

SHERLOCK

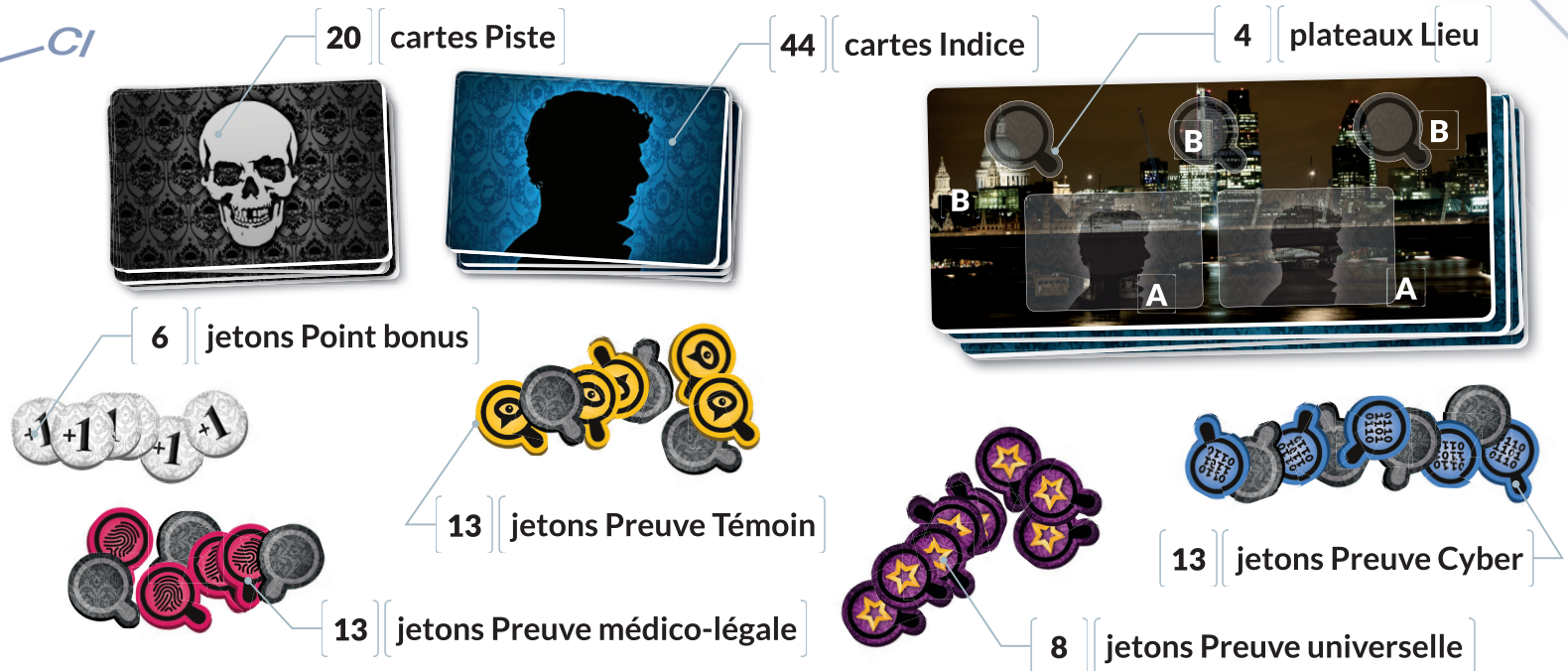
CONNECTEZ LES INDICES !








PRÉSENTATION

Dans *Sherlock : Connectez les indices !*, vous incarnez un détective enquêtant sur diverses affaires. Rassemblez les preuves, connectez les indices, et mettez tous ces éléments à contribution pour remonter la piste ! Percez à jour les sinistres machinations découvertes par Sherlock afin d'être reconnu comme le prochain « plus grand détective ». Et qui sait, avec suffisamment de détermination, vous pourriez surpasser le maître lui-même !

MATÉRIEL



MISE EN PLACE

- 1 Placez les 4 plateaux Lieu au centre de la zone de jeu.
- 2 Mélangez face cachée tous les jetons Preuve médico-légale , Témoin  et Cyber  pour créer la réserve de preuves.
- 3 Placez les jetons Preuve universelle  et Point bonus  à proximité de la zone de jeu.
- 4 Mélangez les 44 cartes Indice et empilez-les face cachée pour créer la pile Indices à proximité des plateaux Lieu. Placez aléatoirement une carte de cette pile face visible sur chaque emplacement [A] des plateaux Lieu (donc 10 cartes en tout).
- 5 Placez aléatoirement un jeton Preuve de la réserve de preuves sur chaque emplacement [B] des plateaux Lieu (donc 10 jetons en tout).
- 6 Mélangez les 20 cartes Piste face cachée pour créer la pile Pistes. Placez-la à côté de la pile Indices.
- 7 Chaque détective pioche 2 cartes Piste dans la pile Pistes, les consulte secrètement, puis en conserve une et défausse l'autre.
 - Chaque détective place la carte Piste qu'il a choisie face visible devant lui.
Laissez de la place de chaque côté de la carte Piste, afin de pouvoir y ajouter des cartes Indice et des jetons Preuve.
 - Placez les cartes Piste défaussées face cachée au bas de la pile Pistes.
- 8 Choisissez aléatoirement le détective qui jouera le premier tour.

RÉSUMÉ D'UNE PARTIE

Au cours de la partie, vous obtiendrez des cartes Indice et des jetons Preuve avec lesquels vous reconstituerez des pistes. Vous gagnerez des points pour chaque piste reconstituée. Reconstituer une piste efficacement vous octroiera des bonus spéciaux, donc choisissez bien les connexions que vous souhaitez établir !

FIN DE LA PARTIE:

Quand un détective atteint 9 points ou plus, chaque autre détective effectue un dernier tour. Puis la partie s'achève, et on détermine le vainqueur.

TOUR D'UN JOUEUR

Au cours de votre tour, vous **visitez le Lieu** de votre choix, et vous y **collectez 2 cartes et/ou jetons** de votre choix. *Cela signifie que vous pouvez collecter 2 cartes Indice, OU 2 jetons Preuve, OU 1 carte Indice et 1 jeton Preuve.*

Puis, s'il ne reste plus qu'un objet (carte ou jeton) par Lieu dans **deux Lieux** différents, vous devez immédiatement réapprovisionner **tous** les Lieux.

Pour **réapprovisionner un Lieu** :

- Sur chaque emplacement de carte Indice vide, placez une carte de la pile Indices face visible
- Sur chaque emplacement de jeton Preuve vide, placez un jeton de la réserve de preuves face visible.

N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez **reconstituer une Piste** (voir page 4).

Une fois par tour, vous pouvez échanger 3 jetons Preuve identiques contre 1 jeton Preuve universelle 🕒.

Le détective suivant dans le sens horaire effectue alors son tour.

S'il ne reste qu'un seul élément sur un lieu (carte ou jeton), vous ne pouvez pas visiter ce lieu pendant votre tour.

CONNEXIONS

Une fois que vous avez visité un Lieu et y avez collecté des cartes Indice et/ou des jetons Preuve, vous pouvez les utiliser pour les **connecter** à votre Piste. Vous pouvez librement réarranger vos cartes Indice et jetons Preuve pour refaire vos connexions. Les cartes Indice peuvent être connectées à votre carte Piste de deux manières : directe et indirecte.

POUR CRÉER UNE CONNEXION :

- 1 Placez deux cartes dont les symboles correspondent l'une à côté de l'autre. Les cartes doivent être orthogonalement adjacentes (pas en diagonale), de sorte que les symboles identiques soient parfaitement alignés.
- 2 Placez un jeton Preuve représentant le même symbole entre les cartes. *La connexion est ainsi prouvée : l'indice semble bien consolider la piste !*

Une **connexion directe** est créée quand la carte Indice est adjacente à la carte Piste. [A], [B]

Une **connexion indirecte** est créée quand les cartes Indice sont connectées à la carte Piste en traversant d'autres cartes Indice. [C]

Certaines cartes Piste portent deux symboles du même côté. Un symbole sera utilisé pour une connexion directe, et l'autre pour une connexion indirecte. Vous choisissez quel type de connexion vous voulez créer avec quel symbole.

Vous aurez noté que dans la connexion [B], le symbole médico-légal 🔍 de la carte Piste n'est pas associé au même symbole sur la carte Indice adjacente. En effet, une seule correspondance est requise pour connecter deux cartes. Le symbole médico-légal servira à créer la connexion indirecte [C].

VOUS POUVEZ :

- ✓ Réarranger le placement de vos cartes Indice et jetons Preuve à tout moment, même pendant le tour des autres détectives !
- ✓ Garder de côté des cartes Indice et des jetons Preuve pour les utiliser plus tard.

VOUS NE POUVEZ PAS :







- ✗ **Tourner** les cartes : elles doivent être alignées de façon à former une grille devant vous, et toutes doivent être orientées dans la même direction.
- ✗ Créer une **boucle fermée** de connexions : *une carte Indice ne peut pas être connectée à une carte Preuve par deux connexions différentes.*




RECONSTITUER DES PISTES

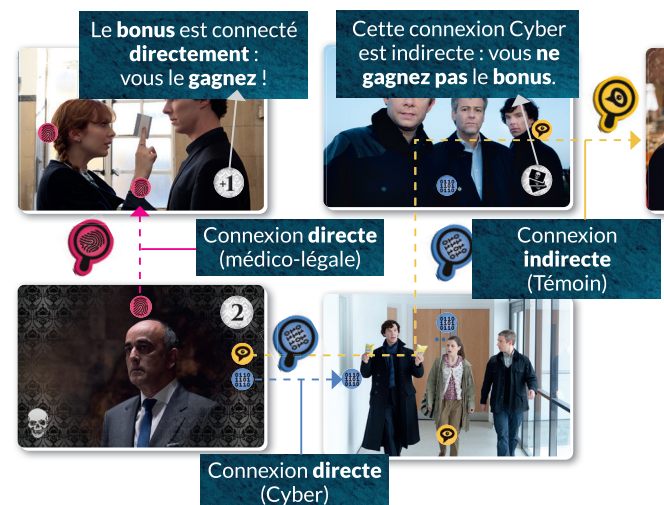
Une piste est complètement reconstituée quand vous avez connecté chacun des symboles de la carte Piste à une carte Indice.


Ces connexions peuvent être directes (avec une carte Indice adjacente) ou indirectes (à travers d'autres cartes Indices). Vous pouvez créer des connexions facultatives (respectant les règles de connexion, mais pas requises par la carte Piste).


EXEMPLE : Cette carte Piste requiert une connexion médico-légale  en haut, et des connexions Cyber  et Témoin  à droite. Dans cette reconstitution, la connexion médico-légale  et une connexion Cyber  sont directes, tandis que la connexion Témoin  est indirecte. La connexion Cyber indirecte n'était pas requise, mais peut aider à étendre la chaîne pour faciliter d'autres connexions.


Aussitôt que vous avez achevé une reconstitution, réalisez ces étapes dans l'ordre :

- 1 Gagnez le bonus apparaissant sur chaque carte Indice possédant un symbole Bonus et **directement** connectée à la carte Piste. Ce bonus n'est pas gagné si la connexion est indirecte.
 - 2 Vous avez remonté la piste : retirez la carte Piste de la reconstitution et placez-la face cachée devant vous. Chaque carte Piste résolue vaut autant de points que la valeur indiquée dans son coin supérieur droit.
- Si vous avez désormais 9 points ou plus, en additionnant la valeur de vos cartes Piste résolues et de vos jetons Bonus, lisez immédiatement la section « Fin de la partie » en bas de cette page.*
- 3 Conservez exactement 2 cartes Indice et/ou jetons Preuve de la reconstitution (y compris des jetons Preuve universelle ) et placez-les devant vous.
 - 4 En dehors des cartes Indice et jetons Preuve ainsi conservés, placez toutes les cartes Indice de la reconstitution face cachée sous la pile Indices, et renvoyez tous les jetons Preuve face cachée dans la réserve de preuves (sauf les jetons Preuve universelle : voir ci-contre).
 - 5 Piochez 2 cartes Piste de la pile Pistes (ou plus : voir ci-contre). Regardez-les et conservez-en **une**, en la plaçant face visible devant vous. Placez l'autre face cachée sous la pile Pistes.

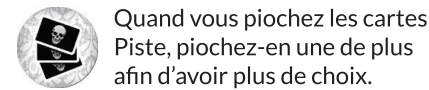
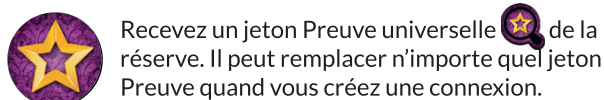
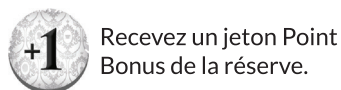


Dans cet exemple, vous gagnez le **+1** puisqu'il est **directement** connecté à la carte Piste, mais pas le , étant donné qu'il est connecté **indirectement** à la carte Piste.

S'il y a des jetons Preuve universelle  dans la reconstitution et que vous ne les avez pas conservés, renvoyez-les à proximité de la zone de jeu.

Piochez une carte Piste supplémentaire par  directement connecté à la piste que vous venez de reconstituer. N'en conservez toujours qu'une.

LES DIFFÉRENTS BONUS :



FIN DE LA PARTIE

Quand un détective a 9 points ou plus (en incluant à la fois les cartes Piste résolues et les jetons Point Bonus), chaque autre détective joue une dernière fois, puis la partie s'achève. Le détective avec le plus de points remporte alors la partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Le détective ayant résolu la carte Piste valant le plus de points remporte la partie. Si cette carte Piste vaut autant de points, les détectives se partagent la victoire.

CRÉDITS

Conception : Radosław Ignatów
Développement : Michał Gołębiowski
Graphisme : Michał Szymański,
Katarzyna Kosobucka

Livret de règles : Jonathan Bobal,
Bree Goldman
Direction de projet : Marta Borowska
Production : Vincent Vergonjeanne

ÉDITION FRANÇAISE
Traduction : Siegfried Würtz
Relecture : Deborah Winterstein
PAO : Marek Baranowski