



est une série de jeux coopératifs qui vous plonge au cœur d'enquêtes policières, à résoudre seul ou en groupe.

Après une brève introduction et un premier indice, vous jouerez le rôle d'un détective enquêtant sur une affaire criminelle. En suivant quelques règles simples, vous devrez analyser les indices, partager vos théories et utiliser votre esprit de déduction pour résoudre l'enquête.

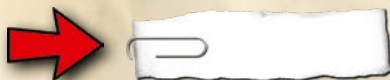
Dans la série Sherlock, vous vous mesurez au célèbre détective. Serez-vous à la hauteur de son talent ?

Chaque affaire est unique et jouable une seule fois. Si vous souhaitez prolonger le plaisir, invitez vos amis à relever le défi et observez-les. Amusement garanti !

.....

Avant de débuter la partie, suivez les instructions de mise en place décrites sur la carte avec le QR code, puis choisissez un premier joueur.

Afin de résoudre cette enquête, il est primordial de communiquer et de partager l'information. Vous ne pouvez jamais montrer aux autres joueurs les cartes de votre main, mais vous pouvez à tout moment leur signaler que vous avez des informations sur les mots soulignés ou sur les **mots se trouvant dans l'encadré** ci-dessous (sans en préciser la nature exacte), et ce même avant de choisir le premier joueur.



Une partie se déroule en deux phases : l'**Investigation** puis la **Conclusion**.

1. Phase Investigation : elle se joue dans le sens horaire, joueur après joueur. A votre tour, vous devez effectuer une des deux actions suivantes :

- **Révéler une carte :** choisissez une carte de votre main, lisez-en le texte à voix haute puis placez-la, face visible, sur la table.

- **Défausser une carte :** choisissez une carte de votre main et défaussez-la, face cachée, dans une défausse commune. Vous ne pouvez plus parler de cette carte jusqu'à la fin de la phase Investigation.

A la fin de votre tour, piochez 1 carte (jusqu'à épuisement de la pioche). Les tours s'enchaînent jusqu'à la fin de la phase Investigation.

Chaque carte révélée non pertinente pour l'enquête vous fera perdre 1 point lors du décompte. Mais choisissez judicieusement les cartes que vous défaussez, certaines informations sont capitales.

A tout moment, chaque joueur peut consulter les cartes révélées, en discuter avec les autres joueurs et partager ses théories.

La phase Investigation se termine dès que les 32 cartes sont révélées ou défaussées. **A cet instant, si la défausse ne contient pas au moins 6 cartes, la partie est perdue.** Sinon passez à la phase Conclusion.

2. Phase Conclusion : vous devez élaborer une théorie commune à l'aide des indices révélés sur la table. Vous pouvez également partager les informations dont vous vous souvenez sur les cartes défaussées.

Quand tout le monde s'est accordé sur une théorie, descellez le questionnaire et répondez aux 10 questions. Dès que vous aurez terminé, ouvrez le livret complètement et vérifiez vos réponses. Chaque bonne réponse rapporte 2 points. Ensuite, perdez 1 point pour chaque carte révélée non pertinente. Le résultat donne votre score final.

PARTIE SOLO

Pour jouer seul, appliquez les modifications suivantes :

- lors de la mise en place, prenez 6 cartes en main.
- quand vous défaussez une carte, choisissez si vous la défaussez dans la défausse finale ou dans la défausse temporaire.
- lorsque la pioche est vide, et si la défausse finale contient au moins 6 cartes, mélangez la défausse temporaire pour en faire une nouvelle pioche (vous rejouerez donc avec des cartes que vous avez déjà vues). **Si la pioche finale contient moins de 6 cartes, vous perdez la partie.**
- à partir de cet instant, chaque carte défaussée est placée dans la défausse finale.

Scénario : Josep Izquierdo Sánchez et & artí Lucas Feliu

Illustration : Alba Aragón

Traduction : Geek Attitude Games

Idee originale de : GDM Games, Josep Izquierdo Sánchez & Martí Lucas Feliu

édité par : Geek Attitude Games - www.geekattitudegames.com

License de : Enigma Studio - www.qsystem.games