

# Scotland Yard

## SHERLOCK HOLMES EDITION

„Á, Te vagy az...gyere be!  
Mr.Holmes és a Többiek csak rád várnak. Együtt biztosan sikerrel jártok,  
és végül elfogjátok Moriarty professzort!”  
A Baker Street 221B ajtója zárul – Moriarty üldözése elkezdődik!

### Sherlock Holmes kiadás

A Scotland Yard társasjáték ezen verziójában Sherlock Holmes és társai a főgonosz Moriarty professzorra vadásznak. Választhatsz, hogy nyomozóként vagy Moriarty-ként játszod a játékot. A játékot az eredeti szabályok vagy a speciális Sherlock Holmes szabályok szerint is játszhatjátok.



Ha a játékot az eredeti szabályok alapján játsszátok, akkor kövessétek a Scotland Yard jelét.



Ha a játékot a speciális Sherlock Holmes szabályok alapján játsszátok, akkor kövessétek Sherlock Holmes jelét.

### A doboz tartalma

- ① 1 játéktábla (A játéktáblán a viktoriánus Londont láthatjátok 1895 körül, a megjelenítés történelmi feljegyzéseken alapul, kissé módosított a jobb játékmenet érdekében.)
- ② 29 Start kártya  
16 barna kártya ("D" a detektíveknek)  
13 arany kártya ("M" (hőléggallon) Moriartynak)
- ③ 134 jegy  
58 x kocsi jegy (lovaskocsik, narancssárga)  
44 x villamos jegy ("londoni lovas omnibusz", türkiz)  
23 x földalatti jegy („Metropolitan vasút“, rózsaszín)  
6 x fekete jegy  
3 x dupla lépésre jogosító jegy
- ④ 6 bábu
- ⑤ 6 kétoldalú játéktábla
- ⑥ 1 útinapló (papírral és tollal)
- ⑦ 1 „lesellenző”
- ⑧ 3 Bobby gyűrű



- A Sherlock Holmes verzióhoz:
- Ⓐ 10 karakter zseton
  - Ⓑ 15 bűnügyi tetthely kártya
  - Ⓒ 1 útinapló szalag

Ⓐ



Ⓑ



Ⓒ



④



⑤



⑥



⑧



⑦



①





## Előkészületek

### Az első játék előtt

Óvatosan távolítsatok el minden részt a kartontáblából.  
Az üres kartonokat dobjátok el.

### Minden játék előtt

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérhesse.
2. Döntsétek el, ki lesz Moriarty.

**Tipp:** Acél idegekre van ahhoz szükséged, ha Te szeretnél Moriarty lenni! Ha van rá mód, Moriarty szerepét egy tapasztaltabb játékos töltsé be. Moriarty felteszi a „lesellenzőt”. Ez segít neki abban, hogy elrejtse arkifejezéseit a nyomozók elől. Moriarty elveszi az arany színű bábút, az útinaplót és a tollat és elhelyezi őket maga előtt.



- A. Moriarty elhelyezi a saját játéktábláját maga előtt, úgy, hogy a Scotland Yard jel jól látható legyen.
- B. Magához vesz 5db fekete jegyet, és 2db dupla lépés jegyet, és ráhelyezi ezeket a játéktáblájára.



- A. Moriarty elhelyezi a saját játéktábláját maga előtt úgy, hogy a Scotland Yard jel jól látható legyen.
- B. Magához vesz 1db fekete jegyet, és 1db dupla lépés jegyet, és ráhelyezi ezeket a játéktáblájára. A maradék dupla lépés illetve fekete jegyek a tábla mellett maradnak.
- C. Moriarty elveszi a 15 tethelykártyát. Képpel lefelé megkeveri őket, és húz hármat. Megnézi ezeket a kártyákat anélkül, hogy a többi játékos látná, majd képpel lefelé maga elé teszi őket. A megmaradt tethelykártyákat tegyék félre (anélkül, hogy megnéznék őket).
- D. Végül az útinapló jobb oldali oszlopát (17-24-es vonatok) letakarja az útinapló-csíkkal.

3. Minden nyomozó kiválaszt egy karaktert, és megkapja a hozzá megfelelő játéktáblát és bábút.



**Megjegyzés:** a 2 fős játékban a nyomozó választ és játszik egyszerre két karakterrel. **Tipp:** Bár a nyomozók bármelyik karaktert választhatják, javasoljuk, hogy lehetőség szerint mindig szerepeljen Sherlock Holmes és Dr. Watson.



- A. Minden nyomozó maga elé helyezi a játéktábláját úgy, hogy a Scotland Yard jel jól látható legyen.
- B. Minden játékos vesz 4 metrójegyet, 8 villamosjegyet és 11 kocsijegyet. A játékosok 3 kötegbe helyezik jegyeiket a játéktáblájukon, hogy mindenki jól láthassa azokat.



- A. Minden nyomozó maga elé helyezi a játéktábláját úgy, hogy a Sherlock Holmes jel jól látható legyen.
- B. Minden játékos vesz 4 metrójegyet, 7 villamosjegyet és 10 kocsijegyet. A játékosok 3 kötegbe helyezik jegyeiket a játéktáblájukon, hogy mindenki jól láthassa azokat.
- C. Minden nyomozó 1 vagy 2 karakter zsetont kap a megfelelő színben:
  - A 2 vagy 3 nyomozós játékban mindenki kap 2 karakter zsetont
  - A 4 vagy 5 nyomozós játékban mindenki kap 1 karakter zsetontA karakter zsetontok a tárolóterületre kerülnek a játéktáblájukon.

4. A megmaradt metró-, villamos- és kocsijegyeket tegyék Moriarty közelébe, a játéktábla mellé. Ez az általános tartalék.

5. A 2 vagy 3 nyomozós játékban a Bobby-k további bábukkal segítenek. 2 nyomozó esetében vegyék el a 2-t a megmaradt bábuk közül. 3 nyomozó esetében vegyék el 1-et a megmaradt bábuk közül. Helyezzétek el egy kartongyűrűt minden olyan bábu köré, amelyek Bobbykat játszanak. A gyűrű a játék során a megfelelő bábun marad, így jelezve, hogy az adott bábu egy Bobby.



## 6. Start pozíció:

- Rendezzék a kezdőkártyákat két pakliba: „D” (nyomozók) és „M” (Moriarty).  
Keverjék meg az egyes kötegeket külön-külön, és helyezték el őket képpel lefelé.
- Minden nyomozó (és Bobby) húz egy „D” kártyát. Helyezték minden bábút a kártyán látható állomásra. Tegyék vissza a „D” kezdőkártyákat a dobozba.
- Moriarty húz egy „M” kártyát, és úgy nézi meg a kártyát, hogy a nyomozók ne lássák azt.  
A kártya 2 állomást mutat.



A bal oldali állomás Moriarty kiindulópontja.



Moriarty kiválasztja, hogy a két állomás közül melyikről induljon.

### Megjegyzés: Moriarty nem teszi fel a bábuját a táblára!

- Moriarty képpel lefelé leteszi a startkártyáját. Moriarty megmaradt startkártyái visszakerülnek a dobozba (Scotland Yard változat), vagy képpel lefelé egy kupacba helyezi (Sherlock Holmes változat).

## A játék menete

A játék több körből áll. Minden körben Moriarty lép először. Ezután a nyomozók és Bobbyk tetszőleges sorrendben lépnek.

### Általános lépésszabályok

A játéktábla London közlekedési hálózatát mutatja. A térképen minden hely 1-3 közlekedési eszköz állomása. Az állomás színei jelzik, hogy mely közlekedési eszközök indulnak és állnak meg ott.

### Egy adott közlekedési eszköz használata

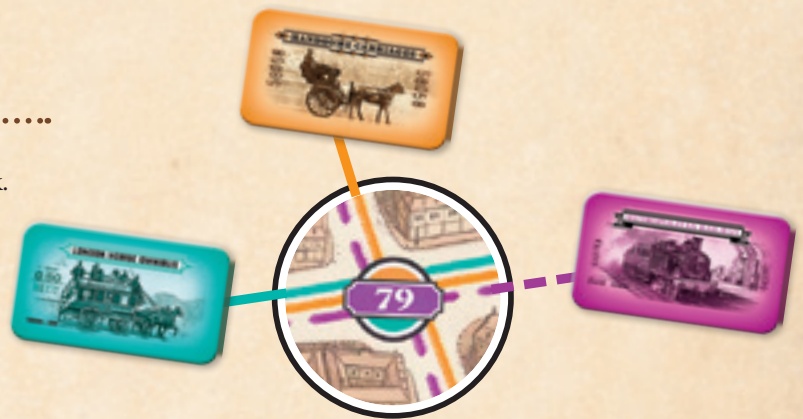
- A játékosnak az adott közlekedési eszköz számára kijelölt állomáson kell megkezdeni a körét
- A játékos kijátssza a megfelelő jegyet.
- A játékos a megfelelő színű vonal mentén mozgatja a bábuját a következő azonos színű állomásra.

Minden bábu csak az üres állomásokra léphet.  
A kocsi a narancssárga vonalakon halad, a villamos a türkiz vonalakat, a metró pedig a rózsaszín vonalakat követi.



### Példa:

- A zöld bábu a 165-ös állomáson van. Innen ...
- ... mehet a kocsival a 149-es, 151-es, 179-es vagy 180-as állomásra.
  - ... villamossal elérheti a 123-as vagy 180-as állomást.
  - ... megjegyzés: nem használhatják a földalattit. A 165-ös állomáson halad keresztül, de nem áll meg ott (a 165-ös állomáson nincs rózsaszín).



Park jel



Tájékoztató pont jel



Folyó jel

Megjegyzés: A park, tájékoztató pont és folyó jelek csak a Sherlock Holmes verzióban használhatóak.







## Moriarty lépése

Moriarty eltitkolja a lépéseit. Választhat a normál és a speciális lépések között (lásd alább). A Sherlock Holmes változatban Moriarty további különleges képességekkel rendelkezik. Ezek magyarázata a 6. oldalon található.

### Normál forduló:

1. Moriarty titokban kiválaszt egy új állomást, amelyet egy vonallal közvetlenül összeköthet a jelenlegi helyével.
2. Felírja az új állomás számát az útinapló következő szabad helyére.
3. Belépését fedezi az éppen használt jeggyel (Moriarty elveszi a jegyet az általános készletből).  
A nyomozók láthatják, hogy Moriarty melyik közlekedési eszközt használta, de nem látják az úti célt.



### Speciális jegyek:

#### A. Fekete jegyek

A normál jegy helyett Moriarty használhat fekete jegyet.

A fekete jegy két előnnyel jár:

- Moriarty bármilyen közlekedési eszközt használhat. Egyszerűen letakarja az utazási naplóba való bejegyzését a fekete jeggyel. Így a nyomozók nem tudják, melyik közlekedési eszközt használta.
- Moriarty fekete jeggyel használhatja a kompot is a Temzén. A kompvonalak sötétkékek. A 108-as, 115-ös, 157-es és 194-es állomásokat kötik össze a folyón túl. A komp a kiindulási ponttól a sötétkék vonalon halad a következő állomásig. A fekete jegyeket mindig dokumentáljuk az utazási naplóban.



#### B. Dupla lépésre jogosító jegy

Ha Moriarty dupla lépéses jegyet játszik ki, akkor 2 kört tehet meg egymás után.

1 állomást ír az utazási naplójába és 1 jeggyel fedezi (első kör). Ezután ismét megteszi ugyanazt (második kör). Ugyanazt a szállítóeszközt kétszer, vagy két különbözőt is használhat. Fekete jegyeket is használhat. Moriarty körönként csak 1 dupla lépéses jegyet játszhat ki. A használt dupla-lépés jegyek a dobozba kerülnek.



### Különleges események:

#### A. Moriarty feltűnik!

Moriartynek időnként meg kell mutatnia magát. Amikor beírja a bejegyzését egy bekarikázott szám mellé az utazási naplóban (pl. a 3., 8. és 13. kör után), Moriartynek a bábuját a tábla aktuális helyére kell helyeznie. Következő lépésénél Moriarty eltávolítja a bábuját a tábláról. Megjegyzés: ha dupla lépéses jegyet használ, Moriarty az első köre után megjelenhet, a másodikonál azonban eltűnik!

#### B. Moriarty bűncselekményt követ el!



Ha Moriarty a lépése után az egyik bűnügyi tetthely kártyáján látható állomáson van, akkor ezen a helyen bűncselekményt követhet el. Ennek érdekében bejelenti, hogy bűncselekményt követ el, majd a tetthelykártyát képpel lefelé a játékosablája megjelölt szélére helyezi.

Ha Moriartynek sikerül mind a 3 tetthelyt eljátszania, akkor azonnal megnyeri a játékot. A nyomozók tudják, hogy bűncselekmény történt, de nem tudják a bűncselekmény helyét. Azonban minden bűncselekmény helyszíne vagy egy folyónál, egy parknál vagy egy tájékoztatósi pontnál van.



## A nyomozók és a Bobby-k mozgása

Amikor Moriarty befejezte a kört, a nyomozók és a Bobby-k tetszőleges sorrendben lépnek.

Mivel a nyomozóknak ugyanaz a célja, együtt kell dolgozniuk, hogy összehangolják lépéseiket és a Bobby-k lépéseit.

**Nyomozók:** Minden nyomozó kiválasztja, hogy melyik közlekedési eszközt használja, és a használt jegyét a húzó paklira dobja. Ezután a megfelelő vonalon haladnak a következő állomásra.

### Megjegyzés:

- A nyomozók csak azt a közlekedési eszközt használhatják, amelyre még van jegyük. Nem cserélhetik ki jegyeiket más játékosokkal.
- Amíg egy nyomozónak még van jegye és léphet, meg kell tennie. Ha nem tudnak lépni, vagy nincs jegyük, kiállnak.
- A Sherlock Holmes változatban a nyomozók további képességekkel rendelkeznek (lásd 5. és 6. oldal).





## A játék vége

Moriarty nyer, amennyiben...



... a 22. kör végéig elkerüli a nyomozókat.  
Ne felejtse el: a körnek csak akkor van vége, amikor a nyomozók is megtették a lépésüket.  
Moriarty akkor is nyer, ha egyetlen nyomozó sem tud elmozdulni jegyhiány miatt (azaz minden nyomozó elhasználta a jegyét, vagy nincs meg a megfelelő típusú jegye, amely lehetővé tenné az állomás elhagyását).



... Moriarty nyer, ha nem sikerül elkapni a 16. kör végéig.  
Moriarty akkor is nyer, ha kijátssza mind a 3 tethelykártyát.  
A játék mindkét esetben azonnal véget ér.

A nyomozók nyernek, ha bármikor egy nyomozó vagy Bobby Moriarty-val egy állomáson tartózkodik. Ebben az esetben Moriarty-nak fel kell fednie magát, és elvesztette a játékot.

### Emlékezz!

- A nyomozóknak és Moriarty-nak is lépnie kell, ha lehetséges.
- Lehet, hogy Moriarty soha nem lesz ugyanazon az állomáson, mint egy nyomozó vagy Bobby. Ez érvényes a dupla lépés jegy használatakor is. Ha Moriarty a köre során bármikor ugyanazon az állomáson van, mint egy nyomozó vagy Bobby, azonnal veszít.
- Csak Moriarty használhat fekete jegyeket. Ezért csak Moriarty használhatja a kompot.

## Karakterek képességei

**Tipp:** Tartsa a használati utasítást készenlétben a játék mellett.

### Nyomozók

Minden nyomozónak egyedi, különleges képessége van. A használatukhoz legalább egy karakter chippel kell rendelkezniük. A nyomozóknak egyeztetniük kell, hogy mikor melyik képességet használják: minden alkalommal, amikor a nyomozókra kerül a sor, csak az egyikük használhat karakterchiptet. A nyomozók a közös körük során bármikor aktiválhatják a képességet. A használt karakter chippek visszakerülnek a dobozba.



#### Sherlock Holmes: Embervadászat

A játéktábla 4 kerületre van osztva. Amikor Sherlock felhasználja Embervadászat képességét, Moriarty-nak fel kell fednie a jelenlegi kerületét a nyomozóknak. A kerületeket a játéktábla szélén I, II, III és IV római számokkal jelöljük. A játéktáblán áthaladó barna vonal az egyes kerületek határát jelöli.

**Példa:** Sherlock megkérdezi Moriartyt: „Melyik kerületben vagy?” Moriarty a 132-es állomáson van, így azt válaszolja: „A III. kerületben.”



#### Irene Adler: Közlekedési tilalom

Irene megtilthatja Moriarty-nak, hogy a villamost vagy a metrókat használja a következő kanyarban.

**Tipp:** Emlékeztetőül, Irene odaadja Moriarty-nak a karakter zsetonját, amelyet Moriarty a megfelelő általános készletre helyez (villamos vagy metró). A következő köre után Moriarty visszahelyezi a karakter zsetont a dobozba.







### Dr. Watson: Kihallgatás

A térképen háromféle terület található: parkok (zöld), tájékozdási pontok (piros) és folyók (kék). A kihallgatás használatához Watson a 3 területtípus közül egyet választ. Ezután megkérdezi Moriartyt, hogy ő (Moriarty) éppen egy állomáson van-e ezzel a szimbólummal. Moriartynek őszintén kell válaszolnia igennel vagy nemmel.

**Példa:** Watson megkérdezi Moriartyt: „A Temzén vagy?”

Moriarty a 127-es állomáson van, amelyen a folyó szimbóluma van. Ennek megfelelően a kérdésre igennel válaszol. A nyomozók már tudják, hogy Moriarty egy folyó szimbólummal ellátott állomáson van.



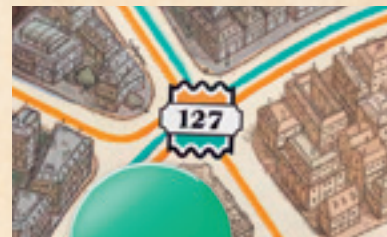
Park jel



Tájékozdási pont jel



Folyó jel



### Mycroft Holmes: Nyomok keresése

Mycroft megkérheti Moriartyt, hogy fedje fel a helyét két kanyar után.

Moriartynek ezután meg kell mondania Mycroftnak a kérdéses állomás számát.

**Példa:** Mycroft megkérdezi Moriartyt a 8. kanyarban, hogy hol volt 2 fordulóval ezelőtt. Moriartynek ezután közölnie kell Mycrofttal azt a helyet, amelyet a 6-os kanyarnál felírt az utazási naplóba.



### Lestrade felügyelő: Útlezárás

A Felügyelő útlezárást állíthat fel az aktuális fordulójának elején vagy végállomásán.

Ehhez az állomásra helyezik a karakter zsetonjukat. Moriarty nem tud továbbmenni erre az állomásra. Azonban továbbra is használhatja azokat a kapcsolatokat, amelyek ezen az állomáson keresztül vezetnek (azaz nincs megállójuk ott). A nyomozók figyelmen kívül hagyják az útlezárást. Az útlezárás a játék végéig az állomáson marad.

## Moriarty Professor

Moriartynek nem kell kijátszani a karakterzsetonokat, hogy kihasználhassa képességeit. Ehelyett az egyik titkos búvóhelyén kell lennie. Ezeket az állomás melletti fekete kalap azonosítja. Moriarty a következő 3 képesség közül pontosan egyet használhat (de nem kell), amikor egy titkos rejtekhelyen tartózkodik:



#### A. Vegyél jegyet:

A kínálatból választhat egy fekete jegyet vagy egy dupla lépéses jegyet (ha maradt).

Ezt a jegyet csak azután használhatja fel, miután a nyomozók sorra kerültek.

#### B. Mély merülés:

Normális esetben Moriartynek fel kellene fednie a helyét a fordulója után (3., 8. és 13. kanyar)?

Titkos búvóhelyét használhatja inkább arra, hogy mélyre merüljön. Ez azt jelenti, hogy nem teszi le a bábuját a játéktáblára a körének befejezése után. A nyomozóknak csak annyit közölnék, hogy Moriarty jelenleg egy titkos rejtekhelyen van.

#### C. Szökés:

Megpróbálhat megszökni a nyomozók elől egy hőlégballonnal! Ehhez bejelenti, hogy megkísérli a szökést, és felhúzza az egyik képpel lefelé fordított „M” kezdőkártyát. Aztán átfordítja, hogy minden játékos lássa: látványos szökése nyilvánvalóan nem marad észrevétlen!

Moriarty kiválaszt egyet a rajtkártyán látható két állomás közül, és az állomást a leszállóhelyeként azonosítja. Ezután felírja a számot az utazási naplóba, és letakarja a rajtkártya hátoldalával.

**Fontos:** Moriarty csak egyszer használhatja ezt a képességét.

**Megjegyzés:** A szökés kombinálható dupla lépés jeggyel is.

**Példa:** Moriarty kétlépéses jegyet használ. Az első körben egy titkos rejtekhelyre lép. A második körben használja az Escape képességét (C), és elmenekül a hőlégballonnal. Megjegyzés: Az első kör után választhatna volna a jegyet (A) vagy a mély merülést (B) is.

Authors Scotland Yard: Projekt Team III  
Illustration: Victor Maristane, Franz Vohwinkel  
Photo: Becker-Studios  
Design: BroDesign, KniffDesign (Anleitung)  
Editors, Sherlock Holmes Edition: Sophia Absmeier, Philipp Sprick  
Art Direction: Carola Pomnitz

© 2022

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