



Scotland Yard

SHERLOCK HOLMES EDITION

„Ach, to ty... wejdź!

Pan Holmes i pozostali czekają na Ciebie. Razem na pewno uda wam się w końcu złapać profesora Moriarty'ego!” Drzwi przy Baker Street 221B zamykają się – rozpoczyna się polowanie na Moriarty'ego!

Edycja Sherlocka Holmesa

W tej wersji Scotland Yard Sherlock Holmes i jego towarzysze polują na złoczyńcę, profesora Moriarty'ego. Możesz grać jako Detektyw lub Moriarty. W grę można grać na oryginalnych zasadach lub na specjalnych zasadach Sherlocka Holmesa.



Jeśli zdecydujesz się użyć oryginalnych zasad, podążaj za symbolem Scotland Yard.



Jeśli zdecydujesz się zagrać w wersję Sherlocka Holmesa, podążaj za symbolem Sherlocka Holmesa.

Spis treści

- ① 1 plansza do gry (Plansza przedstawia wiktoriański Londyn około 1895 roku i jest oparta na zapisach historycznych. Została nieco zmodyfikowana dla lepszej rozgrywki).
- ② 29 Kart startowych
16 brązowych kart („D” dla Detektywów)
13 złotych kart („M” [i symbol balonu] dla Moriarty'ego)
- ③ 134 Bilety
58 × Bilety na powóz („Powozy”, pomarańczowe)
44 × Bilety tramwajowe („Londyński autobus konny”, turkusowy)
23 × Bilety na metro („Kolej metropolitarna”, różowe)
6 × Czarne bilety
3 × Bilety na podwójny ruch
- ④ 6 Pionków
- ⑤ 6 Plansz dla graczy (dwustronnych)
- ⑥ 1 Dziennik podróży (z długopisem i kartką)
- ⑦ 1 Daszek
- ⑧ 3 Pierścienie Policjanta



Dla wersji Sherlocka Holmesa:

- Ⓐ 10 Żetonów postaci (2 na Detektywa)
- Ⓑ 15 Kart miejsca zbrodni
- Ⓒ 1 Pasek dziennika podróży



Przygotowanie

Przed pierwszą rozgrywką

Ostrożnie wyjmij wszystkie elementy z wypraski.
Wyrzuć puste kartony.

Przed każdą rozgrywką

1. Umieść planszę do gry na stole w zasięgu ręki wszystkich graczy.
2. Zdecyduj, kto wcieli się w **Moriarty'ego**.

Wskazówka: Aby być Moriartym, trzeba mieć nerwy ze stali! Jeśli to możliwe, powierz tę rolę doświadczonemu graczowi. Moriarty zakłada **daszek**. Pomaga mu on ukryć jego wyraz twarzy przed Detektywami. Moriarty bierze **złoty pionek**, **dziennik podróży** (z kartką papieru) oraz **długopis** i kładzie je przed sobą. Następnie bierze swoją planszę gracza.



- A. Moriarty umieszcza swoją planszę gracza przed sobą w taki sposób, aby widoczna była ikona Scotland Yard.
- B. Pobiera **5 czarnych biletów** i **2 bilety na podwójny ruch** i umieszcza je na swojej planszy gracza.



- A. Moriarty umieszcza swoją planszę gracza przed sobą w taki sposób, aby widoczna była ikona Sherlocka Holmesa.
- B. Pobiera **1 czarny bilet** i **1 bilet na podwójny ruch** i umieszcza je na swojej planszy gracza. Pozostałe bilety na podwójny ruch oraz czarne bilety są umieszczane obok planszy gry.
- C. Moriarty pobiera **15 kart miejsca zbrodni**. Tasuje je rewersem do góry i dobiera **3 karty**. Przygląda się kartom, nie pozwalając, aby inni gracze je widzieli, a następnie kładzie je zakryte przed sobą. Pozostałe karty miejsca zbrodni są usuwane z gry (nie wolno na nie patrzeć).
- D. Na koniec zakrywa prawą kolumnę dziennika podróży (pociągi od 17 do 24) **paskiem dziennika podróży**.

3. Każdy z **Detektywów** wybiera postać i otrzymuje odpowiednią **planszę gracza** oraz pionek. **Uwaga: w grze dla dwóch graczy Detektyw wybiera i odgrywa dwie postacie.**



Wskazówka: Detektywi mogą wybrać dowolną postać, ale zalecamy, aby zawsze, gdy jest to możliwe, w składzie znajdowali się Sherlock Holmes i Dr Watson.

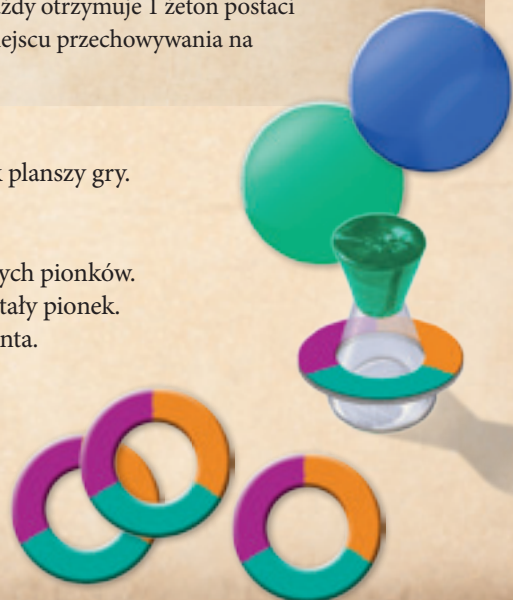


- A. Każdy Detektyw umieszcza swoją planszę gracza przed sobą w taki sposób, aby widoczna była ikona Scotland Yard.
- B. Wszyscy gracze pobierają 4 bilety na metro, 8 biletów na tramwaj i 11 biletów na powóz. Gracze umieszczają swoje bilety w trzech stosach na swojej planszy gracza tak, aby każdy mógł je zobaczyć.



- A. Każdy Detektyw umieszcza swoją planszę gracza przed sobą w taki sposób, aby widoczna była ikona Sherlocka Holmesa.
- B. Wszyscy gracze pobierają 4 bilety na metro, 7 biletów na tramwaj i 10 biletów na powóz. Gracze umieszczają swoje bilety w trzech stosach na swojej planszy gracza tak, aby każdy mógł je zobaczyć.
- C. Każdy detektyw otrzymuje 1 lub 2 żetony postaci w odpowiednim kolorze:
 - w grze z 2 lub 3 Detektywami, każdy otrzymuje 2 żetony postaci
 - w grze z 4 lub 5 Detektywami, każdy otrzymuje 1 żeton postaciŻetony postaci umieszcza się w miejscu przechowywania na swojej planszy gracza.

4. Pozostałe bilety na metro, tramwaj i powóz umieść w pobliżu Moriarty'ego, obok planszy gry. To zaopatrzenie ogólne.
5. W grze z 2 lub 3 Detektywami, **Policjanci** udzielają pomocy w postaci dodatkowych pionków. Mając **2 Detektywów**, weź **2** pozostałe pionki. Mając **3 Detektywów**, weź **1** pozostały pionek. Umieść **kartonowy pierścień** wokół każdego z pionków reprezentujących Policjanta. Pierścień pozostaje na danym pionku przez cały czas gry, aby zidentyfikować go jako Policjanta.



6. Początkowa Pozycja Startowa

- Podziel **karty startowe** na dwa stosy: „D” (Detektywi) i „M” (Moriarty).
Potasuj każdy stos osobno i połóż karty rewersem do góry.
- Każdy Detektyw (i Policjant) losuje kartę „D”.
Umieść każdy pionek na stacji pokazanej na karcie. Odlóż karty startowe „D” do pudełka.
- Moriarty dobiera i patrzy na kartę „M”, nie ujawniając jej Detektywom. Karta przedstawia 2 stacje.



Lewa stacja to miejsce startu Moriarty'ego.



Moriarty wybiera jedną z dwóch stacji, z której będzie startować.

Uwaga: Moriarty **nie** umieszcza swojego pionka na planszy!

- Moriarty kładzie swoją kartę startową rewersem do góry. Pozostałe karty startowe Moriarty'ego wracają do pudełka (wariant Scotland Yard) lub są układane w stosie kart rewersem do góry (wariant Sherlocka Holmesa).

Jak grać

Gra składa się z **wielu rund**. W każdej rundzie Moriarty wykonuje swój ruch jako **pierwszy**. Następnie **Detektywi i Policjanci** grają w dowolnej kolejności.

Ogólne zasady przemieszczania się

Plansza gry przedstawia sieć transportową Londynu. Każde miejsce na mapie jest stacją dla 1 do 3 środków transportu (powozu, tramwaju i metra). Kolory stacji wskazują, jakie środki transportu rozpoczynają i kończą bieg w tym miejscu.

Korzystanie z określonego środka transportu

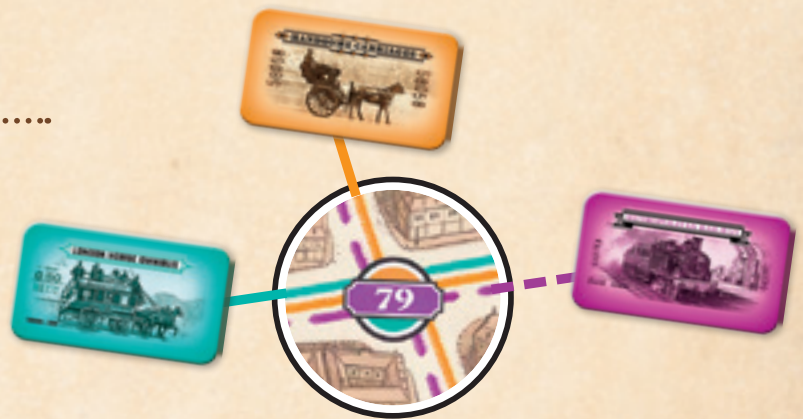
- Gracz musi rozpocząć swoją kolejkę na stacji przeznaczonej dla danego środka transportu.
- Gracz gra **odpowiednim biletem**.
- Gracz przesuwa swój pionek wzdłuż **odpowiedniej kolorowej linii** do **następnej stacji o tym samym kolorze**. Wszystkie pionki mogą się przemieszczać tylko do **niezajętych** stacji.

Powóz przemieszcza się po liniach **pomarańczowych**, **tramwaj** po liniach **turkusowych**, a **metro** po liniach **różowych**.



Przykład:

- Zielony pionek znajduje się na stacji 165. Stamtąd może ...
- ... pojechać **powozem** do stacji 149, 151, 179 lub 180.
 - ... dojechać **tramwajem** do stacji 123 lub 180.
 - ... **uwaga:** nie może korzystać z **metra**. Przebiega przez stację 165, ale nie **zatrzymuje się** na niej (stacja 165 nie jest różowa).



Symbol parku

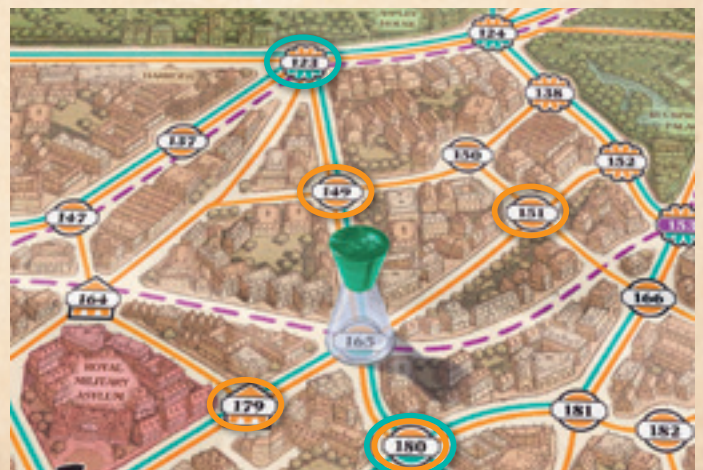


Symbol zabytku



Symbol rzeki

Uwaga: symbole parku, zabytku i rzeki są używane tylko w wersji Sherlocka Holmesa.





Przemieszczanie się Moriarty'ego

Moriarty **ukrywa** swoje ruchy. Może wybrać **ruchy normalne i specjalne** (opisane poniżej). W wariancie Sherlocka Holmesa, Moriarty posiada dodatkowe umiejętności specjalne. Zostały one wyjaśnione na stronie 6.



Normalna kolejka:

1. Moriarty potajemnie wybiera nową stację, która musi być bezpośrednio połączona linią z miejscem, w którym obecnie się znajduje.
2. Numer nowej stacji zapisuje na najbliższym wolnym miejscu w swoim dzienniku podróży.
3. Zasłania swoje zapiski biletami, którego właśnie użył (Moriarty pobiera bilet z ogólnego zapasu). Detektywi są w stanie zobaczyć, z jakich środków transportu korzystał Moriarty, ale nie widzą celu jego podróży.

Bilety specjalne:

A. Czarne bilety

Zamiast normalnego biletu Moriarty może użyć **czarnego biletu**.

- Moriarty może korzystać z **każdego środka transportu**. Po prostu zakrywa swoje zapiski w dzienniku podróży czarnym biletami. Dzięki temu detektywi nie wiedzą, jakim środkiem transportu się poruszał.
- Moriarty może też korzystać z promu na Tamizie za pomocą czarnego biletu. Linie promowe są koloru ciemnoniebieskiego. Łączą one stacje 108, 115, 157 i 194 po drugiej stronie rzeki. Prom kursuje z punktu startowego wzdłuż granatowej linii do następnej stacji. Czarne bilety są zawsze dokumentowane w dzienniku podróży.



B. Bilety na podwójny ruch

Jeśli Moriarty zagra bilet na podwójny ruch, wykonuje 2 kolejki pod rząd. Zapisuje 1 stację w swoim dzienniku podróży i pokrywa ją 1 biletem (pierwsza kolejka). Następnie robi to samo ponownie (druga kolejka). Może dwukrotnie skorzystać z tego samego środka transportu lub z dwóch różnych. Może też użyć czarnych biletów. Moriarty może zagrać tylko 1 bilet na podwójny ruch w każdej kolejce. Wykorzystane bilety na podwójny ruch są umieszczane w pudełku.



Wydarzenia specjalne:

A. Zjawia się Moriarty!

Od czasu do czasu Moriarty musi się pokazać. Ilekroć Moriarty wpisuje swoje zapiski obok **zakreślonego numeru** w dzienniku podróży (np. po 3., 8. i 13. kolejce), musi umieścić swój pionek w aktualnej lokalizacji na planszy. W swoim następnym ruchu Moriarty usuwa swój pionek z planszy. Uwaga: jeśli używasz biletu na podwójny ruch, Moriarty może pojawić się po pierwszej kolejce, a zniknąć w drugiej!

B. Moriarty popełnia przestępstwo!



Po przemieszczeniu się, jeśli Moriarty znajduje się na stacji pokazanej na 1 karcie miejsca zbrodni, **może** popełnić zbrodnię w tym miejscu. Aby to zrobić, ogłasza, że popełnia przestępstwo, a następnie umieszcza kartę miejsca zbrodni rewersem do góry na zaznaczonej krawędzi swojej planszy gracza. Jeśli Moriarty zdoła zagrać wszystkie 3 karty miejsca zbrodni, natychmiast wygrywa grę. Detektywi wiedzą, że popełniono przestępstwo, ale nie znają jego miejsca. Jednak każde miejsce zbrodni znajduje się nad **rzeką**, w **parku** lub w okolicy **zabytku**.



Przemieszczający się Detektywi i Policjanci

Kiedy Moriarty zakończy swoją kolejkę, Detektywi i Policjanci wykonują swoje kolejki **w dowolnej kolejności**. Ponieważ Detektywi mają ten sam cel, powinni współpracować, aby koordynować swoje ruchy i ruchy Policjantów.

Detektywi: Każdy z Detektywów wybiera środek transportu, z którego skorzysta i pozbywa się swojego wykorzystanego biletu, odkładając go na ogólny stos losowania. Następnie przemieszcza się wzdłuż odpowiedniej linii do następnej stacji.

Policjanci: te same zasady ruchu dotyczą Policjantów. Jednak w przeciwieństwie do Detektywów, **nie muszą korzystać z biletów**, aby się poruszać.

Uwagi:

- Detektywi mogą korzystać tylko z tych środków transportu, na które mają jeszcze bilety. Nie mogą wymieniać się swoimi biletami z innymi graczami.
- Jeśli Detektyw ma jeszcze bilety i może się poruszać, musi to zrobić. Jeśli nie może się poruszać lub nie ma już biletów, czeka na zewnątrz.
- W wariancie Sherlocka Holmesa Detektywi mają dodatkowe umiejętności (patrz strony 5 i 6).



Zakończenie gry

Moriarty wygrywa, jeśli ...



... uda mu się uniknąć Detektywów do **końca 22. rundy**.
Pamiętaj: runda kończy się dopiero wtedy, gdy Detektywi również wykonają swój ruch.
Moriarty wygrywa również w sytuacji, gdy żaden z Detektywów nie może się ruszyć z powodu braku biletów (tzn. wszyscy Detektywi wykorzystali swoje bilety lub nie mają odpowiedniego typu biletu, który pozwoliłby im opuścić stację).



... uda mu się nie zostać złapany do **końca 16. rundy**.
Moriarty wygrywa również w sytuacji, gdy zagra wszystkie **3 karty miejsca zbrodni**. W obu przypadkach gra kończy się **natychmiast**.

Detektywi wygrywają, jeśli w dowolnym momencie Detektyw lub Policjant znajduje się na tej samej stacji co Moriarty. W tym przypadku Moriarty musi się ujawnić i przegrywa grę.

Pamiętaj!

- Zarówno Detektywi, jak i Moriarty muszą się przemieszczać, jeśli to możliwe.
- Moriarty nigdy nie może znaleźć się na tej samej stacji co Detektyw lub Policjant. Obowiązuje to również podczas korzystania z biletu na podwójny ruch. Jeśli w dowolnym momencie swojej kolejki Moriarty znajdzie się na tej samej stacji co Detektyw lub Policjant, natychmiast przegrywa.
- Tylko Moriarty może używać czarnych biletów. W związku z tym tylko Moriarty może korzystać z promu.

Umiejętności postaci

Wskazówka: Trzymaj ten przegląd obok planszy, aby móc z niego korzystać podczas gry.

Detektywi

Każdy Detektyw ma wyjątkową specjalną umiejętność.

Aby z nich korzystać, muszą mieć co najmniej jeden żeton postaci.

Detektywi powinni określić, kiedy użyć której umiejętności: za każdym razem, gdy przychodzi kolejka Detektywów, **tylko jeden z nich może użyć żetonu postaci**. Detektywi mogą aktywować umiejętność w dowolnym momencie swojej kolejki. Zużyte żetony postaci trafiają z powrotem do pudełka.



Sherlock Holmes: Obława

Plansza do gry jest podzielona na 4 rejony. Gdy Sherlock wykorzysta swoją umiejętność Obławy, Moriarty musi ujawnić Detektywom swój obecny rejon. Rejony są oznaczone na brzegu planszy gry cyframi rzymskimi I, II, III i IV. Brązowa linia biegnąca przez planszę wyznacza poszczególne rejony.

Przykład: Sherlock pyta Moriarty'ego: „W jakim rejonie jesteś?” Moriarty znajduje się na stacji 132, więc odpowiada: „W dzielnicy nr III”



Irene Adler: Zakaz transportu

Irene może zabronić Moriarty'emu korzystania z Tramwaju lub Metra w następnej kolejce.

Wskazówka: Dla ramach przypomnienia – Irene daje Moriarty'emu swój żeton postaci, który Moriarty umieszcza na odpowiednim stosie zaopatrzenia ogólnego (tramwaj lub metro). Po swojej kolejnej turze Moriarty odkłada żeton postaci z powrotem do pudełka.





Dr Watson: Przesłuchanie

Na mapie znajdują się trzy rodzaje obszarów: **parki** (zielone), **zabytki** (czerwone) i **rzeki** (niebieskie). Aby przeprowadzić przesłuchanie, Watson wybiera **1 z 3 typów obszarów**.

Następnie pyta Moriarty'ego, czy znajduje się on (Moriarty) obecnie na stacji z tym symbolem. Moriarty musi zgodnie z prawdą odpowiedzieć tak lub nie.

Przykład: Watson pyta Moriarty'ego: „Czy jesteś nad Tamizą?” Moriarty znajduje się na stacji 127, która ma symbol rzeki. W związku z tym na pytanie odpowiada: „tak”. Detektywi wiedzą teraz, że Moriarty znajduje się na stacji z symbolem rzeki.



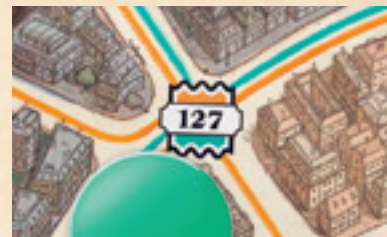
Symbol parku



Symbol zabytku



Symbol rzeki



Mycroft Holmes: Szukanie wskazówek

Mycroft może poprosić Moriarty'ego o ujawnienie swojego położenia sprzed **dwóch kolejek**. Moriarty musi wtedy podać Mycroftowi numer stacji, o której mowa.

Przykład: Mycroft pyta Moriarty'ego w **8 kolejce**, gdzie się znajdował 2 kolejki temu. Moriarty musi podać Mycroftowi położenie, które zapisał w dzienniku podróży w kolejce **numer 6**.



Inspektor Lestrade: Blokada drogi

Inspektor może ustawić blokadę na stacji początkowej lub końcowej swojej kolejki. Aby to zrobić, umieszcza swój żeton postaci na stacji.

Moriarty nie może już przejść do tej stacji. Może jednak nadal korzystać z połączeń, które prowadzą przez tę stację (tzn. nie mają tam przystanków). Detektywi ignorują blokadę drogi. Blokada pozostaje na stacji do końca gry.

Profesor Moriarty

Moriarty nie musi pozbywać się żetonów postaci, aby użyć swoich umiejętności. Zamiast tego musi znajdować się w jednej ze swoich **tajnych kryjówek**. Są one oznaczone czarnym kapeluszem obok stacji. Moriarty **może** (ale nie musi) użyć dokładnie **jednej** z tych **trzech umiejętności**, gdy jest w tajnej kryjówce:



A. Wybierz bilet:

Może wybrać czarny bilet lub bilet na podwójny ruch (jeśli taki pozostał).

Może użyć tego biletu dopiero po zakończeniu następnej kolejki Detektywów.

B. Głębokie zanurzenie:

Czy Moriarty musi ujawnić swoje położenie po swojej kolejce (3., 8. i 13. kolejce)?

Zamiast tego może wykorzystać swoją tajną kryjówkę i zastosować głębokie zanurzenie.

Oznacza to, że nie umieszcza swojego pionka na planszy po zakończeniu swojej kolejki.

Detektywi dowiadują się jedynie, że Moriarty przebywa obecnie w tajnej kryjówce.

C. Ucieczka:

Może spróbować uciec przed Detektywami balonem! W tym celu ogłasza, że będzie próbował uciec i dobiera jedną z zakrytych kart startowych „M”. Następnie odwraca ją, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć: jego spektakularna ucieczka nie pozostaje niezauważona! Moriarty wybiera jedną z dwóch stacji pokazanych na karcie startowej i **wyznacza** ją jako swoje miejsce do lądowania. Następnie zapisuje numer w dzienniku podróży i zakrywa go rewersem karty startowej.

Ważne: Moriarty może **użyć tej umiejętności tylko raz** w ciągu całej gry (w przeciwieństwie do umiejętności A i B).

Uwaga: ucieczkę można też połączyć z biletem na podwójny ruch.

Przykład: Moriarty używa biletu na podwójny ruch. W pierwszej kolejce udaje się do tajnej kryjówki. W drugiej kolejce używa swojej umiejętności Ucieczka (C) i ucieka balonem. Uwaga: po pierwszej kolejce mógł również wybrać opcję Bilet (A) lub Głębokie zanurzenie (B).

Autorzy Scotland Yard: Zespół Projektowy III

Ilustracje: Victor Maristane, Franz Vohwinkel

Zdjęcia: Becker-Studios

Projektowanie: BroDesign, KniffDesign (Instrukcje)

Redaktorzy, Edycja Sherlocka Holmesa: Sophia Absmeier, Philipp Sprick

Kierownictwo Artystyczne: Carola Pomnitz

Redakcja polskiej wersji: Anna Kietzman

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com