

Holmes

Sherlock & Mycroft

Un gioco di Diego Ibañez
Illustrazioni di Pedro Soto
2 giocatori · 30 minuti · Dai 10 anni in su

All'alba del 24 Febbraio 1895, Londra fu svegliata da un boato simile a un tuono. Una densa colonna di fumo annunciò la catastrofe: una bomba era stata fatta esplodere alla Sede del Parlamento. Le forze di sicurezza intervennero immediatamente e arrestarono Michael Chapman, un giovane operaio legato a un gruppo anarchico e fermato nei pressi del disastro.

Mycroft Holmes è stato incaricato di indagare sull'esplosione dal pubblico ministero della Corona: il suo compito è scoprire se l'attacco è da considerarsi l'atto di un lupo solitario o parte di un piano più complesso. Sembra che un altro caso facilmente risolvibile dalla sua poltrona del Club Diogene, se non fosse che il detective ingaggiato dai genitori di Michael per dimostrare l'innocenza del giovane è nientemeno che suo fratello Sherlock Holmes. I genitori di Michael sono contadini del Surrey e credono che Michael sia innocente.

Il duello tra le due menti più geniali di Londra ha inizio. I fratelli Holmes dovranno decidere se Michael è innocente o colpevole. Il giovane Chapman è un ragazzo sfortunato che è stato traviato dalle cattive compagnie o un membro di una cellula anarchica?

Contenuto

- **Tabellone**
(con indicatore di turno)



- **Pedine Azione**
(3 per Sherlock e 3 per Mycroft)



- **Mazzo dei Personaggi** (12 carte)



- **Mazzo degli Indizi** (52 carte)



- **Segnalini Indagine**
(24 lenti d'ingrandimento)



- **3 Carte Facoltative** (vedi Pagina 7)



- **Regolamento**

Preparazione del gioco

- 1 Il tabellone va collocato su un lato, tra i due giocatori.
- 2 Collocate sulle rispettive caselle del tabellone le carte personaggio *Dottor Watson*, *Mrs. Hudson* e *Ispettore Lestrade*.
- 3 Mescolate le carte personaggio rimanenti e collocate il mazzo dei personaggi sull'apposita casella del tabellone.
- 4 Pescate 2 carte personaggio e collocatele nelle due caselle del "Giorno 1" (potete anche provare la *Partenza Alternativa). Ogni partita inizia sempre con 5 personaggi disponibili.
- 5 I segnalini indagine vanno collocati al centro del tavolo, come riserva a disposizione di entrambi i giocatori.
- 6 Decidete chi sarà il primo giocatore: il primo giocatore sceglie se vuole essere Sherlock o Mycroft. Ogni giocatore prende le sue 3 pedine azione e 5 segnalini indagine dalla riserva.
- 7 Il mazzo degli indizi deve essere mescolato e collocato da un lato, a portata di mano dei 2 giocatori.
- 8 Poi pescate 4 indizi da questo mazzo e disponeteli in una fila visibile. Ora la partita può cominciare.



* PARTENZA ALTERNATIVA

All'inizio della partita, ogni giocatore prende 2 carte personaggio, ne sceglie una e la colloca a faccia in su simultaneamente sulle caselle "Giorno 1". Le due carte che non sono state selezionate vanno rimesse nel mazzo dei personaggi, che dovrà poi essere mescolato.

Che il gioco abbia inizio!

Dovrete ottenere gli indizi necessari per accusare o scagionare Michael Chapman. A tale scopo, usando le pedine azione, visiterete e attiverete le abilità dei vari personaggi che popolano Londra.

La partita dura 7 turni interi che simulano una settimana di indagini. Ogni turno è composto dalle fasi seguenti.



1.- Inizio del Giorno.

Un nuovo personaggio fa la sua comparsa a Londra. Il personaggio viene pescato dal mazzo dei personaggi e collocato sopra il giorno in questione.

Poi si mettono in piedi le 6 pedine azione situate sulle carte personaggio, pronte a iniziare una nuova giornata di ricerche.

Nota: Ignorate questa fase nel primo turno.



2.- Indagine

Il primo giocatore prende una qualsiasi pedina azione in piedi su un personaggio e la colloca stesa a terra su un altro personaggio dove non sia presente nessuna delle sue pedine. Il giocatore potrà usare le abilità di quel secondo personaggio immediatamente. Poi il turno passa all'altro giocatore e così via, finché entrambi i giocatori non avranno piazzato tutte e tre le loro pedine azione stese a terra.



Ricordate che l'unica condizione relativa a questo movimento consiste nel fatto che nessuna pedina azione può essere collocata su un personaggio con una pedina azione dello stesso colore, in piedi o stesa a terra che sia.

Nota: Dal momento che nel primo turno nessuna pedina è presente sul tabellone, le pedine vengono collocate direttamente stese a terra sui personaggi. Una volta che le pedine si trovano sul tabellone, ci rimarranno e saranno spostate da un personaggio all'altro.

3.- Fine del Giorno

Controllate se c'è qualche personaggio occupato da 2 pedine azione, uno di ogni giocatore. Quel personaggio sarà considerato ora assente: la sua carta sarà girata a faccia in giù per indicare che ha lasciato la città o si nasconde, e non sarà disponibile nel turno successivo.



Nota: I 3 personaggi iniziali (il Dottor Watson, Mrs. Hudson e l'Ispettore Lestrade) non possono essere assenti e rimangono sempre disponibili per i giocatori.

Inoltre, girate ogni personaggio assente durante questo turno di nuovo a faccia in su per indicare che sarà di nuovo disponibile nel giorno successivo.

ABILITÀ DEI PERSONAGGI

I personaggi consentono ai giocatori di ottenere dei segnalini indagine e di usarli per prendere degli indizi dalla fila visibile al centro del tavolo (o, in certi casi, direttamente dal mazzo degli indizi).

○ **Quando il giocatore ottiene i segnalini indagine**, li colloca nella sua area di gioco. L'avversario deve essere in grado di vedere quanti sono.

○ **Quando il giocatore ottiene carte indizio dalla fila**, deve collocarle sul suo lato del tabellone, organizzandole per tipo di inizio e leggermente scalate, in modo che il rivale sappia quanti indizi possiede il suo avversario. Il giocatore pesca poi altri indizi dal mazzo per rifornire la fila in modo che ci siano sempre 4 indizi invisibili. Se in qualsiasi momento il mazzo degli indizi si esaurisce, si mescolano le carte scartate per comporre un nuovo mazzo.



SEGNALINI INDAGINE

Limitati a 24. Se le abilità di un personaggio vi consentono di prenderne di più, potete prendere solo quelli rimanenti.



INDIZI SCARTATI

Alcuni personaggi vi richiedono di scartare indizi, dalla fila visibile o dall'area di gioco. **Gli indizi scartati vanno sempre collocati a faccia in giù su una pila diversa.**



INDIZI NASCOSTI

Alcuni personaggi vi consentono di ottenere degli indizi direttamente dal mazzo. Dopo avere controllato segretamente questi indizi, essi rimangono nascosti sul vostro lato del tabellone (teneteli leggermente scalati in modo che il vostro avversario possa sapere quanti ne avete).

Gli indizi nascosti saranno rivelati e collocati assieme ai loro tipi soltanto alla fine della partita. Nel corso della partita, queste carte sono completamente immuni a tutti gli effetti dei personaggi: in altre parole non possono essere né rubate né scambiate.

Il jolly è l'unico indizio che non può mai rimanere nascosto. Se pescate un jolly dal mazzo dovete mostrarlo come spiegato di seguito.

INDIZIO SPECIALE: IL JOLLY

Quando pescate un jolly, potete assegnarlo immediatamente a un tipo di indizio che già possedete per aumentarne la quantità, oppure potete metterlo da parte per avviare un nuovo tipo di indizio in un turno successivo. **Ricordate che non potete assegnare più di 1 jolly allo stesso tipo di indizio.**

Esempio: Mycroft ha 2 Sigarette e 1 Proiettile quando riceve 1 Jolly. Può associarlo a un qualsiasi tipo dei suoi indizi, ma decide di metterlo da parte. In un turno successivo riceve 1 Bottone e lo colloca in cima al jolly; in questo modo è come se avesse 2 Bottoni.



INDIZIO SPECIALE: IL FRAMMENTO DELLA MAPPA

Una mappa del parlamento è stata rinvenuta fatta in 5 pezzi. Più frammenti avrete alla fine della partita, più punti riceverete. Ai frammenti della mappa non è possibile assegnare nessun jolly.

Fine della partita

La partita termina quando il secondo giocatore ha usato la sua terza pedina azione nel Giorno 7.

Nota: un personaggio non sarà mai usato, dal momento che il gioco contiene 12 personaggi.

Ora i giocatori devono rivelare gli indizi nascosti che hanno ottenuto e assegnarli ai tipi corrispondenti. I jolly che non sono stati assegnati a nessun tipo di indizio possono essere assegnati ora. Poi si procede al calcolo dei punteggi:

1. Tipi di indizi. Gli indizi si confrontano per tipo. Il giocatore con più indizi di un certo tipo ottiene **il valore di quell'indizio meno l'ammontare di indizi di quel tipo posseduto dal suo rivale.**

Esempio: Mycroft ha 3 Sigarette (un Indizio con valore 5) e Sherlock solo 1. Mycroft riceve 4 punti (5 per il valore del tipo di Indizio meno 1 per l'indizio posseduto da suo fratello).

2. Maggioranza Assoluta. Se un giocatore ha ottenuto **tutte le carte di un tipo**, quel giocatore riceve un bonus di **3 punti**. I jolly non vanno conteggiati ai fini di determinare questo bonus.

Esempio: Sherlock ha trovato i 7 Bottoni (Indizio con valore 7), quindi riceve 10 punti (7 per il valore dell'indizio più 3 punti bonus extra per avere recuperato tutti i bottoni).

3. Frammenti della Mappa:

- 1 Frammento della Mappa sottrae 1 punto.
- 2 Frammenti della Mappa aggiungono 1 punto.
- 3 Frammenti della Mappa aggiungono 3 punti.
- 4 Frammenti della Mappa aggiungono 6 punti.
- 5 Frammenti della Mappa aggiungono 10 punti.

4. Jolly non assegnati. Ogni jolly che non sia stato assegnato a ogni tipo di indizio sottrae 3 punti.

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha più segnalini indagine. Se il pareggio permane, il caso resta irrisolto e i giocatori dovranno ricominciare l'indagine da capo con una nuova partita.

Personaggi



DOCTOR WATSON

Watson, medico militare e instancabile compagno di avventure di Sherlock Holmes, è il narratore di tutte le indagini di Sherlock e il suo principale consigliere in tutte le questioni mediche e di autopsia.

Consiglio: usa 1 segnalino indagine per ottenere 1 indizio dalla fila visibile.



MRS. HUDSON

La padrona di casa di Holmes e Watson al 221 di Baker Street. Un'anziana signora molto paziente che ha a cuore i suoi particolari affittuari, nonostante seminario spesso il caos nello stabile.

Riposo: ricevi 3 segnalini indagine dalla riserva.



ISPETTORE LESTRADE

Un Agente di Scotland Yard burbero e severo, di grande successo nel suo mestiere. Anche se ha un'alta stima di Holmes, in quanto rappresentante della legge disapprova alcuni dei suoi metodi meno convenzionali.

Irruzione: usa 3 segnalini indagine per ottenere 2 indizi dalla fila visibile.

IRENE ADLER

Cantante, attrice, manipolatrice, ladra... è così che Sherlock Holmes definisce rispettosamente "La Donna", l'unica al mondo che sia riuscita a ingannare il grande detective.

Furto: Usa un numero di segnalini indagine pari al numero del giorno della settimana e prendi 1 indizio visibile dall'area di gioco del tuo avversario per aggiungerlo alla tua pila degli indizi nascosti. Non puoi prendere jolly o carte nascoste.



ISPETTORE GREGSON

Un Agente di Scotland Yard coraggioso e intelligente, di cui Sherlock Holmes ha grande rispetto. Sotto alcuni punti di vista Gregson è l'opposto di Lestrade, in quanto capisce che a volte è necessario aggirare la legge per raggiungere l'obiettivo.

Perquisizione: puoi ottenere da 1 a 3 indizi dalla fila visibile usando 2 segnalini indagine per ognuno.



WIGGINS

Uno dei tanti orfani che popolano le vie di Londra. È il capo degli "Irregolari di Baker Street", una banda di scaltri orfani che spesso procurano informazioni utili a Sherlock.

Rete di informatori: ottieni 5 segnalini indagine dalla riserva.





LANGDALE PIKE

Giornalista delle testate scandalistiche di Londra. Anche se Holmes e Watson lo considerano il peggio che il giornalismo abbia da offrire, spesso è il primo a decifrare i segreti e a sapere voci di corridoio utili e si è rivelato utile in più di un'occasione.

Dicerie: puoi prendere da 1 a 3 indizi direttamente dal mazzo, usando 1 segnalino indagine per ognuno. Poi tieni una carta nascosta nella tua area di gioco e scarta le altre.



TOBY

Anche se sporca ed è confusionario, Toby resta comunque un bravissimo segugio. Ha aiutato Sherlock Holmes in un paio di casi.

Seguire tracce: ricevi dalla riserva un numero di segnalini indagine pari ai tipi di indizi che possiedi in quel momento. I Frammenti della Mappa contano come un tipo; un jolly non assegnato non va conteggiato.

Esempio: Holmes ha 3 Esplosivi, 1 Frammento della Mappa, 2 Sigarette e 1 Jolly non assegnato. Quando si reca da Toby per usare la sua abilità di seguire tracce, riceve 3 segnalini indagine.



SHINWELL «PORKY» JOHNSON

Un ex-ergastolano, attualmente una specie di guardia del corpo e confidente occasionale di Sherlock Holmes. Si tengono in contatto segretamente per non compromettere le indagini di Sherlock.

Intimidazione: Scarta da 1 a 3 carte dalla fila visibile.

BILLY IL FATTORINO

Giovane, cordiale, ingegnoso e discreto, come richiede il suo lavoro. Ha aiutato Sherlock Holmes in vari casi dopo che il Dott. Watson si è sposato e si è trasferito da Baker Street.

Incarico: puoi scartare un indizio dalla tua area di gioco (ma non un jolly o un frammento di mappa) e prendere un numero di segnalini indagine pari al valore della carta meno il giorno di indagine in cui ti trovi.



VON KRAMM

Usando questo falso nome, il Re di Boemia ha chiesto aiuto a Sherlock Holmes per risolvere un caso di ricatto. Il Re può fornire a Holmes varie informazioni sul mondo della nobiltà.

Segreti di stato: il giocatore attivo può prendere 1 indizio dalla fila visibile. Poi il suo rivale può usare 1 segnalino indagine per ottenere 1 indizio direttamente dal mazzo, tenendolo nascosto nella sua area di gioco.



VIOLET HUNTER

Una signora onesta e intelligente che aveva bisogno dell'aiuto di Sherlock per risolvere uno sconcertante caso legato al suo lavoro di governante in una villa. Ora lavora come preside di un prestigioso collegio femminile.

Correggere: puoi scambiare 1 indizio dalla tua area di gioco con 1 indizio dalla fila visibile.



Carte facoltative

SHERLOCK / MYCROFT

Per aumentare la difficoltà tattica del gioco potete usare la carta speciale a due facce Sherlock e Mycroft.

Dopo avere deciso chi sarà il primo giocatore, collocate questa carta sul lato del secondo giocatore. Questo secondo giocatore sarà in grado di **prenotare un indizio**, se lo desidera, in un qualsiasi momento del suo turno, anche dopo avere rifornito gli indizi della fila, se ne ha ottenuti.

Per prenotare un indizio si intende prendere un indizio dalla fila visibile e **collocarlo orizzontalmente nella propria area di gioco**, separatamente dagli altri indizi. Un indizio prenotato è immune a qualsiasi abilità e non conta come indizio o come tipo, dal momento che i giocatori ancora non lo possiedono.

Quando in un'azione successiva il giocatore può ottenere degli indizi grazie all'abilità di uno dei personaggi, potrà ottenere l'indizio prenotato al posto di un indizio della fila.



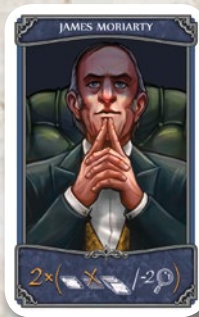
Quando un giocatore prenota un indizio, gira la carta *Sherlock e Mycroft* sul lato opposto, in modo da mostrare il giocatore che ora è in grado di prenotare. Nessun giocatore può prenotare più di un indizio alla volta. Se volete prenotare di nuovo, dovrete prima ottenere l'indizio che avevate già prenotato e avere la carta *Sherlock e Mycroft* girata sul vostro lato.

Se la partita termina e un giocatore non ha ancora ottenuto il suo indizio prenotato, quel giocatore perde **3 punti**.

MORIARTY E MORAN

Potete includere questi nemici per aumentare la difficoltà della partita. Potete scegliere quale nemico includere, includerne uno a caso o perfino includerli tutti e due!

Quando preparate la partita e dopo avere pescato i primi 2 personaggi del Giorno 1, mettete la carta o le carte nemico nel mazzo dei personaggi e mescolatelo. Se una delle carte corrisponde a un nemico quando un nuovo personaggio viene pescato, il gioco viene momentaneamente messo in pausa finché l'effetto di questo personaggio non viene risolto. Poi la sua carta viene scartata e si pesca un nuovo personaggio.



JAMES MORIARTY

Impossibile! Moriarty è morto cadendo nella cascata... o forse no? Forse il "Napoleone del Crimine" è tornato e ha in mente un piano sinistro.

Entrambi i giocatori, a partire dal primo giocatore, scartano una **carta visibile** dalla loro area di gioco o rimettono 2 segnalini indagine nella riserva. Questo processo deve essere ripetuto una seconda volta in ordine inverso.

Se un giocatore non ha indizi e non ha abbastanza segnalini indagine, dovrà cedere tutti quelli che possiede.



SEBASTIAN MORAN

Il braccio destro di Moriarty, un ex-soldato trasformatosi in killer. È stato avvistato in città e ha provocato un'ulteriore esplosione per confondere i fratelli Holmes.

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore deve stendere a terra una delle sue pedine azione in piedi. Durante questo turno avrà a sua disposizione solo 2 azioni e naturalmente non sarà in grado di usare il personaggio sotto la pedina stesa a terra.

Esempio di un turno

Nel giorno 1, Sherlock e Mycroft si sono recati da Wiggins, quindi quel personaggio è assente. Si sono anche recati da Watson, che non può essere assente in quanto è un personaggio iniziale.

1. Inizio del Giorno 2.

I giocatori rimettono in piedi le loro pedine azione e un nuovo personaggio fa la sua comparsa a Londra: il giornalista Langdale Pike.

2. Indagine.

- 1 Sherlock è il primo giocatore. Vuole consultare di nuovo l'ispettore Lestrade, ma prima deve rimuovere la sua pedina azione da lui. La sposta e la colloca stesa a terra sopra Mrs. Hudson. Un po' di riposo a Baker Street e una bella tazza di tè gli schiariranno le idee; prende 3 segnalini indagine che userà quando andrà a trovare l'ispettore.
- 2 Mycroft sposta la sua pedina azione che si trovava su Irene Adler, per cercare di scoprire da Langdale Pike qualcosa sulle voci che circolano a Londra. Decide di usare 2 segnalini indagine, quindi pesca 2 carte direttamente dal mazzo degli indizi, le esamina attentamente, ne tiene una come indizio nascosto e scarta l'altra.
- 3 Sherlock muove ora la sua pedina azione dal Dott. Watson all'ispettore Lestrade per indurlo a condurre un'irruzione in un magazzino sospetto. Usa 3 segnalini indagine e ottiene 2 indizi dalla fila: una Sigaretta e un Esplosivo.
- 4 Mycroft muove la pedina che si trovava sull'ispettore Lestrade e la mette sul Dottor Watson, usando usa 1 segnalino indagine per prendere una carta che è stata appena collocata sulla nuova fila di 4 indizi: un Esplosivo.
- 5 Sherlock, incuriosito da questo nuovo esplosivo, decide di consultare Irene Adler. Muove la pedina azione situata su Wiggins, che è assente, fino alla "Donna" e usa 2 segnalini indagine (lo stesso numero del giorno delle indagini) per rubare quell'indizio a Mycroft e includerlo nei suoi indizi nascosti.
- 6 Mycroft ha 2 segnalini indagine e decide a sua volta di investirla su Irene Adler per rendere al fratello pan per focaccia: sposta la pedina azione che si trovava su Wiggins fino alla ladra e ruba la Sigaretta a Sherlock.



3. Fine del Giorno 2.

I giocatori hanno effettuato le loro 3 azioni. Ora controllano quali personaggi sono stati usati da entrambi i giocatori: Irene Adler è considerata assente. Poi i personaggi assenti durante questo turno vengono ripristinati, quindi Wiggins è di nuovo disponibile per essere usato.

HOLMES: Sherlock & Mycroft

Autore: Diego Ibáñez

Illustrazioni, Progetto Grafico e Regolamento: Pedro Soto

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Direttore di Produzione: Xavi Garriga

- **Un ringraziamento speciale a Paco "Gurney",** che ha avuto fiducia in questo gioco fin dall'inizio. Senza di lui, non stareste leggendo queste righe.
- **Ringraziamenti dell'autore:** A tutti i giocatori, in particolare a Milagros per l'ispirazione, a Oriol per la sua determinazione, a Xavi per le sue odalische, a Pedro per la trasformazione, a Devir per la fiducia, a LUDO e alla famiglia di giocatori di Castello... e a Monica e a Noa; senza di loro, le indagini non sarebbero state la stessa cosa.
- **Ringraziamenti dell'artista:** Ringrazio il mio gruppo di gioco (Valentin, Victor, Chus, César, Jorge e José Luis) e tutti quelli che sono sempre pronti a collaudare un prototipo, Devir per avermi nominato "editore" di questo splendido gioco e Sidney Paget per il suo Mycroft e per le sue ispiratissime illustrazioni.