

-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

 **facebook.com/GeekAttitudeGames**

  **[@GeekAttitude](https://twitter.com/GeekAttitude)**

SHERLOCK

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.

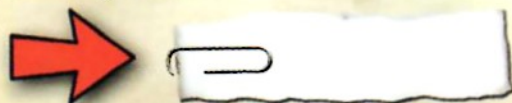
Dans la série Sherlock, vous vous mesurez au célèbre détective. Serez-vous à la hauteur de son talent ?

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 le cadre** 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 : Josep Izquierdo Sánchez & Martí Lucas Feliu

Illustrations : Alba Aragón

Traduction : Geek Attitude Games

Idée originale de : Gdm games, Josep Izquierdo Sánchez & Martí Lucas Feliu

Edité par : Geek Attitude Games, www.geekattitudegames.com

License de : Enigma Studio <http://qsystem.games> - info@qsystem.games



Nous débutons ce bulletin d'information du 25 août 1923 par une nouvelle tragique : le décès du célèbre explorateur et archéologue Edward Carter.

Selon certaines sources proches de la famille, l'éminent professeur aurait été retrouvé par son épouse, dans son bureau, un coupe-papier planté dans le dos.

Étant donné la nature criminelle du décès, Scotland Yard a ouvert une enquête et interroge actuellement les collègues et amis proches du défunt.

Cet après-midi, l'Université d'Oxford observera une minute de silence en hommage à l'un de ses plus illustres représentants.

1) Qui est l'assassin ?

- a) Albert Gibbons
- b) John Stevens
- c) Archibald Phillips
- d) Mary Carter

2) Quelle est l'arme du crime ?

- a) Le Qhaqya
- b) Le coupe-papier
- c) Le whisky
- d) La malédiction

3) Qui a volé le Qhaqya ?

- a) Albert Gibbons
- b) John Stevens
- c) Archibald Phillips
- d) Edward Carter

4) Pourquoi le Qhaqya a-t-il été volé ?

- a) Pour le garder
- b) Pour le vendre
- c) Pour le rendre à son propriétaire
- d) Pour le rendre au musée ultérieurement

5) Qui a rendu le Qhaqya ?

- a) Albert Gibbons
- b) John Stevens
- c) Archibald Phillips
- d) Edward Carter

6) Pourquoi a-t-on rendu le Qhaqya ?

- a) Par remord
- b) Parce qu'il était invendable
- c) Parce qu'il ne pouvait être rendu à son propriétaire
- d) Pour la gloire

7) Comment Archibald Phillips connaissait-il l'identité du voleur ?

- a) Le voleur a essayé de lui revendre l'idole
- b) Archibald était le voleur
- c) Archibald a vu le voleur
- d) Le voleur s'est vanté auprès d'Archibald d'avoir volé l'idole

8) Pourquoi a-t-on poignardé Carter ?

- a) Pour le tuer
- b) Pour le faire avouer
- c) Pour envoyer un message
- d) Par accident

9) Qui Jules Witty a-t-il agressé ?

- a) Albert Gibbons
- b) John Stevens
- c) Archibald Phillips
- d) Non pertinent pour l'enquête

10) Quel était le mobile de l'assassin ?

- a) Le crime passionnel
- b) La vengeance
- c) L'argent
- d) C'était un accident

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 Irene 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 moment. Vous devez donc résoudre une autre affaire au plus vite !

Albert Gibbons, ancien camarade d'université de la victime (32), pense avoir retrouvé la trace du Qhaqya, un trésor inca inestimable (5). Il demande à Carter de se joindre à l'expédition, ce qui leur permettrait de gagner £46,000 en vendant l'idole à l'une de leurs anciennes connaissances, le collectionneur Archibald Phillips (30).

Carter et Gibbons traversent la moitié du globe pour se rendre dans la jungle péruvienne (24). Ils atteignent leur objectif quand Gibbons, atteint d'une maladie, est transporté à l'hôpital de Lima (21). Carter rentre seul à Londres et offre l'idole au British Museum (25), devenant ainsi un héros national en passe d'être anobli (31).

Dès son retour à Londres, Gibbons profite de son poste au British Museum pour voler le Qhaqya sans déclencher l'alarme (32 et 28). Il essaie de le vendre (4) mais Philips, bien qu'intéressé (14), se voit obligé de refuser la proposition étant donné le contexte (8).

Après avoir rendu l'idole (2), Gibbons rencontre Carter dans son bureau et verse du poison (27) dans son whisky (16). Une fois Carter décédé, il lui plante dans le dos le coupe-papier qu'ils ont reçu lors de la remise de leur diplôme (19), symbole de leur amitié trahie.

Perdez 1 point pour chacune de ces cartes posées sur la table :

03, 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13,
15, 17, 18, 20, 22, 23, 26 et 29.



Gagnez 2 points pour chaque bonne réponse :

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