

Antonin Boccard
Romaric Galonnier
Simon Caruso

15'

3-4
joueurs

10+

FOCUS

A 3 et 4 joueurs

OLDCHAP
GAMES



Focus à 3 joueurs



« Mon cher Watson, nous avons tous les trois - mon frère, vous et moi-même - contribué à rendre ce jeu plaisant à pratiquer. Une fois n'est pas coutume, il s'agit là d'une belle réalisation collective. Je trouvais donc dommage que nous ne puissions pas y jouer tous les trois ensemble. Rassurez-vous, j'ai remédié à ce manque ! »

Sherlock Holmes

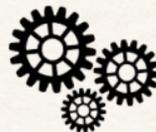
But du jeu

Focus est un jeu **coopératif** dans lequel votre objectif est de retirer une à une toutes les cartes du jeu, sauf **la vôtre** et celles de **vos partenaires**.



MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT

L'installation est la même qu'à deux joueurs, à cette différence près :



Composez une grille de 16 cartes Pièce à conviction au centre de la table. À côté de ce carré, placez une rangée de **5 autres cartes** Pièce à conviction.

Chaque joueur pioche ensuite secrètement une carte Repère.

Lors des deux premiers tours, le premier puis le deuxième joueur doivent **obligatoirement** se saisir d'une carte Pièce à conviction parmi les 5 cartes placées sur le côté.

Lors du troisième tour, le troisième joueur peut se servir d'une carte au centre de la table ou sur le côté. Le jeu se déroule ensuite comme une partie normale.

ATTENTION

De la même manière qu'aucun joueur n'est désigné premier joueur, aucun joueur n'est désigné deuxième joueur.

Une fois que le premier joueur s'est saisi d'une carte, un des deux autres joueurs peut dès qu'il le souhaite se saisir d'une carte également, il devient ainsi le deuxième joueur. Le joueur restant est donc le troisième joueur. Le jeu se poursuit dans le sens ainsi défini.



FIN DE PARTIE

Si, lors d'un tour, un joueur prend la carte Pièce à conviction de l'un des deux autres joueurs, la partie s'arrête : **vous avez perdu.**

Si, à la fin d'un tour, il ne reste plus que vos trois cartes Pièce à conviction au centre de la table : **vous avez gagné.**



Mode Sherlock à 3 joueurs



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 ses deux partenaires, il peut lever la main pour proposer à ses partenaires de désigner ensemble les cartes.



Si au moins l'un des deux autres partenaires refuse la proposition : le jeu continue normalement. Le joueur ayant fait la proposition ne peut plus faire de nouvelle proposition par la suite, il doit attendre qu'un autre joueur lève la main.

Si les deux autres partenaires acceptent la proposition : dans ce cas le jeu s'arrête. Les joueurs comptent jusqu'à trois et pointent chacun les deux cartes Pièce à conviction qu'ils pensent être celles de leurs partenaires. Passez ensuite au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Si chaque joueur a pointé la carte de ses deux partenaires

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

Si seulement deux joueurs sur trois ont pointé la carte de leurs deux partenaires

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 seulement un joueur a pointé la carte de ses deux partenaires

Les joueurs ne marquent aucun point.

Si aucun joueur n'a pointé la carte de ses deux partenaires

Les joueurs ne marquent aucun point.



Focus à 4 joueurs



« Merci mon cher ami ! Cela s'annonce un défi pour le moins ardu, votre esprit retors me fascinera toujours... Quant à moi, figurez-vous qu'il m'arrive de temps en temps de jouer à quatre joueurs, quand avec ma tendre Mary nous invitons nos voisins à jouer. C'est une variante « élémentaire » me direz-vous, j'en conviens, mais encore fallait-il y songer. »

D^r Watson

But du jeu

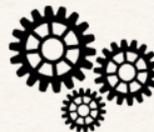
Votre objectif est de retirer une à une toutes les cartes du jeu, sauf celle de votre équipe et celle de l'autre équipe.



MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT

Formez **deux équipes** de deux joueurs.

La mise en place et le déroulement du jeu sont exactement les mêmes qu'à deux joueurs.



Chaque équipe joue comme si elle était un seul et même joueur. À vous de prendre les décisions à deux, ensemble.

Vous êtes libre de communiquer avec votre coéquipier mais attention à ce que l'autre équipe n'entende rien ! Pour ce faire, vous pouvez par exemple vous aider de la carte Repère et la prendre en main afin de désigner les cartes discrètement.

“Vous voyez mais vous n'observez pas.”
Sherlock Holmes dans *Un scandale à bohème*