

⚙ Antonin Boccara  
⚙ Romaric Galonnier  
⚙ Simon Caruso

15'  
⌚

2  
joueurs

10<sup>+</sup>  
👤

# EQCUS

Un jeu d'association  
d'idées pour 2 joueurs

**OLDCHAP**  
GAMES



## Focus : le jeu de Watson



Pour égayer les longues nuits d'hiver où parfois les enquêtes se font rares, le docteur Watson a inventé un jeu pour son ami Sherlock Holmes. Dans ce jeu, il faut se fier à son intuition tout en observant chaque détail des pièces à conviction. De quoi entraîner son sens de la déduction... Et si, vous aussi, vous jouiez à ce jeu ? Feriez-vous mieux que le détective et son acolyte ?

*Note : Les illustrations de ce jeu sortent tout droit des carnets de croquis réalisés par Watson au cours des enquêtes. De véritables chefs-d'œuvre jusqu'ici inédits !*

### MATERIEL



16 cartes Repère



84 cartes Pièce à conviction recto-verso

### But du jeu

Focus est un jeu **coopératif** pour deux joueurs. Votre objectif est de retirer une à une toutes les cartes du jeu, sauf la vôtre et celle de votre partenaire.





## Mise en place

Composez **une grille de 16 cartes Pièce à conviction** au centre de la table. À côté de ce carré, placez **une rangée de 4 autres cartes Pièce à conviction**.

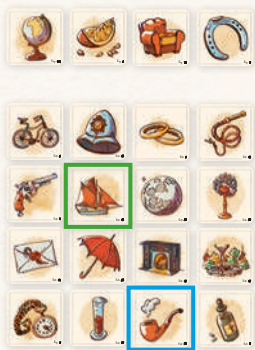
Mélangez les **16 cartes Repère** face cachée. Chaque joueur pioche une de ces cartes qu'il garde **secrète**. Cette carte Repère lui indique quelle est la Pièce à conviction parmi les 16 cartes centrales qu'il doit faire deviner à son partenaire.

*Note : Veillez à bien lire la carte Repère dans le sens de lecture du jeu (la rangée de 4 cartes sur le côté vous sert d'orientation).*

Sherlock



Carte Repère



Carte Repère

Watson

Dans cet exemple, Sherlock doit faire deviner le **voilier**, et Watson la **pipe**.



## Déroulement

**Important :** Pendant la partie les joueurs n'ont pas le droit de parler entre eux.

Une fois que les deux joueurs ont **secrètement** consulté leur carte Repère et qu'ils l'ont posée devant eux **face cachée**, le jeu peut débuter.



Les joueurs jouent à **tour de rôle**.

Lors de son tour, un joueur doit prendre une carte qui lui fait penser à la Pièce à conviction indiquée par sa carte Repère, ceci afin d'aider son partenaire à l'identifier.

Pour ce faire, il peut prendre une carte parmi :

- les cartes placées sur le côté,
- les cartes au centre de la table.

Il place alors cette carte **devant lui**. Chaque nouvelle carte prise est placée à côté de la dernière de manière à représenter une **file d'indices** (veillez à bien placer chaque nouvelle carte à la suite des précédentes afin de conserver l'ordre dans lequel vous les avez prises).







## Premier tour



Lors du premier tour, le premier joueur doit **obligatoirement** se saisir d'une carte Pièce à conviction parmi **les 4 cartes placées sur le côté** (ainsi, aucun risque de prendre la carte de son partenaire).



Sherlock

*File d'indices*



Watson

*File d'indices*

Aucun joueur n'est désigné premier joueur : dès qu'un joueur le souhaite, il commence. Vous ne pouvez pas vous faire de signe pour convenir de cela.



## Fin de partie

Si, lors d'un tour, un joueur prend la carte Pièce à conviction que l'autre joueur doit lui faire deviner, la partie s'arrête : **vous avez perdu.**

Si, à la fin d'un tour, il ne reste plus que vos deux cartes Pièce à conviction **au centre de la table** : **vous avez gagné** (vous ne pouvez pas vous arrêter avant, même si vous pensez avoir trouvé la carte de votre partenaire).

**Bravo ! Vous pouvez maintenant passer au Mode Sherlock (page 8).**



Mode  
Sherlock

*“Une fois éliminées toutes les impossibilités, l'hypothèse restante,  
aussi improbable qu'elle soit, doit être la bonne !”*

Sherlock Holmes dans *Le Signe des quatre*





## Conseils



Si les premières cartes seront souvent des indices pertinents, peu à peu il faudra vous saisir de cartes moins évidentes mais dont vous êtes certains qu'elles ne peuvent pas être celle de votre partenaire.



N'hésitez pas à prendre une carte si vous pensez que votre partenaire pourrait s'imaginer que c'est la vôtre.



Ne cherchez pas tout de suite à identifier la carte de votre partenaire. Au départ, cherchez plutôt celles qui ne peuvent pas être la sienne.



La carte de votre partenaire ne peut pas faire partie des 4 cartes sur le côté, ces cartes peuvent donc être prises sans risque.



Lors du premier tour, le temps que met un premier joueur à se décider peut signifier beaucoup de choses...





## Mode Sherlock



*« Mon cher Watson, de manière assez étonnante vous avez créé là un jeu tout à fait intéressant. Cependant, vous conviendrez comme moi qu'il est un peu trop facile de gagner. Voici une autre manière de jouer afin de corser un peu les choses... Cela devrait nous occuper quelque temps. »*

### But du jeu

Tenter, le plus rapidement possible, de trouver la carte de votre partenaire et de faire trouver votre carte... Mais attention à ne pas se précipiter !







## DÉROULEMENT

Le jeu se déroule de la même manière, à cette différence près :



À n'importe quel moment (au début ou à la fin d'un tour), lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la carte Pièce à conviction de son partenaire, il peut lever la main pour proposer à son partenaire de désigner ensemble les deux cartes.

Son partenaire a alors le choix :

1) **Il refuse la proposition** car il n'est pas sûr d'avoir trouvé et/ou d'avoir été trouvé par son partenaire.

S'il refuse, le jeu continue normalement jusqu'à ce que le joueur ayant refusé choisisse de lever la main (l'autre joueur ne peut plus lever la main). À ce moment-là, l'autre joueur est obligé d'accepter la proposition.

2) **Il accepte la proposition**, dans ce cas le jeu s'arrête. Les joueurs comptent jusqu'à trois et pointent chacun la carte Pièce à conviction qu'ils pensent être celle de leur partenaire. Passez ensuite au **décompte des points** (voir page suivante).





✓ ✓ **Si chaque joueur a pointé la carte de son partenaire**

Les joueurs marquent autant de points que le nombre de cartes Pièce à conviction restantes (au centre de la table et sur le côté).

Sherlock



Watson



*Dans cet exemple, Sherlock et Watson ont trouvé leurs cartes : le voilier et la pipe.  
Il reste 13 cartes (on compte le voilier et la pipe), ils marquent donc 13 points.*




## DÉCOMPTE DES POINTS

Mode  
Sherlock



  **Si seulement l'un des deux joueurs a pointé la carte de son partenaire**

Les joueurs marquent autant de points que la moitié du nombre de cartes Pièce à conviction restantes (si le nombre de cartes restantes est impair, arrondissez au nombre de points inférieur).

  **Si aucun des deux joueurs n'a pointé la carte de son partenaire**

Les joueurs ne marquent aucun point.

**Rappel : Si lors d'un tour vous retirez la carte de votre partenaire, cette partie s'arrête immédiatement et vous ne marquez aucun point.**

Le mode Sherlock se joue en **3 parties**. Au bout de 3 parties, additionnez vos points.

0-12 : Aïe, quelques difficultés à se comprendre...

13-21 : Les déductions sont intéressantes mais encore un peu floues.

22-30 : Bien, un duo à l'écoute l'un de l'autre !

31-39 : Bravo, de vrais maîtres de la déduction !

40 et plus : Brillant ! Vous êtes aussi complices que Sherlock et Watson...

Si vous atteignez 40 points ou plus, vous pouvez passer au **mode Mycroft** (voir page 12).



Mode  
Mycroft



## Mode Mycroft



*« Mon très cher frère, j'ai pu jouer au jeu qu'a créé votre ami Watson, ainsi qu'à l'évolution que vous proposez. C'est ma foi plutôt agréable. Les esprits les plus simples peuvent parfois créer des choses étrangement subtiles... Je me suis néanmoins permis de proposer une variation à ce jeu car cela manquait tout de même un peu de réflexion. Vous m'en direz des nouvelles ! Bonne chance... »*

### But du jeu

Tenter de trouver et de faire trouver deux cartes chacun !

Note : Vous pouvez jouer au mode Mycroft avec les règles du jeu de base (objectif : retirer toutes les cartes hormis les quatre vôtres) ou en le combinant avec les règles du mode Sherlock (objectif : pointer vos quatre cartes le plus rapidement possible).







### L'installation est la même à cette différence près :



Les joueurs piochent chacun **deux cartes Repère**. Ils doivent donc faire deviner deux cartes Pièce à conviction à leur partenaire.

Puis le jeu se déroule de la même manière : lors de chaque tour, un joueur se saisit d'une carte et la place devant lui. Si un joueur prend l'une des deux cartes Pièce à conviction que l'autre joueur doit lui faire deviner, la partie s'arrête : **vous avez perdu**.

Remarque : Chaque joueur ne conserve bien qu'**une seule file d'indices** devant lui. Ainsi, à vous de comprendre si un indice donné par votre partenaire ne concerne que l'une de ses cartes ou les deux...

### DÉCOMPTE DES POINTS EN MODE MYCROFT - SHERLOCK

- Si les 4 cartes ont été trouvées, vous marquez autant de points que la totalité des cartes restantes (voir page 10).
- Si seulement l'un des deux joueurs a trouvé les 2 cartes de son partenaire, vous marquez autant de points que la moitié des cartes restantes (arrondi à l'inférieur).
- Si aucun des deux joueurs n'a trouvé les 2 cartes de son partenaire, vous ne marquez aucun point.





## Bonus : Madame Hudson

(logeuse de Sherlock et Watson)



« Quel jeu ! C'est à se demander où ils vont chercher tout ça ! Pour ma part, je me suis permis de trier quelque peu les croquis de ce cher Watson selon les enquêtes qu'il a relatées. Un peu d'ordre, cela ne fait jamais de mal... J'ai ainsi pu regrouper quatre célèbres enquêtes : Une étude en rouge, Le Signe des quatre, Les Cinq pépins d'orange, et Le Chien des Baskerville. »

Pour jouer à l'une des véritables enquêtes de Sherlock et Watson :



Choisissez une enquête et prenez les **20 cartes Pièce à conviction** indiquées grâce au numéro sous les cartes.

Procédez à la mise en place habituelle. Vous pouvez ensuite jouer cette enquête avec les règles du jeu de base, du mode Sherlock ou du mode Mycroft.





Fig. 14

### Une étude en rouge

Cartes 13, 16, 19, 21, 28, 32, 45, 53, 55, 60,  
61, 63, 89, 96, 97, 124, 136, 144, 159, 165

### Le Signe des quatre

Cartes 10, 17, 35, 39, 49, 51, 57, 71, 75, 81, 91,  
93, 111, 115, 127, 131, 135, 147, 153, 166



Fig. 15



Fig. 16

### Les Cinq pépins d'orange

Cartes 1, 3, 23, 33, 36, 42, 43, 50, 64, 65, 83,  
87, 120, 126, 128, 130, 141, 158, 163, 168

### Le Chien des Baskerville

Cartes 5, 8, 12, 26, 30, 41, 67, 69, 73, 77, 79,  
99, 101, 103, 119, 125, 137, 145, 149, 157



Fig. 17

*Note : Pour chacune des enquêtes ci-dessus, vous serez amenés à jouer uniquement avec des éléments mentionnés par Arthur Conan Doyle (créateur de Sherlock Holmes) dans les romans et nouvelles en question.*

Sherlock et Watson vous ont également réservé une petite surprise...  
La chanson du jeu : *Le Noël de Sherlock Holmes* !



<http://oldchap.games/focus-la-chanson/>

*“Le monde est plein de choses évidentes que personne  
ne remarque jamais.”*

Sherlock Holmes dans *Le Chien des Baskerville*

## Crédits

Auteurs : Antonin Boccara, Romaric Galonnier

Illustrateur : Simon Caruso

Direction artistique et design graphique : Jules Messaud

Équipe OldChap : Jean-Baptiste Fremaux, Antonin Boccara,

Paul-Adrien Tournier, Jules Messaud, Thomas Luzurier

Un grand merci à Arthur Conan Doyle pour son œuvre inoubliable.



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

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