

- Avant de commencer la partie, scannez le QR code ou lisez l'introduction dans les règles.



- Posez la carte n°1 au centre de la table puis mélangez les cartes restantes, sans les regarder.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur (2 cartes à 6 joueurs ou plus). Pour une partie solo, consultez les règles.
- Formez une pioche, face cachée, au centre de la table avec les cartes restantes.

**[www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)**



[facebook.com/GeekAttitudeGames](https://www.facebook.com/GeekAttitudeGames)



[@GeekAttitude](https://www.instagram.com/GeekAttitude)

# SHERLOCK

353

Q SYSTEM

Des jeux de déduction



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 débiter 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.

Quand tout le monde s'est accordé sur  
une théorie, descellez le questionnaire  
et répondez aux 10 questions.

## 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 : Jesús Otero

Illustration : Amelia Sales

Traduction : Geek Attitude Games

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

édité par : Geek Attitude Games - [www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)

License de : Enigma Studio - [www.enigmastudio.com](http://www.enigmastudio.com)



## TABLE D'ÉVALUATION

- 18 + Sherlock Holmes** : excellent. Vous êtes son égal.
- 15 - 17 Mycroft Holmes** : ne laissez jamais la réputation de votre frère entâcher votre talent. Ce n'est pas pour rien que vous travaillez au service de Sa Majesté !
- 11 - 14 Irène Adler** : Sherlock lui-même est impressionné par votre génie. Tout le monde ne peut pas en dire autant !
- 7 - 10 John Watson** : vous avez résolu l'affaire. Mais avouez que cela n'a pas été sans peine !
- 6 ou moins Inspecteur Lestrade** : vous subirez les moqueries de Sherlock encore un certain temps. Vous devez donc résoudre une nouvelle affaire au plus vite !

La perquisition de la DEA révèle que le célèbre homme d'affaires Salvatore Sollai utilise sa société Toscana Oil pour importer de la drogue (25). Toutefois, le stade avancé de son cancer oblige Salvatore à être hospitalisé (26). La chimiothérapie n'a pas fonctionné (9) et son pronostic vital ne lui laisse que quelques mois. Il est devenu si insupportable pour ses proches de le voir souffrir (2) que Roberto Cannavaro, son fidèle bras droit (6), décide de passer seul à l'acte (21). Maintenant que le patron a réglé ses affaires et organisé l'héritage de son fils (11), Don Salvatore peut partir en paix.

Le médecin qui prend Salvatore en charge s'avère être son filleul (5, 14 et 23). Malgré les années, le lien affectif entre James et son parrain est resté solide. Roberto en profite pour faire pression sur James (10) et l'obliger à mettre fin aux souffrances de Salvatore sans éveiller les soupçons (5 et 17), objet de leur violente dispute le vendredi matin (24).

Roberto n'est pas le seul à vouloir la mort de Salvatore. Suite à un désaccord sur la qualité de la dernière livraison de drogue, Salvatore refuse de payer l'intégralité de la somme aux cubains (15). Ne parvenant toujours pas à s'entendre (27) lors de leur visite à l'hôpital (20 et 30), ces derniers décident d'assassiner Don Salvatore. Cependant, lorsque l'ordre d'exécution est donné (32), Salvatore est déjà mort (16).

Malgré tout, les preuves matérielles sont insuffisantes pour accuser le docteur James Simpson de cet

homicide.

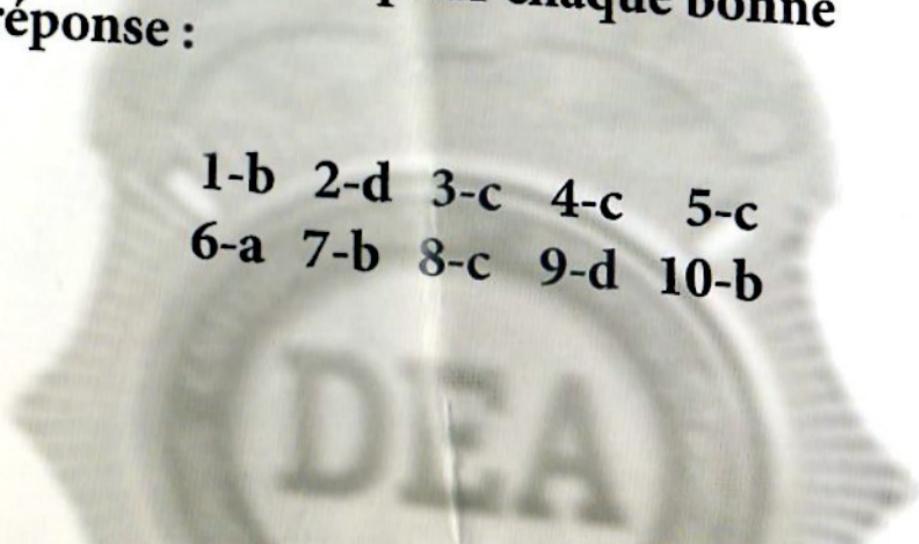
la especta  
presario ital  
autoridades P  
talizarle tras  
mas de sal

**Perdez 1 point pour chacune de ces  
cartes révélées :**

**03, 04, 07, 08, 12, 13, 18, 19, 22, 28, 29  
et 31**

**Gagnez 2 points pour chaque bonne  
réponse :**

**1-b 2-d 3-c 4-c 5-c  
6-a 7-b 8-c 9-d 10-b**



# JOURNAL DU SOIR

7 octobre 2012

Les funérailles de Salvatore Sollai ont eu lieu ce matin au cimetière municipal de Miami. Le célèbre homme d'affaires, magnat de l'huile d'olive, avait récemment défrayé la chronique suite aux perquisitions menées à sa résidence et dans l'un de ses entrepôts.

Après avoir passé ses derniers jours à l'hôpital, celui qu'on surnommait Don Salvatore est décédé dans la nuit du 5 au 6 octobre, des suites de sa maladie. Cependant, au vu des récentes découvertes concernant ses relations, la police n'exclut pas la piste de l'homicide.

- 
- 1) **Qui a organisé avec succès la mort de Salvatore Sollai ?**
- a) Raúl Díaz
  - b) Roberto Cannavaro
  - c) James Simpson
  - d) Luis Pérez
- 2) **Quelle est la cause de sa mort ?**
- a) Une injection d'héroïne
  - b) Une injection d'air
  - c) Une injection de méthamphétamine
  - d) Une injection de morphine
- 3) **Qui a procédé à l'injection ?**
- a) Raúl Díaz
  - b) Roberto Cannavaro
  - c) James Simpson
  - d) Luis Pérez
- 4) **Quel lien reliait l'exécuteur à Salvatore Sollai ?**
- a) C'était un de ses associés cubains
  - b) C'était son frère
  - c) C'était son filleul
  - d) C'était son bras droit
- 5) **Pourquoi les cubains voulaient-ils tuer Salvatore Sollai ?**
- a) Pour ne plus travailler avec la famille Sollai
  - b) Pour manipuler Giovanni
  - c) Pour des raisons d'argent
  - d) Pour contrôler le territoire de la famille Sollai
- 6) **Avec qui James s'est-il violemment disputé ?**
- a) Roberto
  - b) Giovanni
  - c) Valeria
  - d) Personne
- 7) **Qui va hériter des affaires de Salvatore Sollai ?**
- a) Roberto
  - b) Giovanni
  - c) Valeria
  - d) Personne
- 8) **Quelle était la nature des affaires entre Salvatore et les cubains ?**
- a) Importation d'huile d'olive
  - b) Trafic d'armes
  - c) Trafic de drogue
  - d) Vente d'ours en peluche
- 9) **La DEA était-elle au courant du plan qui a mené à la mort de Salvatore ?**
- a) Oui, et elle a essayé de le stopper
  - b) Oui, mais elle ne pouvait rien faire
  - c) Oui, mais elle ne voulait rien faire
  - d) Non
- 10) **Valeria et Giovanni sont-ils impliqués dans la mort de Salvatore ?**
- a) Oui
  - b) Non