

SLEUTH



RÉSOLVEZ LE MYSTÈRE
DES JOYAUX DISPARUS

UN JEU DE SID SACKSON



EAGLE-GRYPHON
GAMES

SLEUTH

UN JEU DE SID SACKSON



3-7
JOUEURS



10+
ÂGES



30+
MIN

But du jeu

Sleuth est un jeu fascinant de détective pour 3 à 7 joueurs. En interrogeant habilement ses adversaires, chaque joueur recueille des preuves puis, grâce à ses pouvoirs de déduction et de logique, tente d'identifier le joyau disparu !

Contenu

36 cartes joyaux

54 cartes recherche

1 bloc de feuilles d'information



Cartes

Sleuth se joue avec deux paquets de cartes spéciales :

PAQUET DE JOYAUX

Le **paquet de joyaux** se compose de 36 cartes, chacune présentant une combinaison différente de trois éléments : le joyau (diamant, perle ou opale), le type (solitaire, en paire ou en groupe) et la couleur (rouge, bleu, vert ou jaune).



Dos des cartes joyau



Diamant bleu
solitaire



Paire d'opales rouge



Groupe de perles
vertes

PAQUET DE RECHERCHE

Le **paquet de recherche** se compose de 54 cartes qui servent à recueillir des preuves auprès des autres joueurs. Il existe trois types principaux : 1) Les cartes à un élément qui comportent une pierre précieuse, un type ou une couleur, 2) Les cartes à deux éléments qui comportent n'importe quelle combinaison de deux éléments et 3) Les cartes à choix libre (voir la partie *Comment jouer*).



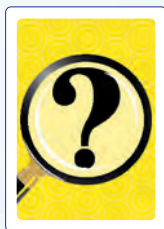
Dos des cartes
recherche



Carte à un élément
sur les cartes bleues



Carte à deux éléments
groupe de diamants



Carte choix libre
jaune

Mise en place

Chaque joueur reçoit une **feuille d'information** et l'utilise pour garder la trace des preuves recueillies pendant la partie. Les joueurs doivent conserver leur **feuille d'information** secrète et donc ne pas la partager avec leurs adversaires.

Mélangez le **paquet de bijoux** et retirez une carte, en la plaçant là où aucun joueur ne peut la voir accidentellement. Celle-ci devient le **joyau disparu**. Le nombre suivant de cartes joyau est alors distribué à chaque joueur, face cachée :

3 joueurs - 11 cartes

6 joueurs - 5 cartes

4 joueurs - 8 cartes

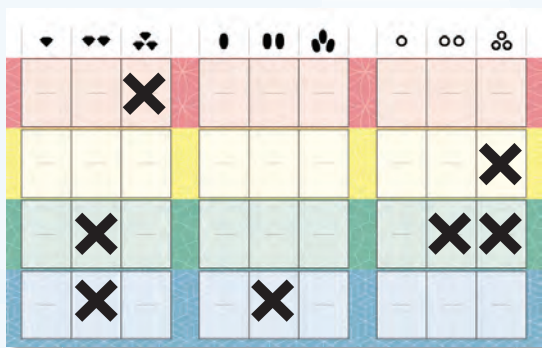
7 joueurs - 5 cartes

5 joueurs - 7 cartes

Les cartes joyau restantes (le cas échéant) sont placées face visible au centre de la table. Sur leur **feuille d'information**, **tous les joueurs** notent l'identité des cartes au centre de la table. Après avoir pris sa main, chaque joueur inscrit ensuite secrètement l'identité de ses propres cartes.

Exemple - dans une partie à cinq joueurs, le joueur A a reçu les cartes suivantes :

groupe de diamants rouges, paire de diamants bleus, paire de diamants verts, paire de perles vertes, groupe de perles vertes, paire d'opales bleues et groupe de perles jaunes. Il a inscrit l'identité de ses cartes sur sa **feuille d'information**, comme indiqué à la page suivante.



Le paquet de recherche est mélangé et quatre cartes sont distribuées *face visible* à chaque joueur (comme illustré au dos de la boîte de jeu). Les cartes restantes sont placées *face cachée* au centre de la table pour former la pioche. Choisissez un joueur au hasard pour le premier tour et la partie se déroule ensuite dans le sens horaire.

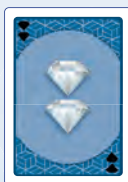
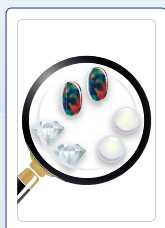
Comment jouer

Pendant la partie, les joueurs obtiennent des indices pour identifier le joyau disparu en interrogeant d'autres joueurs. À chaque tour, un joueur peut interroger un adversaire. Pour ce faire, le joueur place une de ses cartes recherche *face visible* au centre de la table. Il peut utiliser une **carte à un élément**, une **carte à deux éléments** ou une **carte de libre choix** comme suit :

CARTES À UN ÉLÉMENT

Lorsqu'il utilise une **carte à un élément**, un joueur peut interroger son adversaire en lui demandant d'indiquer combien de cartes joyau il possède comportant cet élément. L'adversaire choisi doit annoncer le nombre à tous les joueurs.

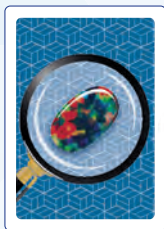
Exemple : la carte recherche utilisée comporte l'élément « Paires » et l'adversaire choisi détient la **paire de diamants bleus**, la **paire de perles jaunes** et la **paire de perles vertes**. Le joueur doit annoncer qu'il a trois paires.



CARTES À DEUX ÉLÉMENTS

Lorsque l'interrogateur utilise une **carte à deux éléments**, il peut demander à son adversaire de lui passer toutes les cartes de joyau qu'il détient et qui comportent cette combinaison d'éléments. L'adversaire passe les cartes (s'il y en a), *face cachée*, tout en annonçant le nombre de cartes à tous les joueurs. L'interrogateur regarde et enregistre l'identité des cartes, puis les rend à l'adversaire.

Exemple : la carte recherche utilisée est une carte à deux éléments « **Opale bleue** » et l'adversaire possède l'**opale bleue solitaire** et le **groupe d'opales bleues**. L'adversaire passe ses cartes *face cachée* à l'interrogateur, en annonçant en même temps qu'ils passent **deux cartes**. L'interrogateur rend les deux cartes *face cachée* après avoir inscrit leur identité sur sa feuille d'information.



CARTES DE CHOIX LIBRE

Il existe deux types de **cartes choix libre**. L'une ou l'autre peut être utilisée comme carte à **un ou deux éléments**. Si elle est utilisée comme une carte à deux éléments, l'interrogateur ne peut pas combiner deux des mêmes éléments (2 joyaux, 2 types, 2 couleurs).

Lorsqu'il utilise la carte choix libre présentée à gauche, l'interrogateur peut choisir n'importe quelle combinaison d'un ou de deux éléments différents. Lorsqu'il utilise la carte choix libre bleue illustrée à droite, l'interrogateur doit utiliser l'élément figurant sur la carte. S'il utilise une carte à deux éléments, l'interrogateur choisit un élément à combiner avec l'élément bleu figurant sur la carte.

Exemple : la carte recherche « **choix libre bleue** » peut être utilisée pour demander à un adversaire le nombre de **cartes bleues** qu'il détient, ou pour voir ses **diamants bleus**, ou ses **groupes bleus**, etc.



FIN DU TOUR

À la fin de son tour, l'interrogateur prend une **carte recherche** de la pioche pour remplacer celle qui vient d'être utilisée et le jeu se poursuit dans le sens horaire. Si la pioche est épuisée, les cartes recherche sont mélangées à nouveau et placées *face cachée* au centre de la table.

Au lieu d'interroger un adversaire, un joueur peut utiliser son tour pour échanger ses cartes recherche. Pour ce faire, le joueur se défait de ses quatre cartes recherche et les remplace par quatre cartes de la pioche.

Identification du joyau disparu

Si un joueur pense qu'il peut identifier le joyau disparu sans autre interrogatoire, **il peut le faire à tout moment**, sans avoir à attendre son tour. Toutefois, si ce joueur pense qu'interroger un adversaire précis lui permettra d'identifier le joyau disparu, il peut, **à son tour**, poser une ou deux questions à cet adversaire, indépendamment des cartes recherche qu'il a sous les yeux. Le joueur **doit** alors tenter d'identifier le joyau.

Pour identifier le joyau disparu, le joueur encercle la case correspondante sur sa feuille d'information et annonce qu'il a résolu le mystère. La partie s'arrête immédiatement ; aucun autre joueur ne peut annoncer qu'il a résolu le mystère avant que le premier joueur n'ait vérifié sa solution. Pour vérifier cette solution, le joueur vérifie secrètement la carte du joyau disparu et :

- S'il a raison, il révèle la carte en la retournant face visible pour que tous les joueurs puissent la voir et il est déclaré vainqueur.
- S'il a tort, il replace le joyau disparu et la partie se poursuit. Ce joueur est maintenant éliminé et doit continuer à répondre aux interrogatoires tout en ne participant plus au jeu.

La partie se termine lorsqu'un joueur identifie correctement le joyau disparu.

Conseils stratégiques

Au fur et à mesure de l'expérience acquise, les joueurs développeront leurs propres méthodes pour inscrire les preuves et autres données pertinentes sur leur feuille d'information. Il est essentiel de noter qui a une carte particulière et qui ne peut pas avoir une certaine carte (comme lorsqu'un joueur annonce qu'il n'a pas de perles bleues).

Chaque fois qu'un joueur est interrogé, tous les joueurs obtiennent des informations à partir du nombre de cartes annoncées. Une information qui est inutile au moment où elle est reçue peut devenir cruciale en l'associant avec des preuves obtenues ultérieurement.

Exemple : un joueur demande les **groupes de perles** d'un adversaire et se fait remettre deux cartes. Vous avez en main le **groupe de perles bleues**. Plus tard, vous recevez le **groupe de perles jaunes**. Comme il n'y a que quatre cartes groupe de perles, vous savez que les cartes qui ont été passées auparavant doivent être le **groupe de perles rouges** et le **groupe de perles vertes** et vous notez cette information comme preuve.

Variantes

JOUER POUR LA DEUXIÈME PLACE, LA TROISIÈME, ETC.

Avant la partie, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à ce qu'il y ait deux ou plusieurs vainqueurs. Dans ce cas, le vainqueur ne révèle pas le joyau disparu. Au lieu de cela, il replace le joyau disparu et annonce qu'il a eu raison. La partie se poursuit avec le vainqueur qui répond à toutes les questions, mais qui ne participe pas au jeu.

D'AUTRES JOYAUX DISPARUS

Après trois ou quatre parties, le jeu peut être rendu plus difficile en retirant deux (ou trois) cartes joyau. Le déroulement de la partie est le même, sauf que, pour gagner, un joueur doit identifier correctement tous les joyaux disparus.

INTERROGATOIRES SUPPLÉMENTAIRES

Pendant son tour, chaque joueur peut interroger un ou deux adversaires. S'il interroge deux adversaires, il doit utiliser une carte « Un élément » pour interroger un adversaire et une carte « Deux éléments » pour interroger l'autre, mais il peut les utiliser dans n'importe quel ordre. Après l'interrogatoire, le joueur prend deux cartes recherche dans la pioche.

SUPER SLEUTH

Cette variante se joue normalement, sauf que les cartes ne sont jamais passées. Lorsqu'une carte recherche à deux éléments est utilisée, l'adversaire répond simplement en indiquant le nombre de ces cartes qu'il détient.

À propos de l'auteur



Sid Sackson (1920-2002), l'auteur de Sleuth, était un véritable génie. Il a créé une myriade de jeux brillants, remarquables par leur ingéniosité et leur jouabilité. Sleuth est l'un des plus des 50 titres publiés par Sid Sackson et beaucoup sont disponibles grâce à Eagle-Gryphon Games.



Auteur : Sid Sackson
Développé par Rick Soued
Graphismes et production par Pixel Productions Inc.
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud,
Natacha Athimon-Constant, Runes Éditions.

www.eagle-gryphon.com