

# Scotland Yard

## SHERLOCK HOLMES EDITION

„Ach, to ste vy... poďte ďalej!  
 Pán Holmes a ostatní vás už očakávajú. Spoločnými silami určite uspejete a konečne  
 dopadnete profesora Moriartyho!“  
 Dvere bytu na Baker Street 221B sa zatvárajú – lov na Moriartyho začína!

### Edícia Sherlock Holmes

V tejto verzii hry Scotland Yard pátra Sherlock Holmes a jeho spoločníci po zločineckom géniovi, profesorovi Moriartym. Môžete si vybrať, či budete hrať detektívov, alebo Moriartyho. Hru môžete hrať podľa pôvodných pravidiel alebo podľa špeciálnych pravidiel Sherlocka Holmesa.



Pokiaľ sa rozhodnete hrať podľa pôvodných pravidiel, riadte sa symbolom Scotland Yardu.



Pokiaľ sa rozhodnete hrať verziu Sherlocka Holmesa, riadte sa symbolom Sherlocka Holmesa.

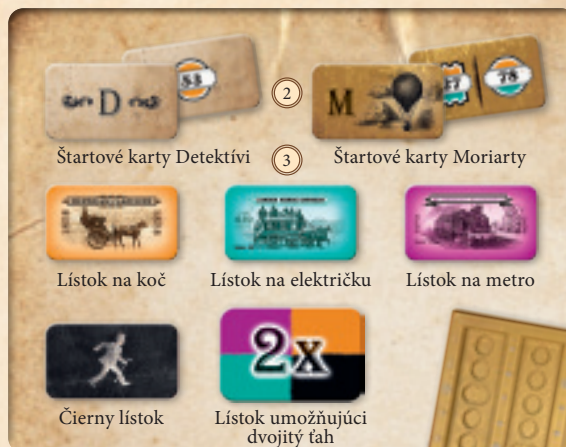
### Obsahuje

- ① 1 herný plán (Plán zobrazuje viktoriánsky Londýn okolo roku 1895 a vychádza z historických záznamov, mierne upravených pre lepšiu hrateľnosť.)
- ② 29 štartových kariet  
 16 svetlo hnedých kariet („D“ ako Detektívi)  
 13 zlatých kariet („M“ [a symbol balónu] ako Moriarty)
- ③ 134 cestovných lístkov:  
 58× lístok na koč („Drožky“, oranžové)  
 44× lístok na električku  
 („Londýnske konské omnibusy“, tyrkysové)  
 23× lístok na metro („Metropolitná železnica“, ružové)  
 6× čierny lístok  
 3× lístok umožňujúci dvojitý ťah
- ④ 6 hracích figúrok
- ⑤ 6 hráčskych tabuliek (obojsmerných)
- ⑥ 1 cestovný denník (s ceruzkou a papierom)
- ⑦ 1 šilt
- ⑧ 3 krúžky (strážnici)



Pre verziu Sherlock Holmes:

- Ⓐ 10 žetónov postáv (2 na detektíva)
- Ⓑ 15 kariet z miesta činu
- Ⓒ 1 kartónový prúžok





## Príprava hry

### Pred prvou hrou

Opatrne vyberte všetky dieliky z perforovaného kartónu.  
Prázdny kartón vyhodte.

### Pred každou hrou

1. Umiestnite herný plán na stôl tak, aby naň všetci hráči ľahko dosiahli.
2. Rozhodnite, kto bude hrať Moriartyho.

**Tip:** Byť Moriartym vyžaduje nervy z ocele! Pokiaľ je to možné, zverte túto rolu skúsenému hráčovi. Moriarty si vezme šilt a nasadí si ho – šilt mu pomáha skryť výraz jeho tváre pred detektívmi. Moriarty si vezme zlatú figúrku, cestovný denník (s vloženým papierom) a ceruzku a položí ich pred seba. Potom si vezme svoju hráčku tabuľku.



- A. Moriarty umiestni svoju hráčku tabuľku pred seba tak, aby bola vidieť ikona Scotland Yardu.
- B. Vezme si 5 čiernych lístkov a 2 lístky umožňujúce dvojitý ťah a položí ich na svoju hráčku tabuľku.



- A. Moriarty umiestni svoju hráčku tabuľku pred seba tak, aby bola vidieť ikona Sherlocka Holmesa.
- B. Vezme si 1 čierny lístok a 1 lístok umožňujúci dvojitý ťah a položí ich na svoju hráčku tabuľku. Zostávajúce lístky umožňujúce dvojitý ťah a čierne lístky položí vedľa herného plánu.
- C. Moriarty si vezme 15 kariet z miesta činu. Zamieša ich lícom dole a vytiahne 3. Tieto karty si prezrie tajne, aby ich ostatní hráči nezahliadli a potom ich položí lícom dole pred seba. Zostávajúce karty z miesta činu odoberte z hry preč (nepozerajte sa na ne).
- D. Moriarty nakoniec zakryje pravý stĺpec cestovného denníka (vlak 17 až 24) prúžkom kartónu.

3. Každý detektív si vyberie postavu a dostane zodpovedajúcu hráčku tabuľku a hraciu figúrku. Poznámka: Keď hru hrajú 2 hráči, detektív si vyberie a zahrá 2 postavy.



**Tip:** Detektívi si síce môžu vybrať ľubovoľnú postavu. My však odporúčame zahrnúť Sherlocka Holmesa a doktora Watsona vždy, keď je to možné.



- A. Každý detektív umiestni svoju hráčku tabuľku pred seba tak, aby bola vidieť ikona Scotland Yardu.
- B. Všetci hráči si vezmú 4 lístky na metro, 8 lístkov na električku a 11 lístkov na koč. Hráči položia svoje lístky na 3 kôpky, na svoje hrácke tabuľky tak, aby ich všetci videli.



- A. Každý detektív položí svoju hráčku tabuľku pred seba tak, aby bola vidieť ikona Sherlocka Holmesa.
- B. Všetci hráči si vezmú 4 lístky na metro, 7 lístkov na električku a 10 lístkov na koč. Hráči položia svoje lístky na 3 kôpky na svoju hráčku tabuľku tak, aby ich všetci videli.
- C. Každý detektív dostane 1 alebo 2 žetóny postáv v zodpovedajúcej farbe:
  - V hre s 2 alebo 3 detektívmi dostane každý detektív 2 žetóny postáv.
  - V hre so 4 alebo 5 detektívmi dostane každý detektív 1 žetón postáv.Žetóny postáv umiestnite na okrúhle políčka na vašej hráčkej tabuľke.

4. Umiestnite zvyšné lístky na metro, električku a koč vedľa Moriartyho, blízko herného plánu. Tieto lístky tvoria spoločnú zásobu.
5. V hre s 2 alebo 3 detektívmi prichádzajú na pomoc strážnici v podobe ďalších figúrok. V hre s 2 detektívmi si vezmite 2 zo zvyšných figúrok. V hre s 3 detektívmi si vezmite 1 zo zvyšných figúrok. Nasadte na každú figúrku kartónový krúžok predstavujúci strážnika. Krúžok na danej figúrke zostáva po celú dobu hry a označuje, že figúrka je strážnik.



## 6. Východisková štartovacia pozícia.

- Roztriedte štartové karty na dve kôpky: „D“ (detektívi) a „M“ (Moriarty). Zamiešajte každú kôpku zvlášť a položte ich lícom dole.
- Každý detektív (a strážnik) si vylosuje kartu označenú „D“.  
Umiestnite jednotlivé figúrky na stanicu uvedenú na karte. Štartové karty „D“ vráťte do krabice.
- Moriarty si vyťahne kartu označenú „M“ a pozrie sa na ňu tajne, bez toho aby ju ukázal detektívom.  
Karta ukazuje 2 stanice.



Ľavá stanica je Moriartyho štartovacia pozícia.



Moriarty si vyberie, na ktorej zo zobrazených dvoch staníc začne.

**Poznámka:** Moriarty neumiestňuje svoju figúrku na herný plán!

- Moriarty položí svoju štartovú kartu lícom dole. Zostávajúce Moriartyho štartové karty vráťte do krabice (variant Scotland Yard) alebo ich položte na kôpku lícom dole (variant Sherlock Holmes).

## Ako hrať

Hra sa skladá z niekoľkých kôl. V každom kole ťahá Moriarty ako prvý. Potom hrajú detektívi a strážnici v ľubovoľnom poradí.

### Všeobecné pravidlá ťahov

Na hernom pláne je vyobrazená dopravná sieť Londýna. Každé políčko na mape je stanicou pre 1 až 3 dopravné prostriedky (koč, električka a metro). Farby stanice označujú, ktoré dopravné prostriedky v nej začínajú a končia.

### Použitie konkrétneho dopravného prostriedku

- Hráč musí začať svoj ťah na stanici označenej farbou daného dopravného prostriedku.
- Hráč použije príslušný cestovný lístok.
- Hráč ťahá svojou figúrkou po príslušnej farebnej linke k ďalšiemu stanovisku rovnakej farby.

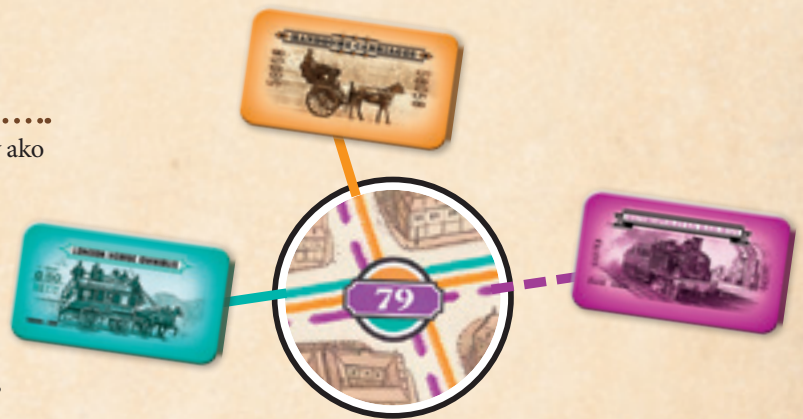
Všetkými figúrkami je možné ťahať iba do neobsadených staníc. Koč jazdí po oranžových linkách, električka po tyrkysových a metro po ružových.



### Príklad:

Zelená figúrka je na stanici 165. Odtiaľ by ste mohli ...

- ... ísť kočom do staníc 149, 151, 179 alebo 180.
- ... ísť električkou do stanice 123 alebo 180.
- ... poznámka: nemôžete ísť metrom. To síce cez stanicu 165 jazdí, ale nezastavuje v nej (stanica 165 nemá ružovú farbu).



Symbol parku

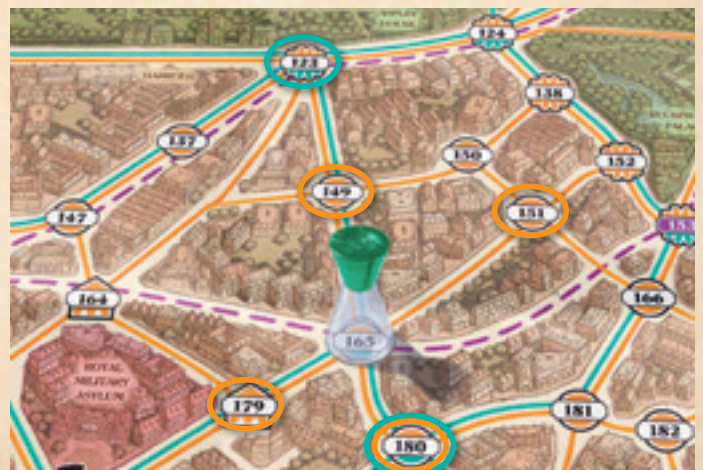


Symbol pamiatky



Symbol rieky

**Poznámka:** Symboly parku, pamiatky a rieky sa používajú iba vo verzii Sherlock Holmes.







## Ako sa pohybuje Moriarty

Moriarty svoje kroky tají.

Môže si vybrať medzi normálnymi a špeciálnymi ťahmi (popísanými nižšie). Vo variante Sherlock Holmes má Moriarty navyše zvláštne schopnosti. Tie sú vysvetlené na strane 6.

### Normálny ťah:

1. Moriarty si tajne vyberie novú stanicu, ktorá musí byť priamo spojená linkou s jeho súčasnou polohou.
2. Číslo novej stanice si zapíše na najbližšie voľné políčko vo svojom cestovnom denníku.
3. Svoj zápis zakryje cestovným lístkom, ktorý práve použil (Moriarty si cestovný lístok vezme zo spoločných zásob). Detektívi tak vidia, aký dopravný prostriedok Moriarty použil, ale nevidia cieľ jeho cesty.



### Špeciálne lístky:

#### A. Čierne lístky

Namiesto normálneho lístka môže Moriarty použiť čierny lístok.



Čierny lístok má dve výhody:

- Moriarty môže použiť akýkoľvek dopravný prostriedok. Jednoducho zakryje svoj záznam v cestovnom denníku čiernym lístkom. Detektívi tak nespoznajú, aký dopravný prostriedok použil.
- Moriarty môže s čiernym lístkom tiež nastúpiť na trajekt na Temži. Linky trajektov sú tmavo modré. Spájajú stanice 108, 115, 157 a 194 na oboch brehoch rieky. Trajekt odchádza zo štartového bodu, po tmavo modrej linke, do ďalšej stanice. Čierne lístky sa vždy zaznamenávajú v cestovnom denníku.

#### B. Cestovné lístky umožňujúce dvojitý ťah

Pokiaľ Moriarty použije lístok umožňujúci dvojitý ťah, vykoná 2 ťahy za sebou.



Do svojho cestovného denníka si zapíše 1 stanicu a zakryje ju 1 cestovným lístkom (prvý ťah). To isté potom urobí znova (druhý ťah). Môže ísť dvakrát rovnakým dopravným prostriedkom alebo dvoma rôznymi. Môže tiež použiť čierne lístky. Moriarty môže v rámci jedného kola použiť iba 1 lístok umožňujúci dvojitý ťah. Použité lístky umožňujúce dvojitý ťah sa odkladajú do krabice.

### Špeciálne udalosti:

#### A. Moriarty sa ukazuje!

Moriarty sa musí z času na čas ukázať. Kedykoľvek napíše svoj zápis vedľa zakrúžkovaného čísla v cestovnom denníku (napr. po 3., 8. a 13. ťahu), musí umiestniť svoju figúrku na túto aktuálnu polohu, na hernom pláne. Pri svojom ďalšom ťahu Moriarty svoju figúrku odstráni z herného plánu.

Poznámka: Pokiaľ použijete cestovný lístok umožňujúci dvojitý ťah, môže sa Moriarty po prvom ťahu objaviť len preto, aby v druhom zase zmizol!

#### B. Moriarty pácha zločin!



Ak sa Moriarty po svojom ťahu nachádza na stanovišti uvedenom na 1 z jeho kariet z miesta činu, môže na tomto mieste

spáchať zločin. Aby tak urobil, oznámi, že pácha zločin a potom položí kartu z miesta činu lícom dole na vyznačený okraj svojej hráčkovej tabuľky. Pokiaľ sa Moriartymu podarí použiť všetky 3 karty z miesta činu, okamžite vyhráva. Detektívi vedia, že bol spáchaný zločin, ale nespoznajú polohu miesta činu.

Každé miesto činu sa však nachádza buď pri rieke, v parku, alebo pri nejakej pamiatke.



## Ako ťahať s detektívmi a strážnikmi

Akonáhle Moriarty dokončí svoj ťah, detektívi a strážnici sa striedajú v ľubovoľnom poradí.

Pretože všetci detektívi majú rovnaký cieľ, mali by spolupracovať a koordinovať svoje ťahy a ťahy strážnikov.

**Detektívi:** Každý detektív si vyberie, ktorý dopravný prostriedok použije a odloží svoj použitý cestovný lístok na kôpku so spoločnými zásobami. Potom sa presunie po príslušnej linke na ďalšiu stanicu.

**Strážnici:** Pre strážnikov platia rovnaké pravidlá ťahov. Na rozdiel od detektívov však na svoj pohyb nemusia používať cestovné lístky.

### Poznámky:

- Detektívi môžu používať iba tie dopravné prostriedky, na ktoré majú ešte lístky. Nemôžu si vymieňať lístky s inými hráčmi.
- Kým majú detektívi lístky a môžu sa pohybovať, musia tak urobiť. Ak sa nemôžu presunúť alebo už nemajú lístky, vynechajú ťah.
- Vo variante Sherlock Holmes majú detektívi ďalšie schopnosti (viď strana 5 a 6).





## Koniec hry

Moriarty vyhráva, keď ...



... zvláda unikať detektívom až do konca 22. kola. Nezabudnite: Kolo končí až potom, čo aj detektívi vykonajú svoj ťah. Moriarty vyhráva aj v prípade, že sa žiadny z detektívov nemôže presunúť kvôli nedostatku cestovných lístkov (t. j. všetci detektívi vyčerpali svoje cestovné lístky), alebo im nezostal správny typ cestovného lístka, ktorý by im umožnil opustiť ich stanicu.



... Moriarty vyhráva, keď sa mu podarí nenechať sa chytiť do konca 16. kola. Moriarty vyhráva aj vtedy, keď použije všetky 3 karty z miesta činu. V oboch prípadoch hra okamžite končí.

Detektívi vyhrávajú, keď sa detektív alebo strážnik nachádza na rovnakej stanici ako Moriarty. V tomto prípade sa Moriarty musí odhaliť a hru prehráva.

### Nezabudnite:

- Keď je to možné, detektívi aj Moriarty sa musia presunúť.
- Moriarty nesmie byť nikdy na rovnakej stanici ako detektív alebo strážnik. To platí aj pri použití lístka umožňujúceho dvojitý ťah. Pokiaľ je Moriarty kedykoľvek počas svojho ťahu na rovnakom stanovisku ako detektív alebo strážnik, okamžite prehráva.
- Čierne lístky môže používať iba Moriarty. Z toho vyplýva, že iba Moriarty môže jazdiť trajektom.

## Schopnosti postáv

**Tip:** Tento prehľad majte pripravený vedľa herného plánu, aby ste do neho počas hry mohli nazerať.

### Detektívi

Každý detektív má jedinečnú zvláštnu schopnosť. Aby ju mohol použiť, musí mať stále aspoň jeden žetón postavy.

Detektívi by mali koordinovať, kedy použijú ktorú schopnosť: zakaždým, keď sú detektívi na ťahu, môže žetón postavy použiť iba jeden z nich. Detektívi môžu túto schopnosť aktivovať kedykoľvek počas svojho ťahu. Použité žetóny postáv vráťte do krabice.



#### Sherlock Holmes: Manhunt

Herný plán je rozdelený na 4 mestské obvody. Keď Sherlock použije svoju schopnosť Manhunt, musí Moriarty detektívom odhaliť svoj súčasný mestský obvod. Obvody sú na okraji herného plánu označené rímskymi číslicami I, II, III a IV. Hranice jednotlivých mestských obvodov označuje hnedá čiara, ktorá prechádza herným plánom.

**Príklad:** Sherlock sa pýta Moriartyho: „V akom ste obvode?“ Moriarty je na stanici 132, takže odpovie: „V obvode III.“



#### Irene Adlerová: Zákaz prepravy

Irene môže Moriartymu v budúcom ťahu zakázať používať električku alebo metro.

**Tip:** Irene dá Moriartymu žetón postavy, ktorý Moriarty umiestni na príslušnú kôpku spoločných zásob (električka alebo metro).

Po svojom ďalšom ťahu Moriarty odloží žetón postavy späť do krabice.







### Dr. Watson: Výsluch

Na mape sú tri typy oblastí: parky (zelená), pamiatky (červená) a rieky (modrá). Ak chcete použiť funkciu Výsluch, Watson si vyberie 1 z 3 typov oblastí. Potom sa Moriartyho spýta, či sa práve nachádza na stanici s týmto symbolom.

Moriarty musí pravdivo odpovedať áno alebo nie. **Príklad:** Watson sa pýta Moriartyho: „Ste na Temži?“ Moriarty je na stanici 127, ktorá má symbol rieky. Preto na otázku odpovie: „Áno.“ Detektívi teraz vedia, že Moriarty je na stanici so symbolom rieky.



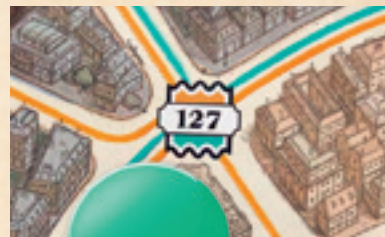
Symbol parku



Symbol pamiatky



Symbol rieky



### Mycroft Holmes: Hľadanie stôp

Mycroft môže požiadať Moriartyho, aby mu prezradil, kde sa nachádzal v minulých dvoch kolách. Moriarty potom musí Mycroftovi oznámiť číslo príslušnej stanice.

**Príklad:** Mycroft sa v 8. ťahu pýta Moriartyho, kde bol pred 2 ťahmi. Moriarty potom musí Mycroftovi oznámiť polohu, ktorú si zapísal do cestovného denníka k 6. ťahu.



### Inšpektor Lestrade: Zátaras

Inšpektor môže postaviť zátarasu na počiatočnú alebo konečnú stanicu svojho aktuálneho ťahu. Vykoná to tak, že na stanici umiestni svoj žetón postavy. Moriarty sa na túto stanicu už nemôže presunúť. Stále však môže využívať spoje, ktoré cez túto stanicu vedú (t. j. nemajú tu zastávky). Detektívi zátarasu ignorujú. Zátarasu zostáva na stanici až do konca hry.

## Profesor Moriarty

Moriarty môže používať svoje schopnosti bez toho, aby odkladal žetóny postáv. Namiesto toho musí byť v jednom zo svojich tajných úkrytov. Tie sú označené čiernym klobúkom vedľa stanice. Keď je v tajnom úkryte, môže Moriarty (ale nemusí) použiť presne 1 z týchto 3 schopností:



#### A. Vziať si cestový lístok:

Zo zásoby si môže vybrať buď čierny lístok, alebo lístok umožňujúci dvojitý ťah (ak ešte nejaký zostáva). Tento lístok môže použiť až potom, čo detektívi odohrajú svoj budúci ťah.

#### B. Hlboký ponor:

Musel by Moriarty normálne odhaliť svoju polohu po svojom ťahu (3., 8. a 13. ťah)? Namiesto toho môže využiť svoj tajný úkryt na Hlboký ponor. To znamená, že po dokončení svojho ťahu, neumiestni svoju figúrku na herný plán. Detektívi sa dozvedia iba fakt, že Moriarty sa práve nachádza v tajnom úkryte.

#### C. Útek:

Môže sa pokúsiť uniknúť detektívom pomocou teplovzdušného balóna! Aby tak urobil, oznámi, že sa pokúsi o útek a vytiahne si jednu zo štartových kariet „M“ lícom dole. Potom ju otočí, aby ju videli všetci hráči: jeho veľkolepý útek zrejme nezostane bez povšimnutia! Moriarty si vyberie jednu z dvoch staníc uvedených na štartovej karte a uvedie ju ako miesto svojho prístátia. Potom si zapíše číslo do cestovného denníka a zakryje ho zadnou stranou štartovej karty.

**Dôležité:** Moriarty môže túto schopnosť použiť iba raz za celú hru (na rozdiel od schopností A a B).

**Poznámka:** Útek je možné kombinovať aj s lístkom umožňujúcim dvojitý ťah. **Príklad:** Moriarty používa lístok umožňujúci dvojitý ťah. V prvom ťahu sa presunie do tajného úkrytu. V druhom ťahu použije schopnosť Útek (C) a ujde teplovzdušným balónom. Poznámka: Po prvom ťahu sa mohol tiež rozhodnúť, že namiesto toho vykoná akciu Vziať si lístok (A) alebo Hlboký ponor (B).

Autori: Scotland Yard Projekt Team III  
Ilustrácia: Victor Maristane, Franz Vohwinkel  
Foto: Becker-Studios  
Design: BroDesign, KniffDesign (návod)  
Editori, Sherlock Holmes Edition: Sophia Absmeier, Philipp Sprick  
Art Direction: Carola Pomnitz

© 2023  
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com