



## Règles du jeu pour Sherlock Holmes Live – Némésis

Organisé par [Gus&Co](#)



En partenariat avec le Département de la Culture et du Sport de la Ville de Genève

### 4 nouveautés pour le Sherlock 2017, à découvrir en fin de règles !

Genève. Mai 1897.

Depuis quelques semaines, Genève connaît une vague de crimes sans précédent. Incendies, cambriolages, meurtres. La situation est extrêmement préoccupante. La ville est terrifiée. Et la police semble impuissante.

Y a-t-il un lien entre tous ces événements ? Une sombre machination se cacherait-elle derrière tout ça ?

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

Deux départs possibles :

**Samedi 20 mai**, dans le cadre de la Nuit des Musées de Genève, [rendez-vous entre 17h et 18h à la Console du Jardin Botanique](#). Au bord du lac, au 192 route de Lausanne, juste en face du Jardin Botanique. L'aventure finira au plus tard à 23h.

**Dimanche 21 mai**, dans le cadre de la Journée Internationale des Musées, [rendez-vous à 10h30 à la Console du Jardin Botanique](#). Au bord du lac, au 192 route de Lausanne, juste en face du Jardin Botanique. L'aventure finira au plus tard à 15h.

La partie aura lieu sur la Rive Droite, dans le quartier des Nations et aux alentours. Tout peut se faire à pied. Samedi soir, des navettes pour la

Nuit des Musées seront mises à disposition et seront incluses dans le billet.

La participation au jeu se monte à **20 CHF**, couvrant les frais d'organisation. En partenariat avec le Département de la Culture et du Sport de la Ville de Genève, le billet inclut également les entrées à la Nuit des Musées + navettes samedi soir, et à la Journée Internationale des Musées dimanche (valeur : 10 CHF). Les joueurs qui participent à l'enquête dimanche ont aussi droit à leur billet pour la Nuit des Musées. Ils pourront le récupérer au [BAC](#) samedi 20 mai entre 18h et 23h. Leurs noms seront sur la liste.

#### 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 de preuves et d'informations pour résoudre l'enquête, ils scanneront le code QR de fin de partie 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.

En cas d'égalité une question départagera les vainqueurs. En cas de nouvelle égalité, c'est

l'équipe qui aura fini en premier qui remportera la partie.

Le classement des trois meilleures équipes ainsi que la résolution de l'enquête seront annoncés sur internet sur le site officiel [sherlockgeneve.com](http://sherlockgeneve.com) dimanche 21 mai à 20h.

### Matériel de jeu

Au début de la partie, chaque équipe recevra :

- L'affaire, présentée par Sherlock
- Un journal (*factice*) avec des annonces et articles pouvant servir à l'enquête
- Des compétences et avantages spécifiques à chaque enquêteur (*voir plus loin sous « Nouveautés 2017 »*)
- Une check-list énumérant tout le matériel reçu

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. La ville et certains musées sont souvent équipés d'un accès wifi.

**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 seront prêts à répondre aux questions. Ils scanneront le code QR final et recevront de plus amples informations.

## Nouveautés 2017

1. Des **compétences**. Votre équipe est composée de personnages aux compétences particulières. Ils recevront un matériel de départ spécifique pouvant s'avérer utile pendant l'aventure.
2. **Scénario évolutif** : le scénario de 2017 est évolutif, interactif et malléable en fonction des choix des joueurs. Chaque équipe va vivre une expérience et un scénario différent en fonction des décisions prises.
3. Une **aventure dynamique**, très pulp.
4. Des lieux **inédits et surprenants**.

Sherlock Holmes Live

Une aventure réalisée par [Gus&Co](http://Gus&Co)

En partenariat avec le Département de la Culture et du Sport de la Ville de Genève.

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