

# CRAZY SHERLOCK

**Frédéric Morard · Maxime Morin**

 3-5  8+  20min

## MATERIEL

18 cartes **Indice**  
réparties en 5 catégories



*Recto*



*Verso*

5 jetons **Affaire**



*Recto*

*Verso*

5 jetons **Vote**



*Recto*

*Verso*

1 jeton **Annonce**



## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Un horrible crime a été commis ! Accaparé par une autre affaire, Sherlock Holmes vous laisse résoudre ce mystère et révéler les circonstances du drame.

Éliminez les indices trop évidents et la vérité apparaîtra ! Le premier joueur ou la première joueuse qui annonce le lieu et l'heure du crime, la taille et la couleur des yeux du coupable ainsi que son accessoire fétiche, résout l'affaire et remporte la manche. Rempportez deux manches et vous gagnez la partie !

## MISE EN PLACE

Une fois ces règles lues, **placez l'Aide de jeu au dos de ce livret à portée des joueurs**. Si vous souhaitez des parties plus difficiles, n'utilisez pas cette Aide de jeu.

**Posez un Timer de 15 secondes au centre de la table** (un smartphone, un sablier ou faites faire simplement un décompte à voix haute par tous les joueurs).

Placez le jeton Annonce à portée des joueurs.



Mélangez les cartes Indice puis retirez au hasard une carte de chaque catégorie et mettez-les de côté au centre de la table sans les révéler. Ces cartes désignent le Coupable et les Circonstances du Crime.



Mélangez le reste des cartes et distribuez aux joueurs toutes les cartes restantes aussi équitablement que possible. Il se peut que certains joueurs aient plus de cartes que d'autres.

## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Démarrez le Timer (réglé sur 15 secondes et se renouvelant automatiquement si possible) pour lancer la Manche. Chaque joueur prend alors connaissance de ses cartes et les examine avec la plus grande attention en essayant de les mémoriser.

Quand le temps est écoulé, chaque joueur passe ses cartes à son voisin de gauche. Le timer réglé sur 15 secondes redémarre et les joueurs peuvent immédiatement consulter les cartes que vient de leur donner leur voisin de droite.

A tout moment, un joueur peut se saisir du jeton Annonce . Il met alors en pause le Timer et tous les joueurs posent leurs cartes faces cachées. Il annonce ensuite ce qu'il pense être les 5 Indices désignant le Coupable et les Circonstances du crime. Puis il consulte en secret les cartes mises de côté lors de la mise en place pour vérifier s'il a raison ou non.

En cas de succès, le joueur gagne immédiatement 1 jeton Affaire  (coté 1 visible). S'il en avait déjà un, il le retourne (coté 2 visible)  et remporte la partie. Sinon, une nouvelle manche commence.

En cas d'échec, il perd 1 jeton Affaire s'il en possédait un et il est éliminé de la manche qui reprend normalement (Le Timer est relancé et chaque joueur reprend ses cartes en main). Il continue de faire passer ses cartes. Il peut les regarder s'il le veut mais ne peut plus faire d'Annonce ni donner d'informations aux autres joueurs. S'il n'y a plus qu'un joueur en jeu à l'issue d'une mauvaise Annonce, celui-ci remporte la manche.

## VARIANTE DOCTEUR WATSON

La mise en place est identique à celle d'une partie classique sauf que **chaque joueur prend un jeton Vote** en plus des autres éléments de jeu. La partie se déroule de la manière habituelle et ne se différencie du jeu de base qu'après l'Annonce faite par l'un des joueurs.

A ce moment là, **tous les autres joueurs qui n'ont pas été éliminés de cette Manche votent secrètement** en plaçant leur jeton Vote sur la face correspondante à leur choix :



: s'ils pensent que  
l'Annonce est juste.



: s'ils pensent que  
l'Annonce est fausse.

Quand tout le monde a voté, les votes sont révélés simultanément. Plusieurs cas de figure sont possibles :

**A : Tout le monde a voté** 

Le joueur qui a fait l'Annonce gagne un jeton **Affaire** sans même vérifier s'il avait raison ou non. Il peut, s'il le souhaite, révéler les 5 cartes Indices cachées mais il n'y est pas obligé.

**B : L'annonce était juste mais certains joueurs ont voté** 

Le joueur qui a fait l'Annonce gagne un jeton **Affaire**. De plus, il doit désigner l'un des joueurs ayant voté  et ce dernier prend un jeton **Affaire** (ou bien le retourne s'il en possède déjà un). Si personne n'a voté  pour cette Annonce, ce jeton n'est pas distribué.

**C : L'annonce était fausse.**

Le joueur qui a fait l'Annonce est éliminé de la Manche et perd un jeton **Affaire** s'il en possède un, comme pour une partie classique.

Tous les joueurs qui ont voté  sont éliminés de la Manche en cours (sans perdre de jeton **Affaire**).

Les joueurs qui ont voté  ne gagnent rien mais ils sont encore dans la Manche qui continue.

La partie se termine quand un joueur gagne son troisième jeton **Affaire**. Il est possible que deux joueurs atteignent ce but simultanément; Dans ce cas, ils se partagent la victoire !



Collection  Feux-Follets

CRAZY SHERLOCK est un jeu édité par GHOST DOG dans la collection FEUX FOLLETS.  
SUPERLUDE SARL - 93 quater Avenue de la République - 91230 Montgeron - France  
[www.ghostdoggames.fr](http://www.ghostdoggames.fr) - © 2025 Superludé - Tous droits réservés - Reproduction Interdite



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



OU  
MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



# AIDE DE JEU : LES INDICES

## YEUX



## ACCESSOIRE



## TAILLE



## HEURE



## LIEU

