

RÈGLES À 2 JOUEURS

Les règles sont les mêmes que pour 3 et 4 joueurs à quelques exceptions près :

1. En préparation, on distribue 5 cartes à chaque joueur et on place 3 cartes face cachée (au lieu d'une seule) en ligne au centre de la table. La carte du milieu est la carte Criminel.
2. ① L'Enquête 1 est différente : Choisissez l'une des deux cartes adjacentes au criminel et échangez-la avec une carte de votre main. Placez la carte qui vient de votre main **FACE VISIBLE**.
3. Lorsque les deux cartes adjacentes au criminel ont été révélées (par n'importe qui), on ne peut plus faire l'enquête 1.

VARIANTE EXPERT

Avec ce mode de jeu, l'enquête sera plus compliquée.

1. Lorsque vous recevez vos cartes en début de partie, classez-les de la première à la dernière. Lorsque vous répondez aux questions ne prenez pas en compte les symboles de la dernière carte.

Note: Ne confondez pas avec la feuille d'enquête. Seules les cartes EN MAIN comptent!

Exemple : Lorsqu'on vous demande de lever la main pour le symbole « Ampoule », si votre dernière carte est la seule à avoir une « Ampoule », ne levez pas la main. Si vous avez 3 cartes avec un « Crâne » en main dont une en dernière et que l'on vous demande combien de « Crâne » vous avez, répondez que vous en avez 2.

2. Au début de son tour, chaque joueur doit placer la première de ses cartes en dernière position. Les joueurs doivent faire ça à chaque tour même lorsque leurs tours sont sautés après qu'ils aient raté une accusation.
* À 2 joueurs, lorsque l'on fait l'enquête 1, placez la carte prise dans la position de la carte échangée.

SHERLOCK 13

*Sherlock Holmes, John Watson,
James Moriarty, Irène Adler...*

*De célèbres personnages sont devenus les suspects
d'une sombre affaire.*

*Le coupable est forcément l'un d'entre eux!
Qui sera capable de le démasquer en premier ?*



*13 Cartes personnage • 4 Paravents • 1 Carnet de feuilles d'enquête
Chaque joueur a besoin d'un crayon.*

CRÉDITS

Auteur : **Hope S. Hwang**

Illustrateur & Graphiste : **Vincent Dutrait**

Adaptation PAO : **Kiwi World**

www.letheia-games.com

Droits réservés pour les éditions française, néerlandaise, italienne

© 2017 Letheia • Tous droits réservés

© 2016 BoardM Factory

COMMENT JOUER

Choisissez un premier joueur. Il mélange les 13 cartes Personnage, en pioche une et la place face cachée au centre de la table sans la regarder ni la révéler. Le personnage sur cette carte est le criminel.

Distribuez équitablement les 12 cartes restantes entre tous les joueurs : **4 cartes à 3 joueurs** et **3 cartes à 4 joueurs** (voir plus loin les règles à 2 joueurs). Chaque joueur reçoit également un paravent et une feuille d'enquête. Utilisez le paravent pour cacher vos notes.

Avant de commencer, chaque joueur comptabilise les symboles de ses cartes sur sa feuille d'enquête.



Le tour de jeu s'effectue dans le sens horaire à partir du premier joueur. Chaque joueur va devoir collecter des informations pour identifier le criminel. À son tour, chaque joueur choisit une action : (1) Enquête 1, (2) Enquête 2 ou (3) Accusation, puis c'est au tour du joueur suivant.

Note: À son tour, un joueur ne peut faire qu'une seule action ! (1, 2 ou 3)

① **ENQUÊTE 1 :** Choisissez un symbole et demandez aux autres joueurs s'ils ont ce symbole. Tous les joueurs qui possèdent ce symbole **DOIVENT** lever la main, sauf le joueur qui enquête. **Note:** Les joueurs ne disent pas combien de fois ils ont ce symbole.

② **ENQUÊTE 2 :** Choisissez un autre joueur et un symbole spécifique. Le joueur désigné **DOIT** dire le nombre exact de symboles de ce type qu'il possède.

③ **ACCUSATION :** Annoncez le nom du personnage que vous pensez être le criminel puis regardez secrètement la carte Criminel. Seul le joueur qui fait l'accusation peut voir la carte Criminel. S'il a raison, il révèle la carte Criminel et remporte la partie. S'il a tort, il remet secrètement la carte Criminel face cachée. Son tour sera sauté pendant le reste de la partie mais il **DOIT** répondre aux questions des autres joueurs. Après une accusation ratée, c'est au tour du joueur suivant.

La partie se termine lorsqu'un joueur réussit une accusation OU lorsque tous les joueurs sauf un ont raté leur accusation. Dans ce cas, le joueur restant remporte la partie.

COMMENT UTILISER LA FEUILLE D'ENQUÊTE

La feuille d'enquête est divisée en deux parties. La partie haute présente le type et le nombre de symboles. On peut écrire le nom des joueurs et le nombre de symboles qu'ils ont dans cette partie. La partie du dessous indique les symboles présents sur chaque carte Personnage. Les joueurs peuvent également noter leurs suppositions sur qui possède quel personnage dans cette partie.

Vous pouvez utiliser la feuille d'enquête comme vous le voulez.

Voici une suggestion.

	5	5	5	5	4	3	3	3
Yann	1	0	2	1	1	0	1	
Dylan		1	V	V	2	V	1	?
Chantal		?	V	?	V	1		V
Vincent		V	?	0	V	?		0
SEBASTIAN MORAN		V						
IRENE ADLER			Dylan					
JOHAN WATSON								
INSPECTOR LESTRADE		X						X
INSPECTOR GREGGON		V						V
INSPECTOR BAYNES								
INSPECTOR BRADSTREET								
INSPECTOR NOPKING								
SHERLOCK HOLMES								
MARY MORSTAN								
JAMES MURKIN								
SHERLOCK 13								

« Le joueur qui pose une question »,

« les joueurs qui lèvent la main »,

« le nombre de symboles en question »,

« les personnages identifiés »

peuvent être notés sur la feuille d'enquête.