



## Règles du jeu pour Sherlock Holmes Détective Conseil Live (SHDCL)

Organisé par [Gus&Co](#)



### But & présentation

Samedi 9 juin 1892. Les joueurs incarnent des enquêteurs et tentent de résoudre une affaire. Ils sont en compétition avec Sherlock Holmes et doivent dénouer l'enquête plus rapidement que lui.

Le jeu commence à 14h au [Bar à Jeux](#) (14 rue du Village Suisse, Jonction) et finit au plus tard à minuit (heure de fermeture du BàJ).

La partie aura principalement lieu dans la vieille ville de Genève. Tout peut se faire à pied.

La participation au jeu se monte à 10 CHF, couvrant les frais d'organisation et le matériel (smartphone et connexion non comprise). Le montant devra être payé le même jour.

Les joueurs prennent connaissance de la situation de départ puis partent en ville de Genève par équipe de 3-4 joueurs pour enquêter.

Chaque fois que les joueurs se rendent dans un lieu, consultent une personne ou trouvent un indice, ils notent cela comme piste suivie dans leur carnet. Le nombre de pistes finales est important, puisqu'il faudra se montrer le plus rapide et efficace possible pour remporter le plus de points de victoire. Le temps de jeu n'est ni limité ni compté, ce sont les pistes suivies qui le sont.

Une fois que les joueurs pensent avoir obtenu assez de preuves et informations, ils confrontent leurs résultats à ceux de Holmes. Si les joueurs ont trouvé les bonnes réponses et plus rapidement que Holmes, ils remportent la victoire.

### Fin de partie

Quand les joueurs se sentent prêts à affronter leurs résultats à ceux de Sherlock Holmes, ils reviendront au Bar à Jeux répondre à une série de questions. Ces questions rapporteront un certain nombre de points.

Le nombre total de pistes suivies sera comparé à celui de Sherlock Holmes. Si le total est inférieur à celui du Grand Détective, la différence de pistes rapportera 5pts. Si le total est supérieur, chaque piste supplémentaire coûtera 5pts.

Pour toute photo de l'équipe prise par les agents de Moriarty (cf plus loin), il faudra encore soustraire 10pts au total final.

Il y aura deux victoires possibles :

- La **Victoire Suprême**, s'être montré plus efficace et perspicace que Sherlock Holmes en ayant obtenu plus de points que lui.
- La **Victoire Méritée**, n'avoir pas réussi à battre Sherlock mais avoir toutefois obtenu plus de points que toutes les autres équipes.

L'équipe qui obtiendra le plus haut score en additionnant le score des pistes ainsi que les points obtenus pour chaque bonne réponse remportera la victoire

Les joueurs auront ensuite la possibilité de finir la soirée au Bar à Jeux, ouvert pour l'occasion.

### Prix

La **Victoire Suprême** : chaque membre de l'équipe recevra : des jeux offerts par Ystari & le Bar à Jeux, un souper (boisson, pizza & dessert) également offert par le Bar à Jeux, ainsi qu'un t-shirt exclusif offert par Ystari.

La **Victoire Méritée** : chaque membre de l'équipe recevra un t-shirt exclusif offert par Ystari

### Matériel de jeu

Au début de la partie, les joueurs reçoivent :

- Un brassard de couleur pour les identifier comme joueurs
- Les informations sur la situation de départ
- Une carte (*factice*) de la ville, indiquant les lieux pouvant servir à l'enquête
- Un annuaire (*factice*) de la ville
- Une liste d'informateurs (*factice*) pouvant servir à l'enquête
- Un journal (*factice*) avec des annonces et articles pouvant servir à l'enquête
- Une aide de jeu / carnet pour comptabiliser les pistes visitées

À prendre **impérativement** avec :

Au moins un joueur par équipe devra être équipé d'un smartphone (*iPhone, Android ou BlackBerry*) avec une application (la plupart gratuite) de lecture / scan de codes QR, ainsi qu'un accès illimité à internet par 3G en Suisse.

**Important** : une équipe qui ne sera pas en possession d'un smartphone ne pourra pas participer au jeu.

## Déroulement

Après avoir pris connaissance de la situation de départ, les équipes sont libres de se rendre sur les différents lieux indiqués sur la carte, et rencontrer (*virtuellement*) des informateurs qualifiés présents sur la liste fournie.

Les lieux comportent des codes QR plus ou moins cachés. Ces codes QR renvoient à des informations plus ou moins utiles pour la résolution de l'enquête.

**Attention** : les joueurs n'ont pas le droit d'enlever les éléments de jeu pour saboter la partie des autres équipes ! Soyez fair-play.

Chaque lieu visité et code QR scanné comptera comme une piste, à comptabiliser dans le carnet de pistes de l'équipe.

Les joueurs pourront également consulter à tout moment leur journal, annuaire et carte de la ville, ce qui ne comptera pas comme piste.

Attention, comme dans la « vraie vie », il faut compter avec de nombreuses fausses pistes !

Dès que les joueurs pensent posséder suffisamment d'informations pour dénouer l'enquête, ils seront prêts à répondre à des questions et à se confronter.

## Agents de Moriarty

Moriarty, l'ennemi juré de Sherlock, a envoyé ses agents espionner les faits & gestes des joueurs. Tout au long de la partie, ces agents se baladeront en ville et chercheront à mettre des bâtons dans les roues des enquêteurs.

Comment les reconnaître ? Ils seront habillés de noir, avec un brassard d'une couleur différente que les enquêteurs. Il est interdit de les confronter et d'user toute violence contre eux. Après tout, ils sont bien trop dangereux.

Les agents seront munis d'appareils photo. Pour toute photo prise d'un membre d'une équipe dans un lieu différent, photos montrées en fin de partie, l'équipe perdra 10 pts, à soustraire au total final.

## Annulation

En cas de forte pluie, le jeu sera repoussé à une date ultérieure. L'annonce de l'annulation se fera au plus tard 3 jours avant via le site & les réseaux sociaux ([Gus&Co sur Facebook](#) / [devoreur sur Twitter](#))

Sherlock Holmes Détective Conseil Live est tiré du jeu de société éponyme édité en décembre 2011 par [Ystari](#).

**Le site officiel : [sherlockgeneve.com](http://sherlockgeneve.com)**