

Шерлок Холмс

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы выступаете в роли детектива, расследующего одно из нашествивших преступлений. Вам предстоит перерыть весь Лондон в поисках улик по вашему делу! А ведь улики нужно будет проанализировать, связать воедино, вычислить преступное логово и арестовать преступника. Трудная задача, но на выручку вам всегда готовы прийти Шерлок Холмс, доктор Ватсон и инспектор Лестрейд.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Распутать свое дело (найти как минимум 3 жетона следствия того же цвета что и дело игрока), вычислить где находится преступное логово и поймать преступника. В конце игры подсчитываются победные очки, игрок набравший больше всех становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



60 ИГРОВЫХ КАРТОЧЕК



лицо

оборот

6 КАРТОЧЕК ДЕЛ



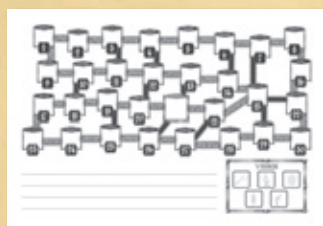
лицо

оборот

30 ЖЕТОНОВ СЛЕДСТВИЯ



5 БЛОКНЕТОВ ИГРОКОВ



5 ЖЕТОНОВ ИГРОКОВ



5 ФИШЕК ИГРОКОВ

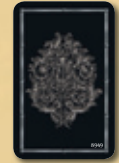


ФИШКА ШЕРЛОКА ХОЛМСА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. Положите игровое поле в центре стола.
2. Переверните все игровые жетоны черной стороной вверх, тщательно перемешайте и разложите на все локации игрового поля, кроме Скотланд-Ярда».

9. Выдайте каждому игроку по блокноту. Если у вас закончатся страницы в блокнотах, вы можете скачать образец на сайте: zvezda.org.ru



3. Отберите из игровой колоды 6 карточек дел (карточки с черным оборотом) и тайно раздайте каждому игроку по одной (лицом вниз). Остальные, не открывая, верните в коробку.

8. Оставшиеся карточки (с синим оборотом), тщательно перемешайте их и положите полученную колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Раздайте каждому игроку по 5 карточек. Также откройте 5 карточек сверху колоды и положите их рядом с колодой в линию в открытую.

7. Жетоны игроков ставятся на отметку «0» шкалы подсчета победных очков.



6. Черную фишку Шерлока Холмса поставьте на локацию «221В Бейкер стрит».



5. Фишки игроков ставятся на локацию «Скотланд-Ярд»



4. Игрок, который последним смотрел фильмы или читал книги про Шерлока Холмса ходит первым. Игроки выбирают цвет, которым хотят играть, и берут себе соответствующие фишки и жетоны.



Примечание: Цвета фишек и жетонов игроков никак не связаны с цветом дела. Для игры вам понадобится карандаш или ручка.

ХОД ИГРЫ:

Ход передается по кругу, начиная с первого игрока. В свой ход игрок совершает действия в следующем порядке:

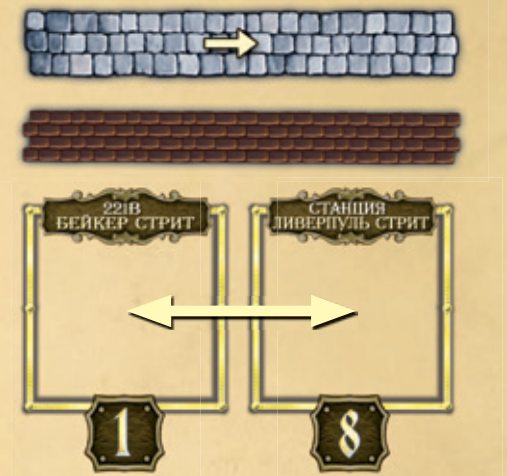
1. Перемещение
2. Обнаружение и сбор жетонов следствия
3. Добор карточек

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игрок в свой ход может переместить свою фишку на 1-2 локации или вовсе остаться на месте. Перемещение можно производить только между соседними локациями. Соседними локациями считаются локации, соединенные дорогами.

Вы можете использовать «подземку» для перемещения между локациями «221В Бейкер Стрит» и «Станция Ливерпуль Стрит» так, как будто они соединены дорогой.

Также игрок может переместиться на любое количество локаций в кэбе (подробнее смотрите в разделе «игровые карточки»).



2. ОБНАРУЖЕНИЕ И СБОР ЖЕТОНОВ СЛЕДСТВИЯ

Жетоны следствия делятся на 5 типов:



Орудие
преступления



Дактилоскопия



Экспертиза



Свидетель
преступления



Улики

После передвижения игрок может втайне от остальных посмотреть жетон следствия в локации, на которой стоит его фишка.

Чтобы сделать это, игрок должен положить рядом с собой в открытую карточку с руки с таким же символом, что и на жетоне следствия, который он собирается посмотреть.

Затем игрок (не показывая остальным) переворачивает и смотрит жетон, после чего совершает следующее:

- Если цвет жетона следствия и карточки его дела **не совпадают**, игрок кладет этот жетон обратно (лицом вниз никому не показывая) и сбрасывает выложенную карточку с таким же символом в сброс.

Примечание:

символы жетонов следствия необходимые для обнаружения и сбора всегда размещаются на верхней белой строчке свойств карточки



• Если цвет жетона следствия **совпал** с цветом карточки его дела, игрок может взять себе этот жетон. Для этого игроку необходимо обратить внимание на то, какое число указано на жетоне. Это число обозначает, сколько символов того же типа ему необходимо набрать с помощью карточек, чтобы получить этот жетон. Если у игрока хватает карточек с необходимым количеством символов, он сбрасывает эти карточки, а жетон забирает себе.

Подготовленная перед открытием жетона карточка также учитывается в подсчете символов.

Если у игрока не хватает карточек с необходимым количеством символов, он кладет жетон обратно взакрытую и отправляет карточку, открывшую жетон, в сброс.

Пример:

Игрок собирается открыть жетон следствия «орудие преступления» на котором стоит его фишка. Для этого он кладет перед собой карточку с 1 символом «орудия преступления».

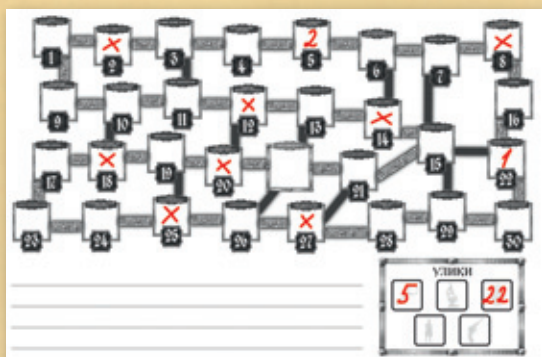
После этого он открывает жетон следствия и видит, что этот жетон относится к его делу (цвета карточки дела игрока и жетона совпали). На жетоне указана цифра «3», это значит, что игроку необходимо сбросить в общей сложности карточки с тремя символами «орудия преступления». Так как игрок уже выложил карточку с 1 символом (для того, чтобы посмотреть изображение на жетоне), ему надо доплатить только 2 символа. Для этого он сбрасывает карточку, на которой есть 2 символа «орудия преступления», и забирает себе жетон.



Помимо стандартного способа обнаружения жетонов следствия существует еще несколько альтернативных; подробнее о них смотрите ниже в разделе «карточки».

Примечание: Символ на черной стороне жетона следствия всегда совпадает с символом на цветной стороне этого жетона.

Блокнот



Важная часть игры – ведение записей в блокноте. Как вы будете делать записи в блокноте – полностью зависит от вас. К примеру, можно вычеркивать локации, на которых лежат чужие жетоны следствия. А на локации с нужными жетонами следствия ставить число необходимых символов для получения этого жетона или полностью писать, что за жетон там лежит.

Важно! Не забывайте вписывать номера локаций, на которых находятся нужные жетоны следствия,

в специальных полях блокнота. Это информация важна для поимки преступника.

Также в блокноте есть специальные ячейки, чтобы фиксировать номера локаций, где были найдены жетоны. Номера локаций необходимы для поимки преступника. Не забывайте анализировать ситуацию на игровом поле и в вашем блокноте. Нередки случаи, когда ваш жетон следствия можно будет вычислить методом исключения.

3. ДОБОР КАРТОЧЕК

В конце своего хода игрок берет 2 любые карточки из линии 5 открытых карточек рядом с колодой. Игрок может взять меньше карточек из линии и добрать недостающие карточки из колоды (не подглядывая в них).

Если игрок не перемещал свою фишку в этом ходу, он берет 3 карточки.

После того как карточки взяты, игрок дополняет из колоды линию карточек до 5. Дополнение линии до 5 карточек может привести к тому, что будет перемещена фишка Шерлока Холмса (см. ниже).

Если в колоде закончились карточки, перемешайте карточки из сброса и сформируйте из них новую колоду.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШКИ ШЕРЛОКА ХОЛМСА

На игровом поле из светлых дорог со стрелочками формируется замкнутый путь. По этому пути, в указанном стрелочками направлении, передвигается фишка Шерлока Холмса.



Если в момент дополнения линии карточек открывается карточка с изображением Шерлока Холмса, немедленно переместите фишку Шерлока Холмса на следующий жетон с тем символом, который указан на этой карточке.

Примечание: В верхнем левом углу карточки Шерлока Холмса изображен специальный значок, чтобы игроки не забывали двигать его фишку.



После того как линия из 5 карточек полностью дополнена и Шерлока Холмса передвинули, откройте и покажите всем игрокам жетон, на котором Шерлок Холмс остановился. После того как все игроки запишут нужную информацию в своих блокнотах, верните жетон на место черной стороной вверх.

Пример:

Линию карточек необходимо дополнить 2 карточками. Открывается первая карточка, на ней изображен Шерлок Холмс с символом «орудие преступления». Фигурка Шерлока Холмса перемещается на следующий жетон следствия «орудие преступления» на его пути.



Открывается вторая карточка, на ней также изображен Шерлок Холмс, на этот раз с символом «отпечатки». Фигурка Шерлока Холмса перемещается на следующий жетон следствия «отпечатки».



Теперь, когда вся линия из 5 карточек дополнена, а фигурка Шерлока Холмса перемещена, откройте жетон на котором **остановился** Шерлок Холмс. Все игроки могут посмотреть данный жетон, после чего закройте его снова.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КАРТОЧЕК

Вы можете использовать карточки одним из двух способов:

1. В качестве сброса для обнаружения и сбора жетона следствия (символы, указанные на верхней белой строчке).

Или

2. Воспользоваться специальной возможностью карточки (остальные строчки свойств карточки).

На всех карточках изображен один из четырех персонажей: Шерлок Холмс, доктор Ватсон, инспектор Лестрейд или кэбмен.

Каждую специальную способность персонажа (кроме доктора Ватсона) можно использовать только один раз за ход. Способность доктора Ватсона можно использовать любое количество раз.



ШЕРЛОК ХОЛМС

Карточка Шерлока Холмса имеет две дополнительные специальные возможности, но использовать можно только одну на выбор:



1. Вы можете втайне от остальных посмотреть любой жетон на игровом поле, с тем же символом, что изображен на карточке Шерлока Холмса. Для этого в любой момент своего хода, но до добора карточек, вам нужно сбросить карточку Шерлока Холмса с соответствующим символом.



2. Сбросив карточку Шерлока Холмса во время добора карточек, вы возьмете еще одну дополнительную карточку. Но не больше 3, даже если вы не передвигались в этот ход.



ИНСПЕКТОР ЛЕСТРЕЙД



Во время просмотра жетона следствия другими игроками, вы можете сбросить карточку с изображением Лестрейда и тоже посмотреть данный жетон.

Также можно использовать специальную возможность Лестрейда, если жетон был просмотрен другим игроком при помощи специальной возможности Шерлока Холмса.



Карточка Лестрейда вам понадобится для ареста преступника (Подробнее об аресте преступника смотрите ниже).



КЭБМЕН



В свой ход перед перемещением вы можете сбросить карточку с изображением кэба. Это даст вам возможность переместиться на любое количество локаций.



ДОКТОР ВАТСОН



В момент сброса карточек для обнаружения или сбора жетонов следствия, вы можете сбросить карточку с изображением доктора Ватсона. Эта карточка заменит вам один любой символ.

АРЕСТ ПРЕСТУПНИКА

Когда у игрока на руке есть как минимум 3 жетона следствия, он может попытаться найти логово преступника и арестовать его. Для этого необходимо узнать и сравнить 5 номеров локаций, где лежали жетоны следствия данного дела. Самый средний номер будет указывать место нахождения преступника.

Пример: Жетоны лежали на следующих локациях 15, 6, 27, 5, 22. Игрок выстраивает числа по порядку и получает следующую последовательность $5 < 6 < 15 < 22 < 27$. Из этой последовательности видно, что средним номером является 15; соответственно, преступник находится на этой локации, и его можно арестовать.

Чтобы арестовать преступника игрок должен дойти до локации «Скотланд-Ярд» и сбросить карточку Лестрейда. Затем игрок объявивший арест, ставит свою фишку на локацию, в которой, по его предположению, скрывается преступник и, не добирая карточек, временно выходит из игры вплоть до подсчета победных очков. Теперь его ход полностью пропускается.

Если один или несколько игроков указали место, где скрывается преступник, все остальные игроки начинают терять по одному победному очку. Для этого в конце своего хода игрок перемещает жетон на шкале победных очков на 1 клетку назад. Игрок объявивший арест не теряет победных очков. Если значение победных очков игрока становится равно «-10» – игрок проигрывает и в финальном подсчете победных очков не участвует.

ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игра заканчивается, как только последний игрок арестовал преступника или его значение победных очков стало равно «-10». Теперь предстоит выяснить: правильно ли были определены места нахождения преступников и подсчитать победные очки.

ПРОВЕРКА

Все оставшиеся жетоны на игровом поле переворачиваются лицевой стороной вверх. Жетоны, не относящиеся к делам игроков, снимаются с игрового поля. Затем, начиная с первого игрока, сравните – правильно ли игрок определил местонахождение преступника из его дела. Для этого все остальные игроки проверяют записи местонахождения жетонов следствия, указанных в его блокноте и сравнивают с жетонами следствия, которые игрок не успел собрать с игрового поля до конца игры. Если игрок действительно нашел самый средний номер, на котором находился жетон следствия его дела, и его фишка игрока стоит на этой локации, то игрок правильно определил местонахождение преступника.

После того как все игроки успешно пройдут проверку, начинается подсчет победных очков.

Игроки получают следующее количество победных очков:

+1, +2, +3 – За каждый собранный жетон в зависимости от того, какое число указано на жетоне следствия.

+1 – За каждую полученную связанную пару жетонов следствия. Смотрите карточку своего дела, чтобы понять какие жетоны следствия связаны между собой. Между связанными жетонами изображено «+1».

+10 – За правильное определение местонахождения преступника.

Пример: Игрок закончил игру со следующими жетонами следствия: «2», «3», «2», «1», что дает ему 8 ($2+3+2+1 = 8$) победных очков. Кроме того, за связь между жетонами в этом деле игрок получает еще 3 очка. И помимо этого игрок правильно определил местонахождения преступника, что дает ему еще 10 очков. Итого игрок получает $8+3+10 = 21$ победное очко.

Но, так как игрок закончил игру позже одного из игроков и его жетон игрока стоял на клетке «-3», его жетон перемещается на отметку «18» ($21-3 = 18$). Это и есть его финальный результат.



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок с самым высоким значением на шкале победных очков. При равенстве побеждает игрок, который раньше арестовал преступника.



8949



Under licence from Reiner Knizia