

## VARIANTE : LES ALIBIS ACCUSATEURS !

Quand deux alibis se répètent il faut se méfier, c'est sans doute une ruse du coupable pour écarter les soupçons ! Mais vous êtes plus malin que ça. Pour jouer à cette variante, la mise en place et le déroulement du jeu sont strictement identiques à la différence près que si une même carte Alibi apparaît une deuxième fois, alors cet indice indique **le ou les Coupables** !

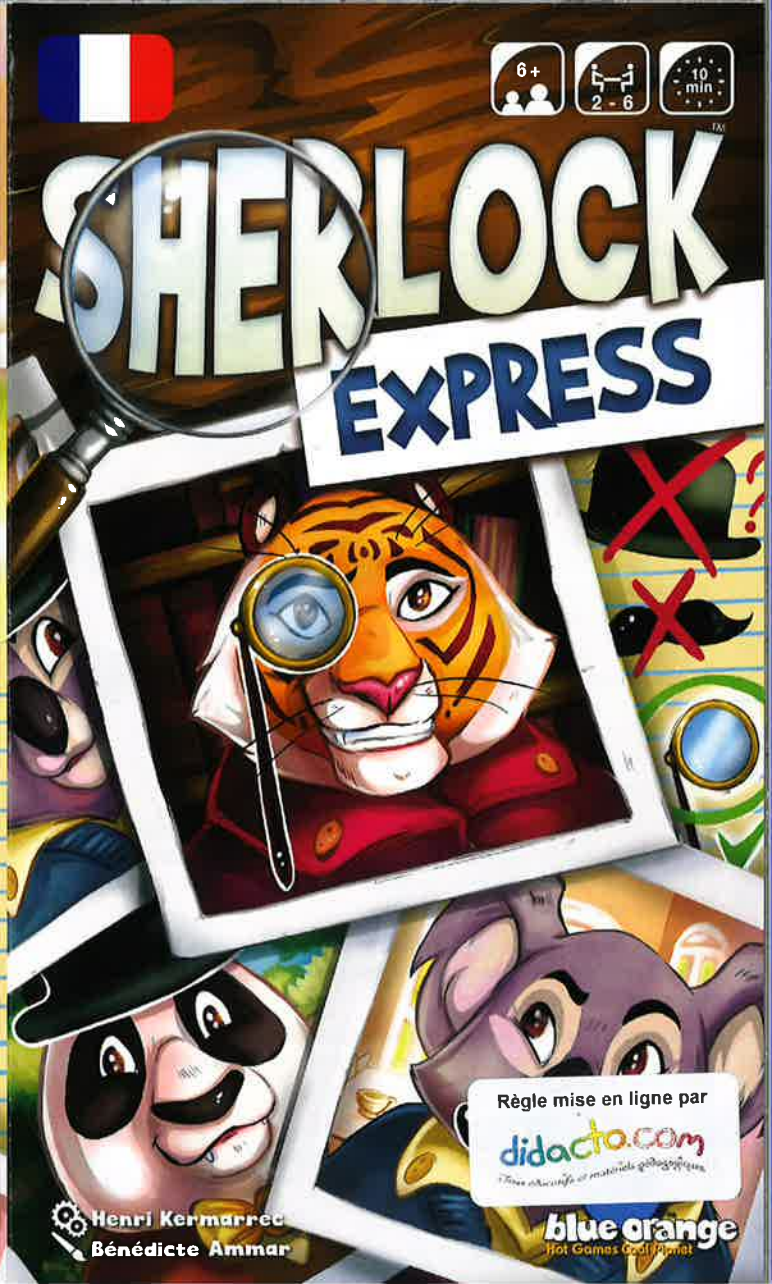
Toutes les autres cartes Alibi sont ignorées, et les joueurs doivent taper le plus rapidement possible tous les Suspects qui comportent l'alibi en question afin de remporter les cartes. Chaque joueur ne peut pas taper plus de deux cartes (une avec chaque main). Les joueurs prennent devant eux les cartes gagnées à titre de points de victoire. Lorsque plusieurs coupables ont été désignés de cette façon, c'est le joueur qui a joué la dernière carte Alibi de cette manche qui joue la première carte de la manche suivante. Si aucun Suspect ne comporte l'élément en double, alors c'est Moriarty le coupable ! Le premier joueur qui met la main sur Moriarty au centre de la table remporte la première carte de la pioche centrale.

La partie prend fin immédiatement quand la dernière carte de la pioche de cartes Suspect est retournée. Le joueur ayant remporté le plus de cartes Suspect remporte la partie.

© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



# SHERLOCK EXPRESS



Règle mise en ligne par

[didacto.com](http://didacto.com)

100% numérique et matériel pédagogique



Henri Kermarrec

Bénédicte Ammar

**blue orange**  
Hot Games Cool People

## INTRODUCTION

Aidez Sherlock à démasquer les coupables, utilisez les indices à bon escient et trouvez qui parmi les suspects est le complice de Moriarty, son ennemi juré ! Si aucun n'est coupable, capturez Moriarty lui-même. Tout le monde est suspect... Jusqu'à preuve du contraire !

## MATÉRIEL DE JEU

- 27 cartes Suspect
- 36 cartes Alibi



## BUT DU JEU

Observez tous les suspects, basez-vous sur les alibis et démasquez le véritable coupable en utilisant votre sens de la déduction.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes Alibi et distribuez-les équitablement aux joueurs, qui les conservent en une pioche face cachée, devant eux.
- Placez ensuite la pile de cartes Suspect face cachée au centre de la table,
- Retournez-en 6 et répartissez-les autour de la pile.



Le dernier joueur à avoir vu un film de détective est désigné premier joueur. L'enquête peut commencer.

## DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chaque joueur va retourner la première carte Alibi de sa pioche et la placer devant lui face visible de tous les autres joueurs. Chaque joueur place ses cartes les unes à côté des autres au fur et à mesure de la manche, afin qu'elles soient toutes visibles.

Les cartes Alibi désignent soit un lieu, soit un animal, soit un accessoire. Chaque carte Alibi retournée face visible vient innocenter un ou plusieurs suspects dont la carte contient cet alibi.

En retournant la carte de sa pioche, le joueur annonce l'alibi qui innocente les suspects. Tous les joueurs doivent alors observer l'ensemble des cartes ainsi retournées afin de trouver par élimination qui est le coupable du crime.

**Note :** Si une carte Alibi identique à une autre carte Alibi déjà visible est retournée, rien ne se passe et l'enquête continue : c'est au joueur suivant de retourner une carte.



2

Par exemple :

Les joueurs ont retourné successivement les 3 cartes Alibi suivantes : Tigre, Bibliothèque et Chapeau. Le coupable n'est donc ni un tigre, ni dans la bibliothèque et ne porte pas de chapeau. La liste de suspects se resserre.

Pour désigner un coupable, un joueur doit être le premier à poser sa main sur la carte Suspect du coupable. Si plusieurs joueurs désignent le même coupable, le premier à avoir posé sa main sur la carte l'emporte.



**IMPORTANT !** Il ne peut y avoir qu'un seul coupable ! Si les 6 suspects visibles sur la table sont innocetés par un ou plusieurs alibis, alors il faut être le premier à attraper Moriarty en posant la main sur la pioche de cartes Suspect au centre de la table.



Les joueurs s'assurent alors que l'accusation est correcte en vérifiant les cartes Alibi :

- Si le joueur a raison, il remporte la carte Suspect, ou la première carte de la pioche Suspect s'il a accusé Moriarty, et garde la carte à côté de lui.
- Si le joueur s'est trompé, le joueur est éliminé de la manche en cours, les autres joueurs continuent à chercher le coupable sans lui.

Une fois le coupable trouvé, une nouvelle carte Suspect est remplacée pour qu'il y en ait toujours 6 visibles au centre de la table. Chaque joueur reprend ses cartes Alibi, les mélange et forme une pioche face cachée devant lui. Une nouvelle manche peut débuter. Le dernier joueur à avoir remporté la carte Suspect est le premier à retourner une nouvelle carte Alibi.

## FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir remporté 5 cartes Suspect est déclaré vainqueur.



3