

Bakerspeed Londres 1898

Conception Marko Jelen
Design : atelier 198

2 à 5 joueurs
A partir de 7 ans et plus
Durée : 10 minutes

Sherlock Holmes est en vacances dans le Devon avec son cher ami le Dr. Watson. Mais les criminels londoniens ne sont pas en vacances eux. C'est pourquoi l'Inspecteur Lestrade est déjà en route vers la dernière scène de crime. Les « Détectives Amateurs de Bakerstreet » doivent observer attentivement et doivent réagir aussi rapidement que possible pour trouver les suspects et ainsi aider l'Inspecteur Lestrade à résoudre l'affaire. Mais les preuves seront-elles suffisantes ? Est-ce que vous serez à la hauteur pour remplacer Holmes pendant ses vacances ?

Contenu

1 livret de règles
1 feuille d'autocollants
3 dés de déduction
54 cartes de suspect

Avant la première partie vous devez coller les autocollants sur les dés – une seule catégorie de caractéristiques par dé. Chaque caractéristique doit être collée deux fois sur un même dé. Exemple : « Couleurs » signifie : 2 x bleu, 2 x Orange et 2 x vert.
(il y a une feuille d'autocollant de remplacement livrée avec le jeu !).

Idée du jeu

En lançant les dés de déduction on définit les caractéristiques des suspects. Les joueurs doivent défausser au milieu de la table une carte qui correspond aux caractéristiques décrites par les dés, et ce aussi vite que possible. Le vainqueur de la partie sera le joueur qui réussira à se « débarrasser » de toutes ses cartes de suspect en premier.

Mise en Place

■ On mélange **les cartes de suspect** et on en distribue le même nombre à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté dans la pile de défausse au milieu de la table. Chaque joueur pose ses cartes face cachée devant lui pour former sa pioche personnelle. Il pioche ensuite les 10 premières cartes de suspect.

- On donne les **3 dés de déduction** au premier joueur actif (*qui a été choisi au hasard*).
 - Les dés de déduction montrent les différentes caractéristiques des suspects.
 - Ces caractéristiques se retrouvent aussi sur les cartes.

Tour de jeu

- Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.
- Le joueur actif lance les 3 dés de déduction un par un dans n'importe quel ordre. Après chaque lancer tous les joueurs vérifient leurs cartes de suspect et défaussent une carte qui correspond aux caractéristiques des dés le plus vite possible. **Seul le joueur le plus rapide peut laisser sa carte de suspect sur la pile de défausse.**
- Après qu'un joueur ait placé une de ses cartes de suspect sur la défausse il prend une nouvelle carte dans sa pioche personnelle (tant qu'il a des cartes dedans).

- Le premier jet détermine la première caractéristique (*qui s'applique a beaucoup de suspects*). Le second jet limite un peu plus les options, parce que les **deux caractéristiques obtenues doivent être appliquées**. Après le troisième lancer il ne reste que deux cartes de suspect (*au début de la partie*), sur lesquelles on peut appliquer ces caractéristiques.
- Surtout à la fin de la partie il est possible qu'aucun joueur n'ait de carte de suspect qui correspondent au tirage des dés. Dans ce cas, on exécute les lancers comme décrit ci-dessus, et **les résultats précédents obtenus sur les dés ne sont pas appliqués**, on les ignore.

Exemple : Le premier lancer de Maria est « Bleu », personne n'a de carte de suspect avec une personne bleue dessus, donc le « bleu » ne sera pas appliqué pour le deuxième et troisième lancer.

- Les différents arrière-plans des cartes n'ont pas d'importance.
- Si un joueur défausse une carte de suspect qui ne correspond pas aux caractéristiques des dés, il doit reprendre sa carte et **en plus il doit ajouter à sa main la première carte de la défausse**.
- Après que les trois dés de déduction aient été lancés, le joueur suivant dans le sens horaire devient le premier joueur. Il prend les 3 dés de déduction et la recherche de suspects, qui puissent correspondre aux caractéristiques, reprend.

Conseil

Le joueur actif doit choisir en réfléchissant bien à quel dé il veut lancer en premier. C'est très risqué de commencer par le dé de couleur si vous avez seulement en main des cartes d'une seule couleur.

Fin de la Partie

Le premier qui a réussi à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

Légende des dés

Couleur des vêtements
Type de Personne
Nombre de personne

Après avoir lancé le dé de couleur, toutes les cartes bleues correspondent à cette caractéristique.

Après avoir lancé le dé des nombres seulement deux cartes correspondent encore aux caractéristiques.

Les 3 dés ont été lancés. Dans cet exemple seul une carte correspond aux 3 caractéristiques.

Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Rassdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf

Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles : Natacha Athimon-Constant