

EXTENSION SHERLOCK

POUR

DÉCOUVREZ LE MEURTRIER !

LE CLICHÉ DU SIÈCLE

Un meurtre a eu lieu pendant la réception et Sherlock Holmes est venu enquêter sur cette affaire. N'importe quel invité pourrait être le coupable, même la plante ! Allez-vous utiliser les informations dont vous disposez pour aider Holmes, ou au contraire laisser le meurtrier s'échapper ?

↳ MATÉRIEL ↳

1 bloc de feuilles Alibi, 4 lots de 3 silhouettes Invité (avec socles), 3 enveloppes, 12 cartes Préférence, 7 cartes Échanges, 6 cartes Aide de Jeu, 15 cartes Alibi, 1 carte Préférence - Coupable.



Matériel supplémentaire à utiliser avec les autres extensions disponibles :



Photo de Groupe : 2 lots de 3 silhouettes Invité, 2 cartes Aide de Jeu ;
Avant-Première, Pickpockets : 6 cartes Alibi.

↳ MISE EN PLACE ↳

- Remettez dans la boîte les cartes Alibi des invités des **extensions**.
- Écartez les cartes **Alibi** « Je n'ai rien vu » et mélangez les cartes Alibi restantes (présentant les invités du jeu de base). Piochez **1 de ces cartes** et placez-la face cachée au milieu de la table. *Il s'agit du coupable !*
- Piochez **1 autre carte Alibi** et placez-la face visible au milieu de la table. *Il s'agit de la victime !*
- Chaque joueur prend une **feuille Alibi** du bloc et coche la case de la victime. *Notez que les enfants sont déjà cochés. Au moment du meurtre, ils jouaient dehors. Ils ne sont donc pas coupables et n'ont rien vu.*
- Placez la **carte Préférence - Coupable** par dessus la carte Alibi face cachée du coupable. *Il veut éviter les enquêteurs !*
- Mélangez toutes **les cartes Préférence**.
- Placez 1 carte Préférence présentant des **positions dans la salle** face visible à côté de la carte Préférence - Coupable. *Il va essayer de s'enfuir par ici !*
- Installez le jeu avec les aménagements suivants : remettez les enveloppes de **Sherlock, Watson, Irène**, et la **victime** dans la boîte. Chaque joueur **retourne** sa table et installe la silhouette de la victime à l'**intérieur** (il s'agit maintenant d'un cercueil). Placez les 2 enveloppes des **enfants** au milieu de la table. Distribuez **2** enveloppes à chaque joueur (**1** seule à 5 ou 6 joueurs) et placez les enveloppes restantes au milieu de la table. Chaque joueur ajoute les silhouettes de Sherlock et Watson à ses invités. Préparez la **pioche Échanges** en utilisant uniquement les nouvelles cartes Échanges, classées dans l'ordre (la n° 1 dessus).
- Choisissez si vous jouez avec **Irène** (si oui, chaque joueur prend 1 silhouette Irène). *Irène aime se faire mousser (voir p. 3).*
- Placez 1 carte Alibi « Je n'ai rien vu » dans les enveloppes des **enfants**.
- Mélangez les cartes Alibi restantes, puis, sans la regarder, placez **1 carte Alibi** dans chacune des 11 enveloppes Invité restantes.



↳ DÉROULEMENT DU JEU ↳

Les règles suivantes s'appliquent en plus de celles du jeu de base.

Cartes VIP : chaque enveloppe Invité ne doit plus contenir qu'une seule carte VIP au maximum. Vous n'avez plus le droit de mettre votre carte VIP dans une enveloppe qui en contient déjà une.

→ CONTEXTE ←

L'un des invités est le coupable. Essayez de découvrir son identité, soit pour aider Sherlock et Watson à l'arrêter, soit pour l'aider à s'échapper !

En consultant les enveloppes des invités, vous pourrez découvrir leur alibi. Le seul invité qui n'a pas d'alibi est le coupable (carte Alibi face cachée au milieu de la table). Vous ne serez pas forcément sûr à 100 % de son identité en fin de partie, mais ce n'est pas si grave, ce n'est pas une condition pour remporter la partie. Positionnez vos invités sur la photo de sorte à obtenir un maximum de points en fonction des informations dont vous disposez.

Le coupable, Sherlock et Watson vous rapportent également des points selon leurs préférences. Si les préférences du coupable vous arrangent, vous aurez peut-être intérêt à mettre Sherlock et Watson sur une fausse piste !

→ ALIBIS ←

Chaque enveloppe contient 1 carte Alibi. Si la carte présente un invité, celui-ci a un alibi. (*L'invité dont l'enveloppe contient la carte confirme l'alibi.*) Lorsque vous voyez une telle carte, cochez la ligne de l'invité disculpé sur votre feuille Alibi. Cela signifie que l'alibi de l'invité est **confirmé** et qu'il ne peut pas être le coupable. Vous pourrez parfois confirmer un alibi sans pour autant voir la carte. Vous pourrez apprendre qu'un autre joueur a confirmé l'alibi d'un invité, vous permettant de l'écartier de la liste des suspects.

Vous n'avez **pas le droit** de mentir au sujet des alibis que vous avez confirmés ou non. Vous n'avez pas le droit de noter quoi que ce soit au sujet des **préférences** des invités. Vous pouvez toutefois noter qu'un joueur n'a PAS encore confirmé l'alibi d'un invité. *C'est une information importante !*

→ LE COUPABLE ←

Le coupable a 5 cartes Préférence au total : les 3 cartes Préférence habituelles dans son enveloppe, ainsi que 2 cartes Préférence supplémentaires avec sa carte Alibi face cachée au milieu de la table.

Le tableau sur les nouvelles cartes Aide de Jeu indique le nombre de points rapportés en fonction du nombre de préférences satisfaites.

→ WATSON & HOLMES ←

Vous **devez** impérativement placer Watson ET Holmes. Vous pouvez les placer à tout moment (comme n'importe quel autre invité), mais ils doivent tous les deux apparaître sur votre photo. Vous devrez donc obligatoirement laisser au moins 1 invité de côté, il n'y a pas assez de cases pour placer tout le monde. Concernant les cartes Préférence, Watson et Holmes sont perçus comme des hommes. Ils n'ont pas de cartes Préférence, ils cherchent à arrêter le coupable. Lors du décompte final, chacun d'eux rapporte 12 points s'il est à côté du coupable.

→ QUESTIONS ←

Certaines cartes Échanges invitent les joueurs à se poser des questions. Ces questions doivent être fermées, la réponse doit pouvoir être « oui » ou « non ». Plusieurs joueurs peuvent poser la même question, et une même question peut être posée plusieurs fois au même joueur. Une fois que vous avez posé votre question (et laissé un petit moment au joueur questionné), tous les autres joueurs doivent fermer les yeux pour que le joueur qui a posé la question soit le seul à voir la réponse. Le joueur questionné doit répondre honnêtement en levant le pouce (« oui »), en baissant le pouce (« non ») ou en gardant le poing fermé (« je ne sais pas »).

Les autres joueurs rouvrent ensuite les yeux, et le joueur qui a posé la question peut reporter l'information sur sa feuille Alibi.

— DÉCOMPTE FINAL —

Avant de prendre les photos, assurez-vous que tout le monde a bien placé Watson et Holmes ! Une fois que les photos sont prises, les joueurs peuvent débattre du nom du coupable et comparer leurs raisonnements avant de retourner la carte Alibi face cachée du milieu de la table pour révéler son identité. Mettez son enveloppe de côté pour le moment. Décomptez d'abord tous les autres invités, puis Watson et Holmes (12 points chacun s'ils sont à côté du coupable), et finissez par le coupable.

— VARIANTES —

— IRÈNE ADLER —

FEUILLES ALIBI ALTERNATIVES



Décidez en début de partie si vous jouez avec Irène. Irène peut être intégrée au jeu de base (sans coupable) et combinée avec les autres extensions. Vous placez Irène comme n'importe quel autre invité, à n'importe quel moment ou pas du tout. Concernant les cartes Préférence, Irène est perçue comme une femme. N'utilisez pas l'enveloppe Invité d'Irène et ne lui attribuez aucune carte Préférence. Elle cherche seulement à être au plus près des VIP : en fin de partie, elle vous rapporte 5 points pour chaque VIP (invité dont l'enveloppe contient au moins 1 carte VIP) à côté d'elle. De plus, aucun des VIP à côté d'Irène ne vous fait perdre de point si vous ne satisfaites aucune de ses préférences.

— DÉTECTIVES EN TANT QU'INVITÉS —

Vous pouvez jouer avec Watson, Holmes et Irène en tant que simples invités :

- Mélangez toutes les enveloppes Invité et retirez-en 3 pour en garder 14 au total.
- Retirez du jeu toutes les cartes Préférence se référant aux 3 invités retirés. (Watson, Irène et les 3 invités du jeu de base ci-contre apparaissent sur 2 cartes Préférences, Holmes sur 3, les autres invités sur 1 seule).
- Remettez dans la boîte les cartes et les enveloppes retirées, ainsi que les silhouettes correspondantes. Elles ne serviront pas pour cette partie.



— TOUJOURS PLUS DE SUSPECTS —

En intégrant les invités d'autres extensions, vous pouvez jouer au mode Sherlock avec 14 suspects. Utilisez la feuille Alibi accessible grâce au QR code ci-dessus.

Sélectionnez 14 invités au hasard, selon la méthode indiquée dans « Détectives en tant qu'Invités » mais en écartant Watson et Holmes. Sur votre feuille Alibi, cochez la case des invités non utilisés. Piochez 2 invités au hasard (parmi ceux présents), glissez 1 carte Alibi « Je n'ai rien vu » dans leurs enveloppes et placez-les au milieu de la table.

— TOUJOURS PLUS DE VARIANTES —

Grâce au QR code, vous pouvez également accéder à d'autres variantes pour combiner les extensions entre elles. Par exemple : « Bijoux Mortels », « Pour Quelques Invités de Plus », « Encore Plus d'Invités » et « La Horde Sauvage ».

— CARTES & CHANGES —

Début de l'Enquête et Raisonnement Inductif/Déductif

Les joueurs n'ont pas le droit de mentir au sujet des alibis qu'ils ont confirmés ou non. Les autres joueurs ont le droit de noter les choix de questions posées. Vous pouvez prendre n'importe quelle enveloppe SAUF celles qui ont déjà été récupérées lors de cette manche.

Exception à 5 ou 6 joueurs : les 3 premiers joueurs actifs ouvrent leurs enveloppes et les consultent directement après les avoir récupérées. Les autres joueurs ont le droit de récupérer ces enveloppes lors de la même manche.

— CARTES PRÉFÉRENCE —

À côté de la victime

Toutes les cases partageant un côté avec le cercueil sont considérées comme étant **à côté de la victime**. La victime ne compte **ni comme une femme ni comme un homme**.

Je ne veux pas du tout que l'on me voie.

Cette préférence est satisfaite si l'invité a bien été placé dans le champ de la photo mais que son illustration n'est PAS DU TOUT visible sur la photo.

Je veux être pris(e) en photo avec « cet enquêteur ».

La préférence est satisfaite si ces deux conditions sont remplies :

- Les visages (yeux, nez, bouche) de l'invité ET de l'enquêteur illustré sur la carte Préférence doivent être entièrement visibles sur la photo. Si l'invité est illustré de sorte que son visage n'est pas visible sur sa silhouette, la préférence est satisfaite si n'importe quelle partie de sa tête est visible.
- Le visage de l'invité doit être plus près du visage de l'enquêteur que celui de n'importe quel autre invité sur votre photo. La distance est mesurée sur la photo et non sur votre plateau. Les joueurs peuvent donc jouer sur l'angle de prise de vue et la perspective pour faire apparaître l'invité au plus près de l'enquêteur. Si le visage d'un autre invité est caché, même partiellement sur la photo, il n'est pas pris en compte et ne peut donc pas être considéré comme « plus près ». Si deux visages sont aussi près de celui de l'enquêteur, la préférence n'est pas satisfaite.

Si l'invité est lui-même l'enquêteur illustré sur la carte Préférence, la préférence est satisfaite.

CAS PARTICULIER : si n'importe quelle partie de la plante est la plus proche du visage de l'enquêteur, la préférence est satisfaite (elle n'a pas de visage).

CRÉDITS

Auteur
Anthony Nouveau

Illustrations
Maja Wrzosek
(couverture, personnages)
Sören Meding
(décors)
Gyula Pozsgay
(décors, décorations, sols)

Développement
Rico Besteher
Frank Noack,
Ryan Palfreyman

Graphisme : Ronny Libor

Édition : Rico Besteher

Merci à tous nos testeurs et
aux personnes qui nous ont aidé.

Version française :
Don't Panic Games

Président :
Cedric Littardi

Directeur Éditorial :
Sébastien Rost

Coordination :
Nicolas Lion

Traduction :
Bruno Larochette

Adaptation Graphique :
Bruno Larochette
Clémence Gouyon

Correction :
Mélicha Veludo

Communication :
Clara Morin



©Corax Games 2021
www.Corax-Games.com

www.dontpanicgames.com
facebook.com/dontpanicgames
twitter.com/DontPanicGames1
instagram.com/dontpanicgames