



Scotland Yard

SHERLOCK HOLMES EDITION

„Ach, to jste vy... pojdte dál!
Pan Holmes a ostatní vás již očekávají. Společnými silami jistě uspějete a konečně
dopadnete profesora Moriartyho!“
Dveře bytu na Baker Street 221B se zavírají – hon na Moriartyho začíná!

Edice Sherlock Holmes

V této verzi hry Scotland Yard pátrá Sherlock Holmes a jeho společníci po zločineckém géniovi, profesoru Moriartym. Můžete si vybrat, jestli budete hrát detektivy nebo Moriartyho. Hru můžete hrát podle původních pravidel nebo podle speciálních pravidel Sherlocka Holmese.



Pokud se rozhodnete hrát podle původních pravidel, řiďte se symbolem Scotland Yardu.



Pokud se rozhodnete hrát verzi Sherlocka Holmese, řiďte se symbolem Sherlocka Holmese.

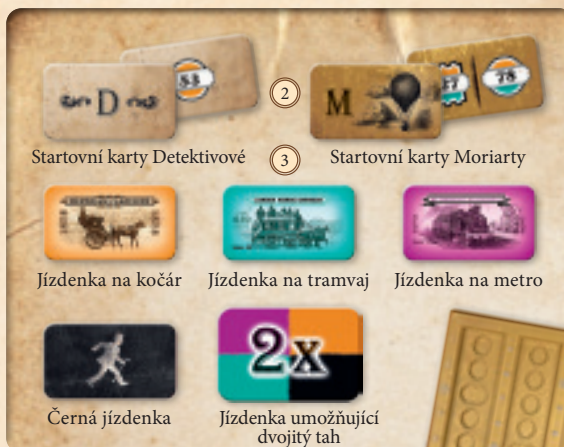
Obsahuje

- ① 1 herní plán (Plán zobrazuje viktoriánský Londýn kolem roku 1895 a vychází z historických záznamů, mírně upravených pro lepší hrátelnost.)
- ② 29 startovních karet
16 světle hnědých karet („D“ jako Detektivové)
13 zlatých karet („M“ [a symbol balonu] jako Moriarty)
- ③ 134 jízdenek:
58× jízdenka na kočár („Drožky“, oranžové)
44× jízdenka na tramvaj („Londýnské koňské omnibusy“, tyrkysové)
23× jízdenka na metro („Metropolitní železnice“, růžové)
6× černá jízdenka
3× jízdenka umožňující dvojitý tah
- ④ 6 hracích figurek
- ⑤ 6 hráčských tabulek (oboustranných)
- ⑥ 1 cestovní tabulka (s tužkou a papírem)
- ⑦ 1 kšilt
- ⑧ 3 kroužky (strážníci)



Pro verzi Sherlock Holmese:

- Ⓐ 10 žetonů postav (2 na detektiva)
- Ⓑ 15 karet z místa činu
- Ⓒ 1 kartonový proužek



④



⑤



⑥



⑧



⑦



①



Příprava hry

Před první hrou

Opatrně vyjměte všechny dílky z perforovaného kartonu.
Prázdný karton vyhodte.

Před každou hrou

1. Umístěte herní plán na stůl tak, aby na něj všichni hráči snadno dosáhli.
2. Rozhodněte, kdo bude hrát Moriartyho.

Tip: Být Moriartym vyžaduje nervy z oceli! Pokud je to možné, svěřte tuto roli zkušenému hráči.

Moriarty si vezme kšilt a nasadí si jej – kšilt mu pomáhá skrýt výraz jeho tváře před detektivy. Moriarty si vezme zlatou figurku, cestovní tabulku (s vloženým papírem) a tužku a položí je před sebe. Potom si vezme svou hráčskou tabulku.



- A. Moriarty umístí svou hráčskou tabulku před sebe tak, aby byla vidět ikona Scotland Yardu.
- B. Vezme si 5 černých jízdenek a 2 jízdenky umožňující dvojitý tah a položí je na svou hráčskou tabulku.



- A. Moriarty umístí svou hráčskou tabulku před sebe tak, aby byla vidět ikona Sherlocka Holmese.
- B. Vezme si 1 černou jízdenku a 1 jízdenku umožňující dvojitý tah a položí je na svou hráčskou tabulku. Zbývající jízdenky umožňující dvojitý tah a černé jízdenky položí vedle herního plánu.
- C. Moriarty si vezme 15 karet z místa činu. Zamíchá je lícem dolů a vytáhne 3. Tyto karty si prohlédne tajně, aby je ostatní hráči nezahledli, a pak je položí lícem dolů před sebe. Zbývající karty z místa činu odeberte ze hry pryč (nedívejte se na ně).
- D. Moriarty nakonec zakryje pravý sloupec cestovní tabulky (vlaky 17 až 24) proužkem kartonu.

3. Každý detektiv si vybere postavu a dostane odpovídající hráčskou tabulku a hrací figurku. Poznámka: Když hru hrají 2 hráči, detektiv si vybere a zahraje 2 postavy.



Tip: Detektivové si sice mohou vybrat libovolnou postavu, my však doporučujeme zahrnout Sherlocka Holmese a doktora Watsona vždy, když je to možné.



- A. Každý detektiv umístí svou hráčskou tabulku před sebe tak, aby byla vidět ikona Scotland Yardu.
- B. Všichni hráči si vezmou 4 jízdenky na metro, 8 jízdenek na tramvaj a 11 jízdenek na kočár. Hráči položí své jízdenky na 3 hromádky na své hráčské tabulky tak, aby je všichni viděli.



- A. Každý detektiv položí svou desku před sebe tak, aby byla vidět ikona Sherlocka Holmese.
- B. Všichni hráči si vezmou 4 jízdenky na metro, 7 jízdenek na tramvaj a 10 jízdenek na kočár. Hráči položí své jízdenky na 3 hromádky na svou hráčskou tabulku tak, aby je všichni viděli.
- C. Každý detektiv dostane 1 nebo 2 žetony postav v odpovídající barvě:
 - Ve hře se 2 nebo 3 detektivy dostane každý detektiv 2 žetony postav.
 - Ve hře se 4 nebo 5 detektivy dostane každý detektiv 1 žeton postav.Žetony postav umístěte na kulatá políčka na vaší hráčské tabulce.

4. Umístěte zbývající jízdenky na metro, tramvaj a kočár vedle Moriartyho, poblíž herního plánu. Tyto jízdenky tvoří společnou zásobu.

5. Ve hře se 2 nebo 3 detektivy přichází na pomoc strážníci v podobě dalších figurek. Ve hře se 2 detektivy si vezmeme 2 ze zbývajících figurek. Ve hře se 3 detektivy si vezmeme 1 ze zbývajících figurek. Nasadte na každou figurku kartonový kroužek představující strážníka. Kroužek na dané figurce zůstává po celou dobu hry a označuje, že figurka je strážník.

6. Výchozí startovní poloha

- Roztřídíte startovní karty na dvě hromádky: „D“ (detektivové) a „M“ (Moriarty). Zamíchejte každou hromádku zvlášť a položte je lícem dolů.
- Každý detektiv (a strážník) si vylosuje kartu označenou „D“. Umístíte jednotlivé figurky na stanici uvedenou na kartě. Startovní karty „D“ vraťte do krabice.
- Moriarty si vytáhne kartu označenou „M“ a podívá se na ni tajně, aniž by ji ukázal detektivům. Karta ukazuje 2 stanice.



Levá stanice je Moriartyho startovní pozice.



Moriarty si vybere, na které ze zobrazených dvou stanic začne.

Poznámka: Moriarty neumísťuje svou figurku na herní plán!

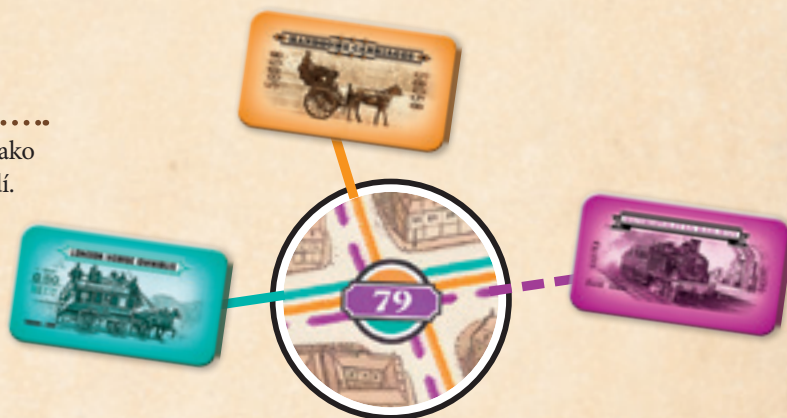
- Moriarty položí svou startovní kartu lícem dolů. Zbývající Moriartyho startovní karty vraťte do krabice (varianta Scotland Yard) nebo je položte na hromádku lícem dolů (varianta Sherlock Holmes).

Jak hrát

Hra se skládá z několika kol. V každém kole táhne Moriarty jako první. Potom hrají detektivové a strážníci v libovolném pořadí.

Obecná pravidla tahu

Na herním plánu je vyobrazena dopravní síť Londýna. Každé políčko na mapě je stanicí pro 1 až 3 dopravní prostředky (kočár, tramvaj a metro). Barvy stanice označují, které dopravní prostředky v ní začínají a končí.



Použití konkrétního dopravního prostředku

- Hráč musí začít svůj tah na stanici označené barvou daného dopravního prostředku.
- Hráč zahraje příslušnou jízdenku.
- Hráč táhne svou figurkou po příslušné barevné lince k dalšímu stanovišti stejné barvy.

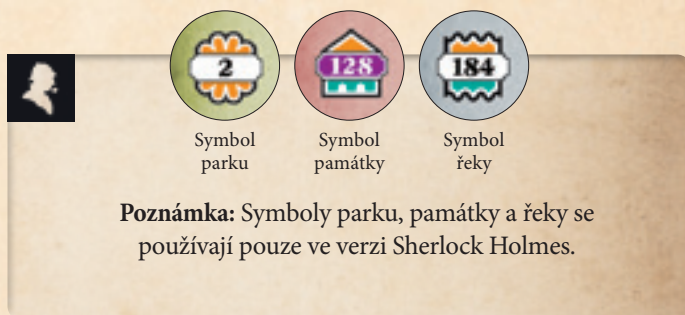
Všemi figurkami lze táhnout pouze do neobsazených stanic. Kočár jezdí po oranžových linkách, tramvaj po tyrkysových a metro po růžových.



Příklad:

Zelená figurka je na stanici 165. Odtud byste mohli...

- ... jet kočárem do stanic 149, 151, 179 nebo 180.
- ... jet tramvají do stanice 123 nebo 180.
- ... poznámka: nemůžete jet metrem. To sice přes stanici 165 jezdí, ale nezastavuje v ní (stanice 165 nemá růžovou barvu).

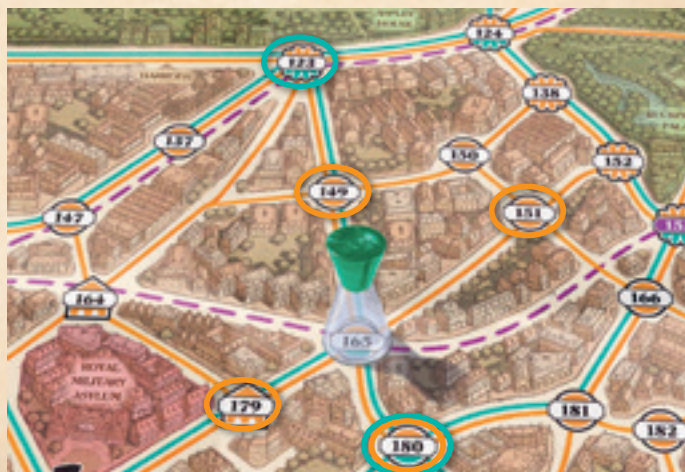


Symbol parku

Symbol památky

Symbol řeky

Poznámka: Symboly parku, památky a řeky se používají pouze ve verzi Sherlock Holmes.





Jak se pohybuje Moriarty

Moriarty své kroky tají.

Může si vybrat mezi normálními a speciálními tahy (popsanými níže). Ve variantě Sherlock Holmes má Moriarty navíc zvláštní schopnosti. Ty jsou vysvětleny na straně 6.

Normální tah:

1. Moriarty si tajně vybere novou stanici, která musí být přímo spojena linkou s jeho současnou polohou.
2. Číslo nové stanice si zapíše na nejbližší volné políčko ve své cestovní tabulce.
3. Svůj zápis zakryje jízdenkou, kterou právě použil (Moriarty si jízdenku vezme ze společných zásob). Detektivové tak vidí, jaký dopravní prostředek Moriarty použil, ale nevidí cíl jeho cesty.



Speciální jízdenky:

A. Černé jízdenky

Místo normální jízdenky může Moriarty použít jízdenku černou.

Černá jízdenka má dvě výhody:

- Moriarty může použít jakýkoli dopravní prostředek. Jednoduše zakryje svůj záznam v cestovní tabulce černou jízdenkou. Detektivové tak nepoznají, jaký dopravní prostředek použil.
- Moriarty může s černou jízdenkou také nastoupit na trajekt na Temži. Linky trajektů jsou tmavě modré. Spojují stanice 108, 115, 157 a 194 na obou březích řeky. Trajekt odjíždí ze startovního bodu po tmavě modré lince do další stanice. Černé jízdenky se vždy dokládají v cestovní tabulce.



B. Jízdenky umožňující dvojitý tah

Pokud Moriarty zahráje jízdenku umožňující dvojitý tah, provede 2 tahy za sebou.

Do cestovní tabulky si zapíše 1 stanici a zakryje ji 1 jízdenkou (první tah). To samé pak udělá znovu (druhý tah). Může jet dvakrát stejným dopravním prostředkem nebo dvěma různými. Může také použít černé jízdenky. Moriarty může v rámci jednoho kola zahrát pouze 1 jízdenku umožňující dvojitý tah. Použité jízdenky umožňující dvojitý tah se odkládají do krabice.



Speciální události:

A. Moriarty se ukazuje!

Moriarty se musí čas od času ukázat. Kdykoli napíše svůj zápis vedle zakroužkovaného čísla v cestovní tabulce (např. po 3., 8. a 13. tahu), musí umístit svou figurku na tuto aktuální lokaci na herním plánu. Při svém dalším tahu Moriarty svou figurku z herního plánu odstraní. Poznámka: Pokud použijete jízdenku umožňující dvojitý tah, může se Moriarty po prvním tahu objevit jen proto, aby ve druhém zase zmizel!

B. Moriarty páchá zločin!



Pokud se Moriarty po svém tahu nachází na stanovišti uvedeném na 1 z jeho karet z místa činu, může na tomto místě spáchat zločin.

Aby tak učinil, oznámí, že páchá zločin, a potom položí kartu z místa činu lícem dolů na vyznačený okraj své hráčské tabulky.

Pokud se Moriartymu podaří zahrát všechny 3 karty z místa činu, okamžitě vyhrává.

Detektivové vědí, že byl spáchán zločin, ale neznají lokaci místa činu.

Každé místo činu se však nachází buď u řeky, v parku, nebo u nějaké památky.



Jak táhnout s detektivy a strážníky

Jakmile Moriarty dokončí svůj tah, detektivové a strážníci se střídají v libovolném pořadí.

Protože všichni detektivové mají stejný cíl, měli by spolupracovat a koordinovat své tahy a tahy strážníků.

Detektivové: Každý detektiv si vybere, který dopravní prostředek použije, a odloží svou použitou jízdenku na hromádku se společnými zásobami. Poté se přesunou po příslušné lince na další stanici.

Poznámky:

- Detektivové mohou používat pouze ty dopravní prostředky, na které mají ještě jízdenky. Nemohou si vyměňovat jízdenky s jinými hráči.
- Dokud mají detektivové jízdenky a mohou se pohybovat, musí tak učinit. Pokud se nemůžou přesunout nebo jim došly jízdenky, vynechají tah.
- Ve variantě Sherlock Holmes mají detektivové další schopnosti (viz strana 5 a 6).



Konec hry

Moriarty vyhrává, když...



... zvládá unikat detektivům až do konce 22. kola. Nezapomeňte: Kolo končí až poté, co i detektivové provedou svůj tah. Moriarty vyhrává i v případě, že se žádný z detektivů nemůže přesunout kvůli nedostatku jízdenek (tj. všichni detektivové vyčerpali své jízdenky nebo jim nezbyl správný typ jízdenky, který by jim umožnil opustit jejich stanici).



... Moriarty vyhrává, když se mu podaří nenechat se chytit do konce 16. kola. Moriarty vyhrává i tehdy, když zahraje všechny 3 karty z místa činu. V obou případech hra okamžitě končí.

Detektivové vyhrávají, když se detektiv nebo strážník nachází na stejné stanici jako Moriarty. V tomto případě se Moriarty musí odhalit a hru prohrává.

Nezapomeňte

- Když je to možné, detektivové i Moriarty se musí přesunout.
- Moriarty nesmí být nikdy na stejné stanici jako detektiv nebo strážník. To platí i při použití jízdenky umožňující dvojitý tah. Pokud je Moriarty kdykoli během svého tahu na stejném stanovišti jako detektiv nebo strážník, okamžitě prohrává.
- Černé jízdenky může používat pouze Moriarty. Z toho vyplývá, že pouze Moriarty může jezdit trajektem.

Schopnosti postav

Tip: Tento přehled mějte připravený vedle herního plánu, abyste do něj během hry mohli nahlížet.

Detektivové

Každý detektiv má jedinečnou zvláštní schopnost. Aby ji mohl použít, musí mít stále alespoň jeden žeton postavy.

Detektivové by měli koordinovat, kdy použijí kterou schopnost: pokaždé, když jsou detektivové na tahu, může žeton postavy použít pouze jeden z nich. Detektivové mohou tuto schopnost aktivovat kdykoli během svého tahu. Použité žetony postav vraťte do krabice.



Sherlock Holmes: Manhunt

Herní plán je rozdělen na 4 městské obvody. Když Sherlock použije svou schopnost Manhunt, musí Moriarty detektivům odhalit svůj současný městský obvod. Obvody jsou na okraji hrací desky označeny římskými číslicemi I, II, III a IV. Hranice jednotlivých městských obvodů označuje hnědá čára, která prochází herním plánem.

Příklad: Sherlock se ptá Moriartyho: „V jakém jste obvodu?“ Moriarty je na stanici 132, takže odpoví: „V obvodu III.“



Irene Adlerová: Zákaz přepravy

Irene může Moriartymu v příštím tahu zakázat používat tramvaj nebo metro.

Tip: Irene dá Moriartymu žeton postavy, který Moriarty umístí na příslušnou hromádku společných zásob (tramvaj nebo metro). Po svém dalším tahu Moriarty odloží žeton postavy zpět do krabice.





Dr. Watson: Výslech

Na mapě jsou tři typy oblastí: parky (zelená), památky (červená) a řeky (modrá). Chcete-li použít funkci Výslech, Watson si vybere 1 ze 3 typů oblastí. Poté se Moriartyho zeptá, zda se právě nachází na stanici s tímto symbolem.

Moriarty musí pravdivě odpovědět ano, nebo ne.

Příklad: Watson se ptá Moriartyho: „Jste na Temži?“ Moriarty je na stanici 127, která má symbol řeky. Proto na otázku odpoví: „Ano.“

Detektivové teď vědí, že Moriarty je na stanici se symbolem řeky.



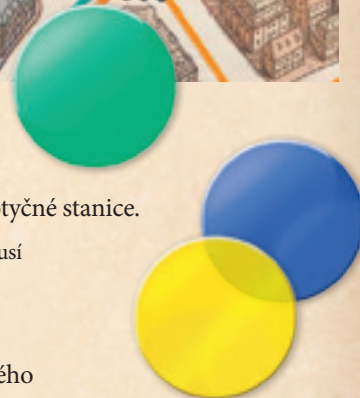
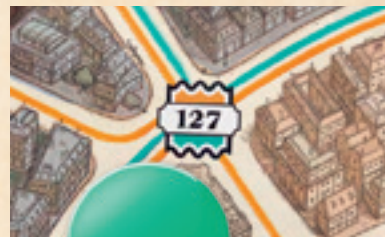
Symbol parku



Symbol památky



Symbol řeky



Mycroft Holmes: Hledání stop

Mycroft může požádat Moriartyho, aby mu prozradil, kde se nacházel v minulých dvou kolech. Moriarty pak musí Mycroftovi sdělit číslo dotyčné stanice.

Příklad: Mycroft se v 8. tahu ptá Moriartyho, kde byl před 2 tahy. Moriarty pak musí Mycroftovi sdělit polohu, kterou si zapsal do cestovní tabulky k 6. tahu.



Inspektor Lestrade: Zátaras

Inspektor může postavit zátaras na počáteční nebo konečné stanici svého aktuálního tahu. Provede to tak, že na stanici umístí svůj žeton postavy.

Moriarty se na tuto stanici už nemůže přesunout. Stále však může využívat spoje, které přes tuto stanici vedou (tj. nemají zde zastávky). Detektivové zátaras ignorují.

Zátaras zůstává na stanici až do konce hry.

Professor Moriarty

Moriarty může používat své schopnosti, aniž by odkládal žetony postav. Místo toho musí být v jednom ze svých tajných úkrytů. Ty jsou označeny černým kloboukem vedle stanice. Když je v tajném úkrytu, může Moriarty (ale nemusí) použít přesně 1 z těchto 3 schopností:



A. Vzít si jízdenku:

Ze zásoby si může vybrat buď černou jízdenku, nebo jízdenku umožňující dvojitý tah (pokud ještě nějaká zbývá).

Tuto jízdenku může použít teprve poté, co detektivové odehrají svůj příští tah.

B. Hluboký ponor:

Musel by Moriarty normálně odhalit svou polohu po svém tahu (3., 8. a 13. tah)? Místo toho může využít svůj tajný úkryt k Hlubokému ponoru. To znamená, že po dokončení svého tahu neumístí svou figurku na herní plán. Detektivové se dozvědí pouze fakt, že Moriarty se právě nachází v tajném úkrytu.

C. Útěk:

Může se pokusit uniknout detektivům pomocí horkovzdušného balonu! Aby tak učinil, oznámí, že se pokusí o útěk, a vytáhne si jednu ze startovních karet „M“ lícem dolů. Poté ji otočí, aby ji viděli všichni hráči: jeho velkolepý útěk zřejmě nezůstane bez povšimnutí!

Moriarty si vybere jednu ze dvou stanic uvedených na startovní kartě a uvede ji jako místo svého přistání. Poté si zapíše číslo do cestovní tabulky a zakryje ho zadní stranou startovní karty.

Důležité: Moriarty může tuto schopnost použít pouze jednou za celou hru (na rozdíl od schopností A a B).

Poznámka: Útěk lze kombinovat také s jízdenkou umožňující dvojitý tah.

Příklad: Moriarty používá lístek umožňující dvojitý tah. V prvním tahu se přesune do tajného úkrytu. Ve druhém tahu použije schopnost Útěk (C) a uprchně horkovzdušným balonem. Poznámka: Po prvním tahu se mohl také rozhodnout, že místo toho provede akci Vzít si jízdenku (A) nebo Hluboký ponor (B).

Autoři: Scotland Yard Projekt Team III

Ilustrace: Victor Maristane, Franz Vohwinkel

Foto: Becker-Studios

Design: BroDesign, KniffDesign (návod)

Editoři, Sherlock Holmes Edition: Sophia Absmeier, Philipp Sprick

Art Direction: Carola Pomnitz

© 2022

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