" et "Dr Watson".

Les autres joueurs procèdent de la même façon.

A noter qu'**en cours de partie, les figurines de couleur différente ne doivent jamais occuper un même endroit.**

Par contre, le "Sherlock Holmes" et le "Dr Watson" d'un joueur (ils sont alors de même couleur) peuvent occuper ensemble un même emplacement sur le plateau.

DEPLACEMENTS

Les déplacements se font ainsi :

- Les figurines "Sherlock Holmes" et "Dr Watson" avancent d'un point à une intersection **voisine** (rond rouge ou bleu). Elles peuvent être déplacées conjointement sur la même route, ou séparément sur des chemins différents.
- Les policiers, eux, ne doivent pas être déplacés directement par les joueurs. Ils le sont, en fait, par le Dr Watson (**par lui uniquement**). Voici comment : vous déplacez à bon escient le Dr Watson sur l'emplacement voisin où se trouve un policier. Etant entendu que deux figurines ne peuvent occuper le même point (à l'exception des figurines Sherlock Holmes et Dr Watson de même couleur) vous expulsez le policier de l'endroit qu'il occupe vers l'emplacement voisin de votre choix.

Si cet emplacement est également occupé par une figurine (ou par 2 figurines de même couleur) celle-ci est à son tour écartée vers un autre point voisin dans n'importe quelle direction. On voit que par une sorte de réaction en chaîne on peut modifier parfois d'un seul coup toutes les positions.

- N'importe laquelle des figurines peut se trouver sur un indice quelconque (point rouge), mais le privilège de découvrir une carte "indice" n'appartient qu'au seul "Sherlock Holmes" lorsqu'il se pose sur l'emplacement correspondant.
- Il arrive que "Sherlock Holmes" et le "Dr Watson" ne sont plus ensemble. Si tel est le cas, vous pouvez, au lieu de déplacer vos figurines de point en point, faire "sauter" Sherlock Holmes d'un bout à l'autre du tableau pour lui faire rejoindre son fidèle second sur un même emplacement.
- Toutes les figurines peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction et même revenir sur l'emplacement qu'elles occupaient au coup précédent. C'est une question de tactique.

SUR UNE AUTRE PISTE

A un certain moment - lorsque la partie touche à sa fin notamment - un joueur peut avoir le sentiment d'être encerclé et bloqué par ses adversaires. Dans ce cas, il a la possibilité d'abandonner l'énigme qu'il avait choisie au départ pour en choisir une autre : il reprend les 6 cartes "indice" mises de côté au début du jeu et choisit, parmi les 12 qu'il possède alors, celles qui le conduisent à une nouvelle enquête.

Cette possibilité n'est donnée qu'une fois au cours d'une partie.

Les cartes "indice" déjà exposées avant de passer d'un cas à un autre demeurent disponibles pour un usage ultérieur.

DENOUEMENT

Le joueur qui parvient à exposer les 6 cartes "indice" d'un même cas, va maintenant se précipiter au domicile de Sherlock Holmes. Il faut que Sherlock Holmes et le Dr Watson pénètrent **ensemble** au 221 B Baker Street. (En d'autres termes, le dernier déplacement opéré doit mener **conjointement** sur le rond du 221 B Baker Street, les figurines de même couleur Sherlock Holmes, et Dr Watson). Celui qui, le premier, y parvient, a gagné

STRATEGIE

Un bon stratège s'efforcera de bloquer ses adversaires en les obligeant à reculer sur une "voie de garage".

Il essaiera aussi de deviner les "cas" sur lesquels ils enquêtent en remarquant des cartes "indice" qu'ils exposent. Il pourra ainsi les contraindre, soit à emprunter un chemin long et détourné, soit à changer de cas.

Pour gagner la partie, il devra faire preuve d'initiative et d'astuce, de concentration et d'esprit de décision, toutes qualités qui furent apanage du célèbre détective SHERLOCK HOLMES

Adapté des romans de Sherlock Holmes et par autorisation spéciale des héritiers de SIR ARTHUR CONAN DOYLE.

© Capiépa 1967