

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Q system SHERLOCK

Concept

Q system est une série de jeux coopératifs qui vous plonge au cœur d'enquêtes policières. Chaque jeu est accessible à partir de 8 ans, pour 1 à 8 joueurs, et pour une durée approchant les 60 minutes.

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 !

Règles

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 le cadre** ci-dessous (sans en préciser la nature exacte), et ce même avant de choisir le premier joueur.



Mise en place : posez la carte n°1 au centre de la table puis mélangez les autres cartes, sans les regarder. Distribuez 3 cartes à chacun (2 cartes à 6 joueurs ou plus). Formez une pioche, face cachée, au centre de la table avec les cartes restantes. Choisissez enfin un 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 31 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, passez au questionnaire et répondez aux 10 questions. Dès que vous aurez terminé, passez à la solution 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 défaissez une carte, choisissez si vous la défaissez 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.