

Tour de jeu :		
	En commençant par le 1er joueur, chaque joueur choisit une carte (Piste, Watson, Calèche ou 221B Baker Street), énonce son titre à voix haute et place son pion Joueur dessus.	S'il n'y a plus qu'un joueur en lice, il effectue autant de tours qu'il lui reste de jetons Calèche (4 max).
La piste est libre :	Le joueur choisit À PIED ou EN CALÈCHE .	Si À pied, il pose son pion sur la carte choisie. Si En calèche, il pose son pion et autant de pions Calèche qu'il souhaite.
La piste est occupée :	Le joueur doit poser plus de Calèches que le joueur déjà dessus.	Le joueur expulsé doit reprendre son pion et ses jetons Calèche, en défausser 1 et doit attendre son prochain tour pour se placer.
Si pion POLICE, le joueur doit soit :	Jouer un jeton Rappel, puis défausser les deux jetons. Jouer un jeton Crochetage, sans défausser les jetons.	
Si carte WATSON :	Disponible en plus d'une carte Piste quelconque et pour un seul joueur. Le joueur doit poser 4 jetons Calèche sur la carte.	
Si carte CALÈCHE :	Disponible pour plusieurs joueurs et pas de mise.	
PHASE DE VISITE :	Uniquement pour résoudre l'affaire; disponible pour plusieurs joueurs.	
Si carte 221B BAKER STREET :	Défausser les jetons Calèche pour la carte Sherlock Holmes avant de résoudre cette carte. Le joueur devra annoncer, en plus de la carte, le nombre de jetons Calèche qu'il lui reste.	
Si la carte Sherlock Holmes est en jeu :	Un joueur peut dépenser 3 jetons Calèche pour soit :	<p>Consulter les réponses :</p> <p>Désigner un joueur éliminé. Ce dernier lui indique combine il a eu de bonnes réponses sans les désigner, puis lui remet sa feuille de réponses. 1X par joueur et par partie. Le joueur écrit le N° de la question et sa réponse sur un papier. Il le donne à un joueur éliminé. Ce dernier lui indique si la réponse est bonne ou pas.</p> <p>Vérifier une réponse :</p>
Le dernier joueur placé prend le jeton 1er Joueur.		
La carte Watson est résolue en premier, puis toutes les autres simultanément, en défaussant les jetons Calèche.		
Carte Watson :	Désigner une carte Piste d'un autre joueur (sauf si interdiction). Le joueur placé dessus doit lire cette carte à voix haute.	
Cartes Pistes :	Chaque joueur prend sa carte Piste.	Si jetons Police et Crochetage joué, défausser le jeton Crochetage.
PHASE D'ENQUETE :	Chaque joueur lit sa carte discrètement, prend des notes, repose la carte, puis retire son pion.	
Carte 221B Baker Street :	Un joueur peut décider de jouer un jeton Police sur une carte Piste qu'il vient de lire.	Sauf sur Scotland Yard, 221B Baker Street, Calèches, ayant déjà un jeton Police ou une interdiction.
Définir l'ordre des joueurs présents dans l'ordre décroissant des jetons Calèche leur restant.		
Le joueur doit avoir écrit clairement et avec détails ses réponses aux questions du livret avant de retourner et lire la carte.		
Carte 221B Baker Street :	Le joueur compare ses réponses avec celles de la carte, le plus strictement possible.	<p>Si toutes les réponses sont bonnes, il gagne la partie.</p> <p>Le gagnant doit lire les réponses aux autres et la solution du livret. Variante : possibilité de laisser les autres joueurs poursuivre la partie sans révéler les solutions.</p> <p>Si au moins une réponse est fautive, le joueur indique aux autres joueurs son échec et le nombre de bonnes réponses. Mettre en jeu la carte Sherlock Holmes et ce perdant devient la voix de Sherlock Holmes. Si tous les joueurs éliminés, la partie est perdue pour tous.</p>

Préparation :

Choisir l'une des Affaires, prendre le livret et l'enveloppe correspondants.

Placer les cartes Piste, face recto, au centre de la table comme décrit dans le livret.

Placer les cartes Watson, Holmes et Calèches à côté des cartes Piste, et les jetons par type à côté de la zone de jeu.

Définir un 1er joueur, lui donner le jeton et le livret.

Le 1er joueur lit l'introduction, les questions finales et les règles spéciales.

Le Livret restera à disposition de tous les joueurs pour revoir ces parties.

Chaque joueur prend un pion Joueur, un jeton Joueur, 1 jeton Police, 10 jetons Calèche et de quoi écrire.

Si 6/7 joueurs, pas de jetons Police pour ces derniers mais 1 jeton Rappel.

Chaque joueur pioche une carte Auxiliaire, la consulte discrètement et la garde face cachée dans sa zone de jeu.

En cours de partie, possibilité de révéler la carte Auxiliaire OU la défausser pour avoir 3 jetons Calèche.

Si <4 joueurs, exclure la carte Wiggins.

