



## Règles du jeu pour Sherlock Holmes Live – Labyrinthe

Organisé par [Gus&Co](#)



En partenariat avec le Département de l'Aménagement, du Logement et de l'Energie du Canton de Genève, dans le cadre de [la Quinzaine de l'Urbanisme](#)

Genève. Septembre 1897.

Le quartier des Acacias est en pleine ébullition. Constructions, rénovations, démolitions.

Un archéologue est venu trouver Sherlock à Genève pour lui parler d'une étrange découverte qu'il aurait faite sous le quartier des Acacias. Une histoire abracadabrante de Sorcière... Rouge. Sherlock l'a envoyé balader.

Et depuis, plus de nouvelles de l'archéologue, il a disparu.

Sherlock Holmes a décidé de se saisir de cette étrange affaire. Le fameux détective a de nouveau besoin de vous.

### Organisation

Les participants viendront chercher leur matériel de jeu au [Pavillon Sicli](#), route des Acacias 45, 1227 Genève, samedi 16 septembre entre 18h et 18h30. Ils reviendront au plus tard au Pavillon Sicli pour 21h30.

La partie aura lieu dans le quartier des Acacias. Tout peut se faire à pied.

La participation au jeu est gratuite, exceptionnellement offerte par le Département.

L'aventure est conseillée à partir de 14 ans et elle est limitée à 180 participant.e.s.

### Général

Les joueurs prennent connaissance de la situation de départ puis partent enquêter par équipe de 3-5 joueurs.

### Fin de partie

Quand les joueurs estiment avoir obtenu assez d'éléments pour résoudre l'enquête, ils reviendront au Pavillon Sicli et seront invités à répondre à une série de questions. Ces questions rapporteront des points.

L'équipe qui aura obtenu le meilleur score sera déclarée vainqueur.

Le classement des trois meilleures équipes ainsi que la résolution de l'enquête seront annoncés sur internet sur le site officiel [sherlockgeneve.com](#) dimanche 17 septembre à 20h.

### Matériel de jeu

Au début de la partie, chaque équipe recevra un document de présentation, avec des codes QR de départ.

À prendre **impérativement** avec :

**Au moins un joueur par équipe** devra être équipé d'un **smartphone** (*iPhone ou Android*) avec une application (la plupart gratuite) de lecture / scan de codes QR, ainsi que la 3G en Suisse.

**Important** : Les joueurs qui ne sont pas en possession d'un smartphone pourront **sans problème** intégrer des groupes équipés.

**Conseil** : il serait préférable que les équipes se munissent d'un carnet de notes et d'un stylo pour enregistrer toutes les informations.

### Déroulement

Après avoir validé leur billet, reçu leur matériel et pris connaissance des premiers éléments de l'enquête, les équipes seront libres de se rendre où bon leur semble pour résoudre l'enquête et rencontrer (*virtuellement via codes QR*) les personnages impliqués dans l'affaire.

Les lieux réels comportent des codes QR. Ces codes QR renvoient à des éléments multimédias plus ou moins utiles pour la résolution de l'enquête.

Pour rester **fair-play**, les joueurs laisseront les éléments de jeu (codes QR, etc.) pour les autres équipes.

Attention, comme dans la « vraie vie », il faudra compter avec des fausses pistes !

Dès que les joueurs pensent avoir obtenu suffisamment d'informations pour résoudre l'enquête, ils reviendront au Pavillon Sicli et seront invités à répondre à une série de questions. Au plus tard pour 21h30.

Sherlock Holmes Live

Une aventure écrite & réalisée par [Gus&Co](#)

En partenariat avec le Département de l'Aménagement, du Logement et de l'Energie du Canton de Genève

Le site officiel : [sherlockgeneve.com](http://sherlockgeneve.com)

