

Sherlock Holmes - Détective Conseil: Ouverture de Boîte

Et voici une nouvelle réédition d'un jeu des années 80, après Civilization, Respublica Romana, Formula D voir venu le jour d'un grand classique du jeu d'enquête: Sherlock Holmes Détective Conseil édité par Ystari et réécrit par Yannick Mescam et Cyril Demaegd. Plus qu'une simple traduction, c'est un véritable lifting qu'a subi Détective Conseil... alors ouvrons voir!

Comme le titre le laisse présager, Sherlock Holmes Détective Conseil est un jeu d'enquête. Vous démarrez une histoire en tant que suppléant du célèbre détective et à vous de tirer vos propres conclusions

Le classeur de l'édition précédente fait place à une boîte, format moyen. Sur la couverture, une belle illustration d'Arnaud Demaegd, qui fixe bien l'ambiance: sereine et réfléchie.

A l'intérieur une pile de livrets...

Le livret de règles. Les règles sont très brèves tant le système est simple: 4 pages au total. Les 6 pages restantes sont consacrées à la présentation des différents personnages que vous pourrez rencontrer pour vous aider lors de vos enquêtes.

Les livrets d'enquêtes: 10 au total. Chaque fascicule se compose d'un texte introductif présentant le motif de l'enquête puis un suite de paragraphes correspondant à des pistes (ou lieux). Chaque piste vous apporte (ou pas) des indices sur votre enquête. Chaque livret est accompagné d'illustrations d'ambiance ou d'éléments d'enquêtes réalisées par Arnaud Demaegd et Neriatic.

Quelques aides de jeu indispensables: une carte de Londres qui vous permettra de situer les différentes pistes, le Times qui pourra vous également vous aider et un annuaire de Londres pour vous rendre sur les différents lieux de résidence des personnages que vous souhaitez interroger.

Et voila, tout le matériel nécessaire au jeu.

Avant de donner un quelconque avis sur le jeu, je tiens à préciser que j'étais un joueur de la version précédente publiée par les Editions Descartes et que j'attendais avec impatience une nouvelle version de ce jeu. Cette édition est vraiment plaisante à utiliser: illustrations, papier glacé, un livret pour une enquête... Un peu plus qu'une remise à niveau, c'est l'ergonomie du jeu qui est réactualisée. Les textes sont très bien rédigés et évitent les phrases souvent trop alambiquées et pompeuses destinées à simuler, dans bien des jeux, les années 188X. Côté jeu, nous sommes dans un format qui ressemble au "livre dont vous êtes le héros" mais sans le côté hasard. Ici, pas de tirage de dés, juste une lecture du texte et la recherche d'indices. A vous de choisir de continuer une piste ou d'en choisir une nouvelle: la lecture du Times peut parfois vous donner quelques idées et, en cas de grand blocage, vous pouvez toujours aller rendre une visite à Sherlock Holmes lui-même ou un de ses informateurs. Une fois que vous pensez avoir bouclé l'enquête, rendez-vous à la fin du livret pour répondre à deux séries de questions. Un petit système de score permet de comparer votre investigation à celle du maître détective.

Sherlock Holmes Détective Conseil est donc un jeu d'enquête. Il repose sur le principe de la déduction si chère à Arthur Conan Doyle mais aussi sur la prise de décision et le débat lorsque vous jouez à plusieurs. Il vous demandera aussi d'être capable de rester concentré sur la lecture d'un texte car Sherlock Holmes Détective Conseil est avant tout un jeu littéraire. Si vous êtes fan de romans policiers, ce jeu est fait pour vous. Le système de score me semble très anecdotique et, à mon avis, vous prive du plaisir de l'enquête si vous voulez tenter le "high-level". Une fois que vous pensez avoir trouvé le coupable, je vous conseille d'aller voir les questions qui vous sont posées et de vérifier si vous avez les réponses ou non (sans savoir si elles sont bonnes ou pas). Si vous ne pouvez pas répondre à une de ces questions, alors continuez votre enquête! Car une fois la solution révélée, la rejouabilité n'est plus possible avant quelques années et l'oubli de la solution...

Sherlock Holmes Détective Conseil est un très bon jeu pour fan d'enquête policière. Il peut se jouer à plusieurs en mode coopératif, à plusieurs chacun pour soit, en équipe, en solitaire... Il prendra cependant toute sa saveur en coopératif avec les discussions (débat) qu'il peut générer.

Pour ceux qui trouvent que 10 enquêtes sont trop justes pour un jeu, il existe des enquêtes sur le net: Le Pendu sur Gus and Co et la même enquête avec une police moins lisible qui évite de lire les paragraphes adjacents lorsque vous lisez sur Altaripa.

L'affaire de la lettre piégée dans le White Flag N°11

Notez également, des aides de jeu bien pratiques publiées par Je-dis-Jeux.

Sherlock Holmes Détective Conseil est un jeu de:

Auteurs: Yannick Mescam et Cyril Demaegd

Illustrateurs: Arnaud Demaegd et Neriatic

Editeur: Ystari

Nombre de Joueurs: 1-.... (aller pas plus de 6 si vous voulez une limite supérieure)

Durée: 1h-2h (30min si vous tentez les grands scores ce que je vous déconseille fortement)

Age: à partir de 12ans

Ps: Petite note sur les règles de jeu: lorsqu'une adresse comporte un numéro, ce numéro correspond au paragraphe ou lieu sur la carte correspondant. A vous par contre de trouver le bon quartier.

Par

Publié sur Cafeduwweb - Jeux de société le mercredi 25 janvier 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduwweb.com/lire/13153-detective-conseil-ouverture-boite-detective-conseil-ouverture->