

# LIVRET DE RÈGLES

- LES ANIMAUX DE BAKER STREET -



**ATTENTION !**

*N'ouvrez pas tout de suite les paquets de cartes, et ne lisez pas le livret d'enquêtes. Commencez votre aventure en lisant ce livret de règles. Après la page 7, vous pourrez déjà jouer votre première enquête.*

# MATÉRIEL

- Les cartes -



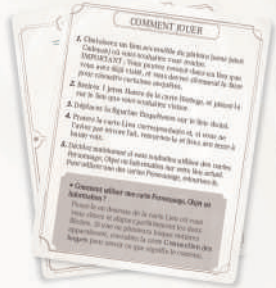
4 cartes  
Personnage



267 cartes Enquête  
en 10 paquets  
(Laissez les paquets  
intacts pour le moment)



1 carte Horloge



2 cartes  
Aide de jeu

- Les jetons -



16 jetons Heure



7 jetons Cadenas



Les 4 enquêteurs et  
leur socle en bois



1 livret d'enquêtes  
(À ne lire que lorsqu'on  
vous y invite)



1 plateau recto verso

# INTRODUCTION

Toby a toujours eu du flair pour les enquêtes criminelles. Dans sa jeunesse, il était le plus fin limier de Londres – peut-être même le meilleur de toute l'Angleterre ! Pendant des années, Sherlock Holmes a fait appel à lui pour l'aider dans ses enquêtes les plus déroutantes. Travailler avec ce détective reconnu dans le monde entier était le rêve de Toby ; il garde un souvenir ému de ces nuits passées à poursuivre les malfrats dans les ruelles embrumées de Londres.

Quand le propriétaire de Toby ne put plus s'en occuper, Sherlock proposa de l'adopter. Toby avait vieilli, son odorat n'était plus aussi fin qu'avant, mais Sherlock avait envie d'un compagnon. (Quelque temps auparavant, le docteur Watson avait pris la fâcheuse décision de s'en aller vivre avec sa femme.)

Toby aime la vie à Baker Street. C'est un chien très sociable qui est vite devenu ami avec les autres animaux du quartier : Mylus la chouette, Barouche la jument, Rossetti l'écureuil, et bien d'autres encore. Parmi ses nouveaux voisins, il y en a quatre dont il est particulièrement proche : Limon la grenouille, Sorbier l'oiseau, Acajou la souris et Calebasse la tarentule (arrivée un jour sur un régime de bananes). Ils adorent l'écouter raconter ses aventures avec Sherlock.

Cela lui a donné une idée ! Il est à présent trop vieux pour mener l'enquête, mais il pourrait former ses quatre amis au dur métier de détective.

C'est ici que vous entrez en jeu. À partir de maintenant, vous endosserez les rôles de Limon, Sorbier, Acajou et Calebasse, et vous tenterez de résoudre les nombreux mystères de Baker Street ! Mais avant cela, Toby a un dernier test à faire passer à ses apprentis détectives...



***Les enquêtes doivent être jouées dans l'ordre. Le numéro de l'enquête est indiqué sur la première carte de chaque paquet de cartes Enquête.***

***Pour votre première partie, commencez par l'enquête tutoriel Le très cher chapeau de Sherlock Holmes. Celle-ci vous permettra d'apprendre les règles tout en jouant.***

## TRI DES CARTES

Si les cartes sont désordonnées au début de votre partie, ou si vous souhaitez les ranger correctement à la fin de l'enquête, référez-vous au numéro de l'enquête (I, II, ...) et au numéro de la carte (1/20, 2/20, ...) indiqués en bas à droite du recto de chaque carte.

# MISE EN PLACE

-1-



Prenez le paquet de cartes correspondant à l'enquête que vous souhaitez mener. Si l'enquête est composée de plusieurs paquets, ne prenez que celui intitulé « Paquet A » et laissez les suivants de côté pour le moment. Ouvrez le paquet, sans retourner les cartes ni les mélanger. Regardez la première carte, appelée carte titre, et suivez les instructions suivantes :



1.3



Prenez le nombre de jetons Cadenas indiqué. Placez-les sur les cercles dorés correspondant aux lieux listés. Pour les localiser facilement, référez-vous au dos du livret d'enquêtes. Ces lieux ne seront pas accessibles durant cette enquête.

1.1 La carte titre indique quel côté du plateau utiliser : le côté jour ☀ ou le côté nuit ☾. Placez le plateau au centre de la table, face indiquée visible.



plateau :  
côté jour



1.2

Placez la carte Horloge à côté du plateau. Placez dessus le nombre de jetons Heure demandé.

2.4



# -2-

Maintenant, en commençant par le dessus du paquet, placez les cartes comme indiqué ci-dessous. Ne regardez pas le dos des cartes avant d'y avoir été invité.

2.1 Posez la carte titre au-dessus du plateau.



2.2 Étalez près du plateau l'ensemble des cartes Lieu, qui se trouvent entre la carte titre et les cartes numérotées, de façon à pouvoir lire facilement leur nom. Si vous manquez de place, vous pouvez les disposer en une pile, mais gardez en tête que vous devez pouvoir les consulter, sans les retourner, à tout moment.



2.3

Prenez toutes les cartes numérotées. Formez une pile près du plateau après avoir vérifié qu'elles sont bien triées par ordre croissant, avec la carte 1 sur le dessus.



2.4

ATTENTION ! Prenez la carte Événement, mais ne regardez pas les autres cartes se trouvant potentiellement dessous. Placez toutes ces cartes en une pile à côté de la carte Horloge, avec la carte Événement au-dessus.



# 3

Prenez les 4 cartes Personnage.  
Répartissez, aussi équitablement que possible,  
les 4 personnages. Un joueur peut donc en avoir  
plus que les autres.  
Posez ces cartes devant vous, face avec leur  
description visible.



Assemblez les 4 silhouettes Personnage sur  
le socle en bois pour former la figurine  
Enquêteurs. Laissez-la à côté du plateau.





-4-

Un joueur prend le livret d'enquêtes et lit à voix haute l'introduction de l'enquête choisie. Après cela, vous pouvez commencer à jouer en suivant dans l'ordre les étapes de la carte Comment jouer.

Après avoir mis en place l'enquête tutoriel *Le très cher chapeau de Sherlock Holmes*, lisez son introduction dans le livret d'enquêtes.

Ce tutoriel est spécialement prévu pour vous apprendre les règles du jeu, vous n'avez donc pas besoin de lire la suite de ce livret de règles dans l'immédiat. Référez-vous y uniquement si vous souhaitez vérifier un point de règles précis.

# RÈGLES

## COMMENT JOUER

Les étapes décrites ici sont les mêmes que celles de la carte **Comment jouer**.

1. Choisissez un lieu accessible du plateau (sans jeton Cadenas) où vous souhaitez vous rendre.  
**IMPORTANT** : Vous pouvez revenir dans un lieu que vous avez déjà visité, et vous devrez sûrement le faire pour résoudre certaines enquêtes.
2. Retirez 1 jeton Heure de la carte Horloge, et placez-le sur le lieu choisi.
3. Déplacez la figurine Enquêteurs sur le lieu choisi.
4. Prenez la **carte Lieu** correspondante et, si vous ne l'aviez pas encore fait, retournez-la et lisez son texte à haute voix.
5. Décidez maintenant si vous souhaitez utiliser des cartes **Personnage**, **Objet** ou **Information** sur votre lieu actuel. Pour utiliser une des cartes **Personnage**, retournez-la.

### Comment utiliser une carte **Personnage**, **Objet** ou **Information** ?

Posez-la en dessous de la carte Lieu où vous vous situez et alignez parfaitement les deux flèches. Si une ou plusieurs loupes entières apparaissent, consultez l'explication ci-dessous ou la carte **Connection des loupes** pour savoir ce que signifie le contenu. **Sur votre lieu, vous pouvez utiliser autant de cartes que vous en avez à disposition.** Mais attention, il peut y avoir de fâcheuses conséquences si vous agissez sans réfléchir. De nombreuses loupes, ou manches de loupe, sont également des leurres et ne se connectent à rien du tout ! Aussi, ne rien utiliser est-il parfois le meilleur choix. Une même carte **Personnage**, **Objet** ou **Information** peut servir sur plusieurs lieux.



Aucune connexion.  
Rien ne se passe.



Une connexion !



Prenez la carte numérotée qui correspond au numéro affiché.



Vous perdez du temps ! Défaussez 1 jeton Heure de l'horloge. S'il ne reste plus de jetons, lisez la carte **Événement**.



Vous avez ennuyé quelqu'un et devez quitter le lieu (ainsi que retirer la figurine du plateau) sans utiliser d'autres cartes ! Toutefois, vous pourrez y revenir.



Si vous devez défausser une carte, remettez-la dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin de la partie.

Si vous piochez une nouvelle carte Lieu ayant le même nom qu'une carte Lieu déjà présente, défaussez l'ancienne.

6. Quand vous avez fini d'utiliser des cartes sur un lieu ou que vous avez dû le quitter :

- ▶ S'il reste des jetons Heure sur la carte Horloge, recommencez à l'étape 1 de la page précédente.
- ▶ S'il n'y a plus de jetons Heure sur la carte Horloge, retirez la figurine Enquêteurs du plateau, et lisez la carte Événement placée à côté de la carte Horloge.

*Si vous êtes coincé, vous pouvez demander l'aide de Toby en retournant la carte titre de l'enquête. Cela ne vous coûtera rien, mais il sera plus impressionnant d'aller le plus loin possible par vous-même !*

## LES TYPES DE CARTES

À l'exception des cartes titre, le type de chaque carte est indiqué sur son recto, en haut, sous son nom : Personnage, Lieu, Objet, Information, ou Événement.



Une carte titre sert à mettre en place la partie et est ensuite mise de côté. Si vous êtes coincé dans votre enquête, vous pouvez, à tout moment, en lire le verso pour recevoir l'aide de Toby.



Il y a 4 cartes Personnage. Il est important de lire les descriptions des personnages avant de commencer, car chacun a des capacités et des talents que vous devez connaître. Quand vous pensez que l'un des personnages pourrait être utile dans une situation donnée, vous pouvez décider de l'utiliser (voir l'étape 5 de la section « Comment jouer » à la page précédente).

Quand vous souhaitez utiliser un personnage, retournez sa carte pour faire apparaître les manches de loupe, dans la partie supérieure. Quand vous avez fini de l'utiliser, retournez-la à nouveau.

À part quand vous les utilisez, ne regardez pas la face des cartes Personnage où se trouvent les manches de loupe. Vous devez choisir d'utiliser un personnage en raison de ses compétences et non pas en fonction de la position de ses manches de loupe.



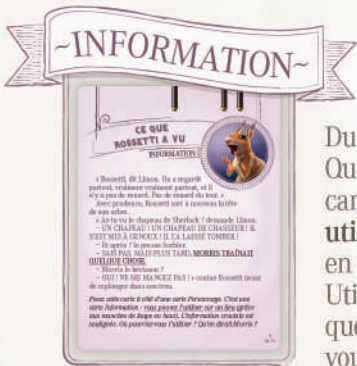
Au début de vos parties, les cartes Lieu sont face cachée et vous les retournez quand vous visitez le lieu en question. Elles restent alors face visible jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à ce qu'on vous demande de les défausser.

Vous pouvez relire les cartes Lieu face visible à tout moment pour vérifier vos intuitions ou revoir les indices, mais vous ne pouvez utiliser des cartes Personnage, Objet ou Information sur une carte Lieu que si votre figurine Enquêteurs est sur ce lieu. Si vous n'êtes pas sur le lieu où vous voulez utiliser une de ces cartes, vous devez tout d'abord vous y déplacer.

Parfois, vous piocherez une nouvelle carte Lieu portant le même nom qu'une carte Lieu que vous avez déjà (face visible ou cachée). Dans ce cas, vous devrez **défausser l'ancienne carte** et la remplacer par la nouvelle.

Durant vos parties, vous pourrez trouver des objets, représentés par des cartes. Quand vous obtenez un objet, placez sa carte à côté de la carte Personnage de votre choix.

Les cartes Objet avec des manches de loupe **peuvent être utilisées avec les cartes Lieu**.



Durant vos parties, vous pourrez également récolter des informations. Quand vous obtenez une carte Information, mettez-la à côté de la carte Personnage de votre choix. Les cartes Information **peuvent être utilisées avec les cartes Lieu**. Les textes en gras et soulignés mettent en avant l'information que vous pouvez utiliser.

Utiliser une information peut vouloir dire que vous la répétez à quelqu'un ou que vous faites une action en fonction d'elle (par exemple vous rendre à un endroit précis).



Les cartes Événement que vous rencontrerez le plus souvent sont les cartes Aube et Crépuscule, mais il pourra y en avoir d'autres.

La carte Événement de l'enquête en cours est posée à côté de la carte Horloge. Les cartes qui se trouvaient sous la carte Événement lors de la mise en place restent en dessous jusqu'à ce que l'événement ait lieu.

Si vous devez défausser un jeton Heure alors qu'il n'y en a plus sur la carte Horloge, retournez la carte Événement et lisez-la.

Parfois, la carte vous demandera de suivre des règles pour l'Aube et le Crépuscule (voir page suivante).

Si on ne vous demande pas de la défausser, mettez la carte Événement près du plateau pour pouvoir la consulter si nécessaire. Elle pourrait contenir des indices.

## ❑ **RÈGLES POUR L'AUBE ET LE CRÉPUSCULE** ❑ (uniquement pour les enquêtes II, III, IV et VI)

Parfois, les cartes Événement vous demanderont de suivre ces règles de mise en place :

- 1.** Mettez la figurine Enquêteurs et les jetons Heure à côté du plateau.
- 2.** Enlevez tous les jetons Cadenas du plateau et rangez-les.
- 3.** Retournez le plateau sur son autre face.
- 4.** Maintenant, mettez en jeu une à une les cartes se trouvant sous la carte Événement, sans les retourner, en commençant par le dessus du paquet, de la manière suivante :

**I.** Mettez toutes les nouvelles cartes Lieu à côté du plateau face cachée.  
**IMPORTANT : S'il y a déjà des cartes pour certains lieux** (face visible ou face cachée), **défaussez-les.**

**II.** Suivez les instructions de mise en place de la carte Aube ou Crépuscule en ajoutant les jetons Heure sur la carte Horloge et en bloquant les lieux indiqués avec des jetons Cadenas.

**III.** Retournez la carte de mise en place et lisez-la. Ensuite, posez-la au-dessus du plateau.

**IV.** Mettez la nouvelle carte Événement (ce peut être une carte Aube, Crépuscule, ou encore autre chose) à côté de la carte Horloge et continuez votre enquête.

### **CRÉDITS**

**Auteurs :** Clémentine Beauvais et Dave Neale

**Traductrice :** Aylin Manço

**Illustrateur :** Biboun

**Chefs de projet :** Ludovic Papaïs et Florent Baudry

**Rédacteur des règles :** Xavier Taverne

**Relectrice :** Maëva Debieu Rosas

**Graphiste :** Lenaïg Bourgoïn

Les auteurs remercient les quatre excellents enquêteurs :  
**Robyn George, Reuben Balm, Ellie Tummons & Jasmine Hirst.**

© 2022 IELLO. Tous droits réservés.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,  
54180 Heillecourt, France  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

Suivez-nous sur :



# LES ANIMAUX DE BAKER STREET



BEATRIX



EDNA



ROSSETTI



MORRIS



TOBY



LE PORTIER



JAMAIS-PLUS



CHIFFON



BAROUCHE



MYLUS



NODOCÉPHALE



CUSTELLE  
EIFFAVE