




Scotland Yard


SHERLOCK HOLMES EDITION

« Ah, c'est vous !... Entrez !
M. Holmes et les autres vous attendent déjà. À vous tous, je suis sûr que vous réussirez enfin à capturer le professeur Moriarty ! »
La porte du 221b Baker Street se referme ; la chasse à l'homme commence !

L'édition Sherlock Holmes

Dans cette édition de Scotland Yard, Sherlock Holmes et ses coéquipiers* sont à la poursuite du redoutable professeur Moriarty. À vous de choisir qui d'entre vous tiendra seul le rôle de Moriarty, tandis que les autres joueront celui des détectives. Vous pourrez en outre jouer selon les règles originales ou y ajouter celles de la variante « Sherlock Holmes ».





 Si vous choisissez les règles originales, suivez le symbole Scotland Yard tout au long de la notice

 Par contre, si vous optez pour la variante Sherlock Holmes, lisez à la place les encadrés marqués du symbole Sherlock Holmes.

Contenu

- ① 1 plateau de jeu (Il représente un plan Londres à l'époque victorienne, vers 1895. Celui-ci a été dessiné selon des documents historiques. Cependant, par souci de jouabilité, il n'est pas fidèle à 100 %)
- ② 29 tuiles Départ :
 16 beiges portant la lettre « D » pour les Détectives
 13 dorées portant un « M » (et un symbole de ballon) pour Moriarty
- ③ 134 tickets :
 58 × Calèche (« Handsome Carriages », orange)
 44 × Omnibus à cheval (« London Horse Omnibus », turquoise)
 23 × Métro (« Metropolitan Railway », roses) ;
 6 × Black Ticket
 3 × Coup Double
- ④ 6 pions
- ⑤ 6 plateaux individuels double face
- ⑥ 1 tablette de déplacements avec papier et crayon
- ⑦ 1 visière
- ⑧ 3 anneaux pour les Bobbies (policiers anglais)



-  Pour la version Sherlock Holmes :
- Ⓐ 10 jetons Personnage (2 par couleur de Détective)
 - Ⓑ 15 tuiles Lieu du Crime
 - Ⓒ 1 bandelette pour la tablette de déplacements
- Ⓐ  Ⓑ  Ⓒ 

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Avant la première partie

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Celles-ci ne serviront plus ensuite.

Avant chaque partie

1. Installez le **plateau** au milieu de la table, accessible à tous.
2. Choisissez qui jouera le rôle de **Moriarty**.

Conseil : pour ce rôle il faut des nerfs solides ! Il est conseillé de le confier à un joueur expérimenté.

Moriarty met la **visière** ; son regard sera ainsi à l'abri de ceux des Détectives. Il place en plus le **pion doré**, la **tablette de déplacements** (avec une feuille de papier) et un **crayon** devant lui. Pour finir, il reçoit son **plateau individuel**.



- A. Moriarty place la tablette de déplacements devant lui, face symbole Scotland Yard visible.
- B. Il empile les **5 Black Tickets** et les **2 Coup Double** sur son plateau individuel.



- A. Moriarty place la tablette de déplacements devant lui, face symbole Sherlock Holmes visible.
- B. Il place **1 Black Ticket** et **1 Coup Double** sur son plateau individuel. Les Coup Double et Black Tickets restants sont placés à côté du plateau principal.
- C. Moriarty reçoit en plus les **15 tuiles Lieu du Crime**. Il les mélange face cachée et en tire **3**. Il les regarde secrètement, puis les garde face cachée devant lui. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte, sans les consulter.
- D. Pour finir, il recouvre la colonne de droite de la tablette de déplacements à l'aide de la **bandelette** (coups 17 à 24).

3. Chaque **Détective** choisit un personnage. Il prend son **plateau** et le **pion** de même couleur. **Remarque :** À 2 joueurs, le **Détective** contrôle **2** personnages.



Conseil : Il est préférable que **Sherlock Holmes** et le **docteur Watson** soient toujours en jeu. Mais vous êtes bien sûr libres de choisir d'autres personnages.



- A. Chaque **Détective** place son plateau devant lui, face symbole Scotland Yard visible.
- B. Chaque détective reçoit **4 tickets de Métro**, **8 Omnibus** et **11 Calèches** et forme 3 piles distinctes bien en évidence sur son plateau.



- A. Chaque **Détective** place son tableau devant lui, face symbole Sherlock Holmes visible.
- B. Chacun reçoit **4 tickets de Métro**, **7 Omnibus** et **10 Calèches** et forme 3 piles distinctes bien en évidence sur son plateau.
- C. Chaque **Détective** reçoit en plus 1 ou 2 **jetons Personnage** de sa couleur :
 - **2 jetons** à **2** ou **3** **Détectives** ;
 - **1 jeton** à **4** ou **5** **Détectives**.
 Chacun les place sur les emplacements ronds de son plateau.

4. Les tickets de Métro, Omnibus et Calèche constituent la **réserve générale**. Placez-les à côté du plateau (de préférence à proximité de Moriarty).

5. À 4 joueurs ou moins, les détectives sont aidés par des pions neutres, les **Bobbies** :

Nombre de joueurs	Nombre de Bobbies
2	2*
3	2
4	1
5/6	0

* **Rappel :** dans une partie à deux joueurs (Moriarty et 1 joueur détective), le joueur détective ne reçoit « que » 2 Bobbies, puisqu'il joue déjà 2 personnages (voir l'étape 3 de la mise en place).

Par exemple, si vous jouez à 3 (Moriarty et 2 joueurs détectives), les détectives reçoivent 2 pions supplémentaires comme Bobbies. Enflez **1 anneau** sur chaque Bobbies afin de les repérer facilement durant la partie.

6. Passons à la mise en place de départ :

- Commencez par trier les **tuiles Départ** selon leur dos : « D » pour les Détectives et « M » pour Moriarty. Mélangez-les séparément, puis étalez-les sur la table, face cachée.
- Chaque Détective (et pour chaque Bobby, le cas échéant) tire une tuile « D » au hasard. Il place ensuite son pion sur la station indiquée. Toutes les tuiles « D » sont ensuite remises dans la boîte.
- C'est maintenant à Moriarty de connaître son point de départ : il tire une tuile Départ « M » au hasard et la consulte secrètement. Contrairement à celles des Détectives, sa tuile indique **2** stations.



Dans la règle originale, sa station de départ est celle indiquée à gauche.



Moriarty est libre de choisir à quelle station parmi les deux il commence.

Important : Moriarty ne place pas son pion sur le plateau !

- Moriarty garde sa tuile Départ, face cachée devant lui. Dans la règle originale, les tuiles restantes sont remises dans la boîte. Par contre, dans la variante Sherlock Holmes, elles restent face cachées.

Déroulement de la partie

La partie se joue en **plusieurs tours**. À chaque tour, **Moriarty** joue **en premier**. C'est ensuite aux **Détectives et aux Bobbies** de jouer, dans l'ordre de leur choix.

Règles générales de déplacement

Le plateau représente le réseau de transports londonien. Il est composé de stations numérotées, reliées entre elles par des lignes. Chaque station peut être le point de départ ou d'arrivée de 1 à 3 moyens de transport différents (calèche, omnibus, métro). La couleur de chaque station indique quel transport s'y arrête et en part.



Comment utiliser chaque moyen de transport ?

- Au début du tour, votre pion doit se trouver à **une station** correspondant au moyen de transport utilisé.
- Jouez un **ticket** de la **couleur** correspondante.
- Déplacez ensuite votre pion en suivant **la ligne de même couleur** jusqu'à la prochaine station de cette même couleur. La station d'arrivée ne doit être occupée par **aucun autre pion**.

Symbole « Parc » Symbole « Monument » Symbole « Fleuve »

Remarque : Les symboles « Parc », « Monument » et « Fleuve » n'ont d'importance que pour la variante.

La **calèche** suit les lignes **orange** ; l'**omnibus**, les lignes **turquoise** ; et le **métro**, les lignes **violettes**



Exemple de coup :

Vert se trouve à la station 165. De là, il ...

- ... peut se déplacer en calèche jusqu'aux stations 149, 151, 179 ou 180 ;
- ... peut se déplacer en omnibus jusqu'aux stations 123 ou même 180 ;
- ... ne peut pas utiliser le métro. Celui-ci passe bien par sa station mais ne s'y arrête pas (pas de couleur violette à la station).





Tours de Moriarty

Le génial Moriarty se déplace la plupart du temps **secrètement**.

Il peut effectuer au choix **un déplacement normal** ou **un déplacement spécial**, décrits ci-dessous.

Dans la variante Sherlock Holmes, il possède encore d'autres capacités spéciales, détaillées page 6.

Déplacement normal :

1. Moriarty commence par choisir secrètement une nouvelle station. Elle doit être reliée à sa position actuelle par une ligne directe.
2. Il inscrit ensuite le numéro de cette nouvelle station dans la prochaine fenêtre vide de sa tablette de déplacements.
3. Pour finir, il cache le numéro qu'il vient d'écrire à l'aide d'un ticket correspondant au moyen de transport utilisé pour s'y rendre. Il prend tout simplement ce ticket dans la réserve générale. Les Détectives savent donc quel moyen de transport a utilisé Moriarty pour se déplacer, mais pas sa station...

Déplacement spécial :

A. Black Tickets

Au lieu d'un ticket normal, Moriarty peut utiliser un **Black Ticket**. Celui-ci présente 2 avantages :

- Il lui permet d'emprunter **n'importe quel moyen de transport**. Il recouvre simplement le numéro de sa station d'arrivée avec le Black Ticket. Les détectives ne savent donc pas quel moyen de transport il a utilisé.
- D'autre part, Moriarty peut également s'en servir pour utiliser la **navette** sur la Tamise. Les lignes fluviales qu'emprunte la navette sont indiquées par des traits bleus et relient les stations 108, 115, 157 et 194.



B. Coup Double

Si Moriarty utilise un **Coup Double**, il peut se déplacer immédiatement et jouer **2 tours de suite**.

Il note d'abord 1 numéro de station sur sa tablette et le recouvre avec 1 ticket (1^{er} coup). Dans la foulée, il recommence (2^d coup). Il peut utiliser deux fois le même transport ou en changer. Il peut bien entendu utiliser des Black Tickets et bénéficier d'une capacité s'il se trouve sur l'une de ces planques suite à l'un de ces 2 déplacements (cf page 6). Cependant, Moriarty ne peut utiliser qu'**1 seul Coup Double par tour**. Une fois utilisé, il est remis dans la boîte.



Situations particulières :

A. Moriarty se montre !

À intervalles réguliers, Moriarty doit se montrer. Ceci se produit à chaque fois qu'il inscrit sa station dans une fenêtre de sa tablette portant un numéro entouré (après les 3^e, 8^e et 13^e coups, par exemple). À la fin de son tour, il place son pion sur la station où il se trouve. Mais dès le coup suivant, il retire son pion du plateau. Lors de l'utilisation d'un Coup Double, il peut arriver que Moriarty apparaisse après le 1^{er} coup pour disparaître immédiatement...

B. Moriarty commet un crime !



Si, **après** son déplacement, Moriarty se trouve à une station figurant sur l'1 de ses tuiles Lieu du Crime, il **peut** commettre un crime. Dans ce cas, il l'annonce et place la tuile, **face cachée**, à l'endroit indiqué au bord de son plateau. S'il parvient à jouer ainsi ses **3 tuiles Lieu du Crime** au cours de la partie, il gagne immédiatement.

Les Détectives savent alors qu'un crime a été commis, mais ne savent pas pour autant où. Chacun peut avoir eu lieu à proximité du **fleuve**, d'un **parc** ou d'un **monument**. En conséquence, les Détectives peuvent essayer d'en déduire le lieu où il se trouve...



Tours des Détectives et des Bobbies

Après Moriarty, c'est aux Détectives de jouer.

Ils se mettent d'accord sur leurs coups respectifs et jouent dans **l'ordre de leur choix**.

Détectives : Chaque Détective remet un ticket correspondant au moyen de transport utilisé dans la réserve. Il déplace ensuite son pion en suivant la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la station suivante.

Précisions :

- Les Détectives ne peuvent utiliser un moyen de transport que s'il leur reste un ticket adéquat. Il est interdit de s'échanger des tickets.
- Tant qu'un Détective possède des tickets et peut se déplacer, il est **obligé** de le faire. S'il ne peut pas ou ne possède plus de ticket, il passe son tour.
- Dans la variante Sherlock Holmes, les Détectives possèdent des capacités supplémentaires, qui sont détaillées page 5 et 6.

Bobbies : Les Bobbies peuvent être déplacés par tous les Détectives selon les mêmes règles de déplacement. Mais contrairement à eux, ils n'ont besoin d'**aucun ticket**.



Fin de la partie

Moriarty l'emporte si ...



... il parvient à ne pas se faire capturer par les Détectives avant la fin du **22^e coup**. C'est le cas si, d'ici là, aucun Détective ni Bobby ne s'est retrouvé à la même station que lui.

Ne pas oublier : Le tour n'est terminé qu'après que les Détectives se sont déplacés.

La partie est également terminée si plus aucun Détective ne peut se déplacer par manque de ticket



... il parvient à ne pas se faire capturer par les Détectives avant la fin du **16^e coup**.

La partie est également terminée s'il réussit à jouer ses **3 cartes Lieu du Crime** au cours du jeu. Dans les deux cas, la partie s'arrête **immédiatement**.

Les **Détectives l'emportent** si, à la fin d'un tour, l'un d'eux ou un Bobby se retrouve au même moment à la **même station** que Moriarty **ou** si Moriarty ne peut pas bouger durant son tour car **toutes les stations où il pourrait se déplacer sont occupées** par les Détectives & Bobbies. Moriarty **doit** alors révéler sa position et perd immédiatement la partie

Points que l'on a tendance à oublier :

- Aussi bien les Détectives que Moriarty sont obligés de se déplacer s'ils le peuvent.
- Moriarty ne doit jamais se trouver sur la même case qu'un Détective ou un Bobby, y compris lorsqu'il utilise un Coup Double. S'il le fait, il perd immédiatement.
- Seul Moriarty peut utiliser des Black Tickets. Donc lui seul peut utiliser la navette fluviale.

Capacité des personnages

Conseil : Gardez cet aperçu à côté du plateau. Vous l'aurez ainsi à portée de main si vous désirez vérifier une capacité au cours du jeu.

Détectives

Chaque Détective possède une capacité spéciale qu'il peut utiliser tant qu'il lui reste un jeton Personnage.

Les Détectives doivent bien s'accorder sur le moment propice pour utiliser telle ou telle capacité : À chaque fois que c'est au tour des Détectives de jouer, **seul l'un d'entre eux** peut utiliser **un de ses jetons Personnage**. Il peut le faire à **n'importe quel moment** durant le coup de l'un d'entre eux. Une fois utilisé, le jeton Personnage est remis dans la boîte.



Sherlock Holmes : Appel à toutes les unités

Le plateau de jeu est divisé en 4 quartiers. Si Sherlock Holmes utilise sa capacité, Moriarty doit dévoiler dans quel quartier il se trouve actuellement. Les quartiers de la ville sont repérés par des chiffres romains sur le bord du plateau : I, II, III ou IV. Leur frontière est matérialisée par une ligne marron qui sépare le plateau.

Exemple : Sherlock Holmes demande à Moriarty : « Dans quel quartier es-tu ? » Ce dernier se trouve à la station 132. Il répond donc : « Je suis dans le quartier III. »



Irene Adler : Déplacement limité

Irene peut interdire à Moriarty d'utiliser un ticket **omnibus** ou **métro** au tour suivant (il peut tout de même utiliser un Black ticket pour se déplacer en utilisant ces lignes).

Conseil : Pour s'en souvenir, Irene peut lui donner un de ses jetons Personnage pour qu'il le place sur la pile correspondante de son plateau (omnibus ou métro).
À la fin de son prochain tour, il pourra le remettre dans la boîte.



Dr Watson : Interrogatoire

Sur le plateau sont représentés 3 domaines bien définis : les **parcs**, les **monuments** et le **fleuve**, la Tamise. Si Watson utilise l'un de ses jetons, il commence par choisir **l'1 de ces 3 domaines**. Il demande ensuite à Moriarty s'il se trouve actuellement à une station portant le symbole choisi. Moriarty doit alors répondre en toute franchise oui ou non.

Exemple : Watson demande à Moriarty : « Es-tu au bord de la Tamise ? » Moriarty se trouve à la station 127, marquée d'un symbole Fleuve. Il répond donc : « Oui ! » Les Détectives sont au moins sûrs qu'il se trouve à une station près du fleuve.



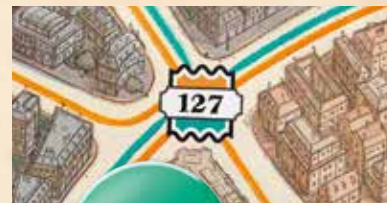
Symbole
« Parc »



Symbole
« Monument »



Symbole
« Fleuve »



Mycroft Holmes : Recherche d'empreintes

Mycroft peut demander à Moriarty où il se trouvait **2 coups auparavant**. Moriarty doit alors lui annoncer le numéro de cette station.

Exemple : Au 7^e coup, Mycroft demande à Moriarty où il se trouvait il y a 2 coups. Moriarty doit lui annoncer le numéro qu'il a noté sur sa tablette au 5^e coup.



Inspecteur Lestrade : Barrage

L'inspecteur peut mettre en place un barrage sur la station de départ ou d'arrivée de son coup actuel. Il place alors un jeton transparent dessus. Moriarty ne peut désormais plus **s'y arrêter**. Il peut cependant continuer d'utiliser un moyen de transport qui y **passerait**, à condition qu'il n'y ait pas d'arrêt de cette couleur à cette station. Les Détectives ne sont pas concernés par le barrage. Celui-ci reste en place jusqu'à la fin de la partie.

Professor Moriarty

Moriarty n'a pas besoin d'utiliser de jetons Personnage pour bénéficier de ses capacités. À la place, il doit se trouver dans l'une de ses **planques**. Celles-ci sont indiquées par un chapeau haut-de-forme à côté de la station.

Sur ces cases, Moriarty **peut** (mais n'est pas obligé) utiliser **l'1 de ses 3 capacités** :



A. Prendre un ticket :

Si à la fin de son tour, Moriarty se trouve dans l'une de ses planques, il a le choix **entre** prendre un Black Ticket **ou** un Coup Double de la réserve (tant qu'il y en a). Il ne pourra l'utiliser **qu'après** le prochain tour des Détectives.

B. Se planquer :

Si Moriarty aurait normalement dû apparaître à la fin de son tour, il peut rester planqué. Cela signifie qu'il ne place **pas** son pion sur le plateau à la fin de son tour. La seule information qu'ont les Détectives est que Moriarty se trouve actuellement dans l'une de ses planques.

Remarque : Si Moriarty décide de « se planquer », il ne peut bien sûr **pas** utiliser en même temps sa capacité A) « Prendre un ticket ».

C. Fuir :

Si Moriarty se trouve dans l'une de ses planques **au début de son tour**, il peut essayer d'échapper aux Détectives en ballon ! Il l'annonce et retourne alors une des tuiles Départ « M » face cachée sur la table. Il la montre à tous les joueurs : cette fuite spectaculaire ne passe pas inaperçue ! Moriarty choisit alors une des deux stations indiquées sur la tuile et annonce à **quelle station** il a atterri. Il inscrit son numéro sur sa tablette et le recouvre avec la tuile Départ retournée face cachée.

Important : Contrairement aux capacités A) et B), Moriarty ne peut utiliser cette capacité **qu'1 seule fois** au cours de la partie.

Remarque : Prendre un ticket, Se planquer ou Fuir peut être combiné avec un Coup Double.

Exemple : Pour le 1^{er} coup de son Coup Double, Moriarty se déplace dans une de ses planques. Pour le 2^d coup, il s'enfuit en ballon. Après le 1^{er} coup, il aurait aussi pu prendre un ticket (capacité A) ou se planquer (capacité B).



Auteurs de Scotland Yard : Projekt Team III
Illustrations : Victor Maristane, Franz Vohwinkel
Photo : Becker-Studios
Design : BroDesign, KniffDesign (Notice)
Rédaction et Variante « Sherlock Holmes » : Sophia Absmeier, Philipp Sprick
Art Direction : Carola Pomnitz

© 2022
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com