

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

Organisé par [Gus&Co](#)



Attention, 2 nouveautés pour le Sherlock 5, à découvrir en fin de règles !

But & présentation

Samedi 8 juin 1893. 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 13h au [Bar à Jeux](#) (14 rue du Village Suisse, Jonction, Genève) et finit au plus tard à 18h. Les résultats seront annoncés sur le site samedi à 20h.

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

La participation au jeu se monte à **15 CHF**, couvrant les frais d'organisation, (smartphone et connexion non comprise, le cas échéant, entrées de musées également à la charge des participants). Le montant devra être payé le même jour sur place.

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

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 efficace possible pour remporter le plus de points de victoire.

Une fois que les joueurs estiment avoir obtenu assez de preuves et d'informations, ils confrontent leurs résultats à ceux de Holmes. Si les joueurs ont trouvé les bonnes réponses et plus efficacement 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.

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. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui aura fini le plus rapidement qui remportera la ou les victoires.

Matériel de jeu

Au début de la partie, les joueurs reçoivent :

- 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
- Des pistes de départ (à comptabiliser si consultées)
- Un journal (*factice*) avec des annonces et articles pouvant servir à l'enquête
- Une aide de jeu pour comptabiliser les pistes visitées ainsi que l'argent possédé
- Une check-list énumérant tout le matériel reçu

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 à internet par 3G en Suisse**.

Important : Les joueurs n'étant pas en possession d'un smartphone pourront intégrer des groupes équipés.

Conseil : il serait préférable que les équipes se munissent d'un carnet de notes pour enregistrer toutes les informations.

Déroulement

Les équipes à 13h directement depuis le Bar à Jeux après avoir reçu leur matériel de jeu.

Après avoir pris connaissance de la situation de départ, les équipes seront libres de se rendre sur les différents lieux indiqués sur la carte, et rencontrer (*virtuellement*) des informateurs 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 et ruiner 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 à Sherlock Holmes.

Annonce des résultats

Le jeu se terminera **au plus tard à 18h**, toutes les équipes doivent être revenues pour répondre aux questions.

Les résultats et toute l'affaire seront révélés à **20h** directement au Bar à Jeux, sur le site internet officiel et sur les réseaux sociaux.

Nouveautés 2013

1. Les QR seront « chronodatés », i.e. en fonction de l'heure réelle d'arrivée à un lieu / informateur, les QR à cliquer seront différents. Il est donc possible de retourner plus tard consulter une piste pour obtenir d'autres informations.

Attention, comme le stipule les règles, chaque QR flashé compte comme une piste, même s'il s'agit du même lieu / informateur à une heure différente.

2. Chaque équipe recevra au début une somme de départ, de l'argent virtuel qu'il faudra gérer. Les enquêteurs pourront en récupérer pendant l'enquête et cet argent pourra être utilisé pour obtenir certains éléments en jeu tels que des informations ou objets.

La somme ramenée en fin d'aventure rapportera des points.

Gus&Co, avril 2013

Le site officiel : sherlockgeneve.com

