



Scotland Yard

SHERLOCK HOLMES EDITION

**“Ah, siete voi ... entrate pure! Il signor Holmes e gli altri vi stanno aspettando. Insieme riuscirete senz’altro a catturare finalmente il professor Moriarty!”
La porta del 221b di Baker Street si chiude: che la caccia a Moriarty abbia inizio!**

Sherlock Holmes Edition

In questa edizione di Scotland Yard, Sherlock Holmes e i suoi compagni* danno la caccia al loro arcinemico, il Professor Moriarty. Potete scegliere se giocare come detective o da soli come Moriarty. Potete giocare seguendo le regole originali o aggiungere le regole speciali di “Sherlock Holmes”.



Se optate per il gioco originale, seguite le istruzioni con il simbolo di Scotland Yard



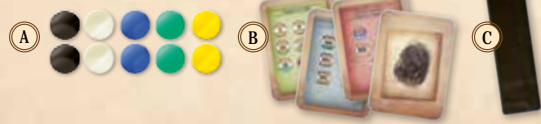
Se scegliete di giocare la variante Sherlock Holmes, leggete invece i box contrassegnati dal simbolo di Sherlock Holmes

Contenuto

- ① 1 piano di gioco (*Raffigura la Londra vittoriana attorno al 1895. Il tabellone è basato sulla realtà storica, ma per consentire una migliore giocabilità non è completamente in scala.*)
- ② 29 tessere di partenza, di cui
 - 16 beige con la “D” per i detective,
 - 13 dorate con la “M” (e il simbolo di un palloncino) per Moriarty.
- ③ 134 biglietti, di cui
 - 58 × carrozza (“Handsome Carriages”, arancioni)
 - 44 × tranvia a cavalli (“London Horse Omnibus”, turchesi)
 - 23 × metropolitana (“Metropolitan Railway”, rosa)
 - 6 × black ticket
 - 3 × biglietti mossa doppia
- ④ 6 pedine
- ⑤ 6 schede giocatore (a doppia faccia)
- ⑥ 1 tabella itinerario dotata di carta e penna
- ⑦ 1 visiera
- ⑧ 3 anelli contrassegno per i bobbies (poliziotti inglesi)



- Per la variante Sherlock Holmes:
- Ⓐ 10 gettoni personaggio (2 nel colore di ciascun detective)
 - Ⓑ 15 carte della scena del crimine
 - Ⓒ 1 striscia in cartone per la tabella itinerario



*Al solo fine di una migliore leggibilità, si utilizza la forma linguistica del maschile generico, intesa come neutrale in tutti i casi.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare

Rimuovete con cura tutte le parti fustellate dalle cornici.
Le cornici non saranno più necessarie per il gioco.

Prima di ogni partita

1. Disponete il **piano di gioco** sul tavolo alla portata di tutti.
2. Decidere chi interpreterà il ruolo di **Moriarty**.

Suggerimento: Moriarty deve avere i nervi d'acciaio ed è quindi consigliabile che questo ruolo sia interpretato da un giocatore esperto. Moriarty riceve e indossa la **visiera**: lo aiuterà a nascondere il proprio sguardo ai detective.

Posiziona poi davanti a sé la **pedina dorata**, la **tabella itinerario** (dotata di carta) e la **penna**. Riceve anche la sua **scheda giocatore**.



- A. Moriarty dispone la propria scheda giocatore davanti a sé in modo che il simbolo di Scotland Yard sia ben visibile.
- B. Riceve **5 black ticket** e **2 biglietti mossa doppia** e li impila sulla sua scheda giocatore.



- A. Moriarty dispone la propria scheda giocatore davanti a sé in modo che simbolo di Sherlock Holmes sia ben visibile.
- B. Riceve inoltre **1 black ticket** e **1 biglietto mossa doppia** che posiziona sulla sua scheda giocatore. I restanti black ticket e biglietti mossa doppia vengono posizionati accanto al piano di gioco.
- C. Moriarty riceve anche le **15 carte della scena del crimine**, le mescola a faccia in giù e ne pesca **3**. Guarda di nascosto le carte pescate e le posiziona coperte davanti a sé. Le carte restanti vengono rimosse dal gioco senza essere guardate.
- D. Infine, copre la colonna destra della tabella itinerario (turni dal 17 al 24) con l'apposita **striscia in cartone**.

3. Ogni **detective** sceglie un personaggio: ne riceve la rispettiva **scheda giocatore** e la **pedina** dello stesso colore.

Nota: nel gioco in due, il detective sceglie e gioca con due personaggi.



Suggerimento: consigliamo che Sherlock Holmes e il dottor Watson siano entrambi sempre in gioco. Siete comunque liberi di scegliere altri personaggi.



- A. Ogni detective dispone la propria scheda giocatore davanti a sé in modo che il simbolo di Scotland Yard sia ben visibile.
- B. Ognuno riceve inoltre **4 biglietti metropolitana**, **8 biglietti tranvia a cavalli** e **11 biglietti carrozza**, che vengono depositati ben visibili sulla scheda giocatore in tre pile.



- A. Ogni detective dispone la propria scheda giocatore davanti a sé in modo che il simbolo di Sherlock Holmes sia ben visibile.
- B. Ciascuno riceve inoltre **4 biglietti metropolitana**, **7 biglietti tranvia a cavalli** e **10 biglietti carrozza**, che vengono depositati ben visibili sulla scheda giocatore in un'unica pila.
- C. Ogni detective riceve quindi anche 1 o 2 **gettoni personaggio** del proprio colore:
 - nel gioco con 2 o 3 detective: 2 gettoni
 - nel gioco con 4 o 5 detective: 1 gettone
 I gettoni vengono collocati sugli appositi spazi rotondi della scheda giocatore.

4. Tutti i restanti biglietti metropolitana, tranvia a cavalli e carrozza costituiranno la **dotazione generale di biglietti**. Posizionatela accanto al piano di gioco (possibilmente vicino al giocatore che interpreta Moriarty).

5. Se si gioca in un massimo di 4 giocatori, i detective sono supportati da pedine neutrali, i **bobbies**:

Numero di giocatori	Numero di bobbies
2	2*
3	2
4	1
5/6	0

* Nota: nel gioco con due giocatori (Moriarty e 1 giocatore detective), il giocatore detective riceve „solo“ 2 bobbies, poiché gioca già 2 personaggi (vedi anche la fase 3 della preparazione).

Ad esempio, se si gioca con tre giocatori (= Moriarty e 2 detective), i detective ricevono 2 dei pezzi di gioco rimanenti come bobbies. A ogni bobby viene assegnato **1 anello contrassegno** in modo che sia sempre riconoscibile nel corso del gioco.

6. È il momento di definire la posizione di partenza:

- dividete innanzitutto le **tessere di partenza** in base al retro: la “D” sta per i detective e la “M” per Moriarty. Mescolate entrambi i tipi di carte separatamente e posizionatele sul tavolo con il retro rivolto verso l’alto;
- pescate ora per ogni detective (ed eventualmente per ogni bobby) una qualsiasi tessera di partenza “D” e collocate ogni pedina sulla rispettiva stazione rappresentata sulla tessera di partenza. Rimettete in seguito tutte le tessere di partenza “D” nella scatola;
- a questo punto, Moriarty determina la propria posizione di partenza: pesca quindi una tessera di partenza “M” qualsiasi e la guarda di nascosto. Al contrario delle tessere di partenza dei detective, in questo caso sono raffigurate 2 stazioni.



Nel gioco standard, il punto di partenza è la stazione contrassegnata dal simbolo di Scotland Yard.



Moriarty può scegliere liberamente da quale delle due stazioni partire.

Importante: Moriarty **non** colloca la sua pedina sul piano di gioco!

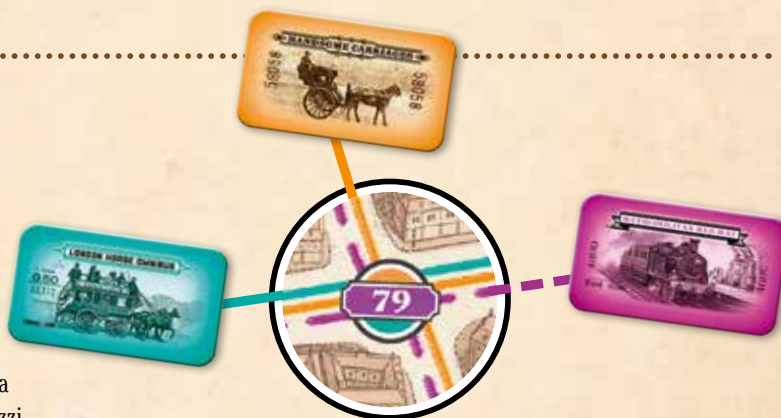
- Moriarty posiziona la sua tessera di partenza coperta davanti a sé. Rimettete le restanti nella scatola se avete scelto la variante Scotland Yard, o lasciatele a faccia in giù nella variante Sherlock Holmes.

Svolgimento

Il gioco si svolge in **più turni**. A ogni turno, **Moriarty** compie la sua mossa **per primo**. A seguire sarà il turno dei **detective** e dei **bobbies** nell’ordine che desiderano.

Regole generali di movimento

Il piano di gioco raffigura la rete di trasporti di Londra. È composto da stazioni contrassegnate da numeri e collegate fra loro da linee. Ogni stazione rappresenta il punto di partenza e la fermata di 1, 2 o 3 diversi mezzi di trasporto (carrozza, tranvia a cavalli, metropolitana). I colori delle stazioni indicano quali mezzi di trasporto vi partono o fermano.



Come si può utilizzare un determinato mezzo di trasporto?

- All’inizio del turno la pedina si deve trovare **su una stazione** di quel determinato mezzo di trasporto.
- Il giocatore utilizza il **biglietto** del rispettivo **colore**.
- A seguire, il giocatore muove la pedina lungo la linea dello **stesso colore** fino alla **successiva fermata**, anch’essa dello **stesso colore**, che non deve essere occupata da **nessuna altra pedina**.

simboli “parco” simboli “attrazione” simboli “fiume”

Nota: i simboli “parco”, “attrazione” e “fiume” sono rilevanti solo per le partite nella variante Sherlock Holmes.

Le **carrozze** percorrono le linee **arancioni**, le **tranvie a cavalli** percorrono le linee **turchesi** e le metropolitane quelle **viola**.



Esempio di mossa:

- il dott. Watson (verde) si trova sulla stazione 165. Da qui può...
- ... spostarsi sulle stazioni 149, 151, 179 o 180 con la **carrozza**.
 - ... raggiungere le stazioni 123 o 180 con la **tranvia a cavalli**.
 - ... non utilizzare la **metropolitana**. In effetti, la metropolitana passa per la stazione in cui si trova, ma non vi si **ferma** (= la stazione non ha il colore rosa).





Le mosse di Moriarty

Il geniale Moriarty effettua le sue mosse **di nascosto**, scegliendo tra **le mosse normali e le mosse speciali**. Entrambe sono spiegate di seguito. Nella variante Sherlock Holmes dispone inoltre di ulteriori abilità speciali, illustrate a pagina 6.

Mossa normale

1. Innanzitutto, Moriarty sceglie di nascosto una nuova stazione che deve essere collegata in modo diretto al luogo in cui si trova da una linea.
 2. Scrive segretamente il numero della nuova stazione nel primo campo libero della sua tabella itinerario.
 3. Infine, copre la sua annotazione con un biglietto del mezzo di trasporto utilizzato, prelevandolo dalla dotazione generale.
- I detective non sanno quindi *dove* si sia spostato Moriarty, ma soltanto quale *mezzo di trasporto* ha utilizzato.



Mossa speciale

A. Black ticket

Anziché un consueto biglietto, Moriarty può usare un **black ticket**.



Il black ticket fornisce due vantaggi:

- Moriarty può utilizzare un **qualsiasi mezzo di trasporto a piacere** e copre la propria annotazione sulla tabella itinerario con il black ticket. I detective non sapranno quindi con quale mezzo di trasporto si è spostato.
- Il black ticket consente inoltre a Moriarty di usare il **traghetto** sul Tamigi. Le linee del traghetto sono segnate in blu scuro e collegano le stazioni 108, 115, 157 e 194 tra loro attraverso il fiume. Il traghetto si muove dal punto di partenza lungo la linea blu fino alla fermata successiva.

B. Mossa doppia

Se Moriarty usa un **biglietto mossa doppia** può effettuare



2 mosse di seguito, annotando quindi sulla sua tabella itinerario prima 1 stazione e coprendola con 1 biglietto (prima mossa) per poi fare lo stesso una seconda volta (seconda mossa). Può utilizzare 2 volte lo stesso mezzo di trasporto o due mezzi di trasporto diversi, a propria discrezione, nonché ricorrere anche ai black ticket. Tuttavia, Moriarty può utilizzare soltanto **1 doppia mossa per turno**. I biglietti doppia mossa utilizzati vengono rimossi dal gioco.

Momenti speciali

A. Moriarty fa la sua comparsa!

Moriarty deve rivelare la propria posizione a intervalli regolari, vale a dire ogni volta che effettua la sua annotazione accanto ai **numeri cerchiati** sulla tabella itinerario (ad esempio, dopo la 3^a, 8^a e 13^a mossa). Dopo aver completato la mossa, Moriarty colloca la sua pedina sul luogo in cui si trova. Alla mossa successiva, però, Moriarty toglierà nuovamente la propria pedina dal piano di gioco. Nel caso di una mossa doppia, può quindi accadere che Moriarty si riveli dopo la prima mossa per poi subito scomparire nuovamente...

B. Moriarty commette un crimine!



Dopo essersi spostato, Moriarty si trova su una stazione che è raffigurata su 1 delle sue carte della scena del crimine? In questo caso **può** allora commettere un crimine.

Lo dichiara e posiziona la carta della scena del crimine **coperta** sulla cornice contrassegnata della sua scheda giocatore.

In questo modo i detective sapranno che il crimine è stato commesso, ma non sapranno esattamente *dove*. Tuttavia, ogni scena del crimine è vicino a un **fiume**, un **parco** o un **attrazione**; di conseguenza, i detective riusciranno quanto meno a trarre alcune conclusioni sulla sua posizione...

Se Moriarty riesce a giocare nel corso della partita tutte e **3 le carte della scena del crimine**, vince **immediatamente**.



Le mosse dei detective e dei bobbies

Dopo che Moriarty ha effettuato la sua mossa, tocca ai detective, i quali muoveranno le pedine uno dopo l'altro e nell'**ordine che desiderano**.

I detective: ogni detective ripone il biglietto del mezzo di trasporto impiegato nella dotazione iniziale e si sposta dalla stazione in cui si trova lungo la linea del mezzo di trasporto scelto fino alla fermata successiva.

Inoltre, vale che:

- i detective possono usare solo i mezzi di trasporto di cui hanno ancora i biglietti. I biglietti non possono essere scambiati tra loro;
- se un detective dispone ancora di biglietti e ne ha la possibilità, **deve** muoversi. Se non ne ha la possibilità o non possiede più biglietti, salta il turno;
- nella variante Sherlock Holmes i detective dispongono anche di ulteriori abilità, descritte a pagina 5 e 6.

I bobbies: i bobbies vengono giocati da tutti i detective **insieme** e vengono mossi seguendo le stesse regole. A differenza di questi ultimi, tuttavia, non devono riporre **nessun biglietto** per effettuare lo spostamento.



Fine del gioco

Moriarty vince se...



... riesce a concludere la **22ª mossa** senza essere catturato dai detective. Vale a dire che, fino ad allora, nessun detective o bobby si è mai trovato insieme a lui sulla stessa stazione e nello stesso momento. Non dimenticate: la mossa è considerata conclusa solo dopo che hanno giocato anche i detective. La partita finisce anche nel caso in cui nessuno dei detective può più prelevare un biglietto dalla dotazione.



... riesce a concludere **la 16ª mossa** senza essere catturato. La partita finisce anche se riesce a giocare nel corso della partita tutte e **3 le carte della scena del crimine**. In entrambi i casi, il gioco viene interrotto **immediatamente**.

I **detective vincono** se in qualsiasi momento della partita un detective o un bobby giunge nello stesso momento e sulla stessa stazione dove si trova Moriarty. In questo caso, Moriarty deve rivelarsi e ha perso la partita.

Cosa viene spesso dimenticato

- Sia i detective sia Moriarty devono, se possono, sempre spostarsi.
- Moriarty non può mai trovarsi sulla stessa casella occupata da un detective o bobby, anche nel caso della mossa doppia. Se questo accade, perde immediatamente la partita.
- Solo Moriarty può utilizzare i black ticket. Di conseguenza, solo Moriarty può utilizzare il traghetto.

Le abilità dei personaggi

Suggerimento: *posizionate la presente panoramica accanto al piano di gioco. In questo modo la avrete sempre a portata di mano nel caso in cui vorrete consultare un'abilità durante una partita.*

Detective

Ogni detective dispone di un'abilità speciale che può utilizzare.

Per servirsene, deve avere a disposizione almeno un gettone personaggio.

I detective devono accordarsi per bene su quando usare quale abilità: ogni volta che è il turno dei detective, **soltanto uno fra loro** può usare **uno dei propri gettoni personaggio**. I detective possono attivare l'abilità in **qualsiasi momento** durante il loro turno comune. Rimettete poi i gettoni personaggio utilizzati nella scatola.



Sherlock Holmes: ricerca su larga scala

Il piano di gioco è diviso in 4 quartieri. Se Sherlock utilizza la sua abilità, Moriarty gli deve dire in quale quartiere si trova in quel momento. I quartieri sono contrassegnati sul bordo del piano di gioco con i numeri romani I, II, III e IV. La linea marrone che attraversa il piano di gioco delimita i singoli quartieri.

Esempio: Sherlock chiede a Moriarty: "In quale quartiere ti trovi?" Moriarty è sulla stazione 132. Di conseguenza risponde alla domanda dicendo "Nel quartiere III".



Irene Adler: divieto di transito

Irene può vietare a Moriarty di utilizzare la **tranvia a cavallo** o la **metropolitana** al turno successivo.

Suggerimento: *come promemoria, Irene può dare a Moriarty il suo gettone personaggio in modo da collocarlo sulla pila corrispondente (tranvia a cavalli o metropolitana). Dopo la sua mossa, Moriarty ripone il gettone nella scatola.*





Dott. Watson: interrogatorio

Sulla mappa della città sono appositamente contrassegnati tre tipi di luoghi: i **parchi** (verde), le **attrazioni** (rosso) e il **fiume** Tamigi (blu).

Se Watson gioca un gettone, sceglie innanzitutto **1 dei 3 tipi di luoghi**. Chiede poi a Moriarty se in quel momento si trova su una stazione con il rispettivo simbolo. Moriarty deve rispondere sinceramente sì o no.

Esempio: Watson chiede a Moriarty: "Sei sul Tamigi?" Moriarty si trova sulla stazione 127 contrassegnata dal simbolo del fiume. Di conseguenza risponde alla domanda dicendo "Sì". I detective sanno ora con certezza che si trova su un punto del fiume.



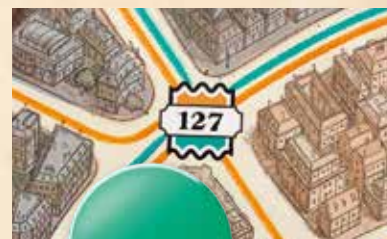
simbolo "parco"



simbolo "attrazione"



simbolo "fiume"



Mycroft Holmes: ricerca di indizi

Mycroft può chiedere a Moriarty dove si trovava **due mosse prima**.

Moriarty dovrà quindi rispondere con il numero della stazione in questione.

Esempio: Mycroft chiede a Moriarty all'**7ª mossa** dove si trovava 2 mosse prima.

Moriarty deve quindi comunicare il luogo che ha annotato sulla tabella itinerario alla mossa numero 5.



Ispettore Lestrade: blocco stradale

L'ispettore può istituire un blocco stradale nella stazione di partenza o di destinazione della sua mossa collocando un gettone trasparente sulla stazione in questione.

Da quel momento, Moriarty non può più spostarsi **su** quella stazione. Può tuttavia continuare a utilizzare i mezzi di trasporto che **attraversano** quella stazione (dove quindi non si trova una fermata). I detective sono liberi di ignorare il blocco stradale. Il blocco stradale rimane sulla stazione fino alla fine della partita.

Professor Moriarty

Per usare le proprie abilità, Moriarty non deve giocare nessun gettone personaggio, ma deve trovarsi su uno dei suoi **nascondigli segreti** contrassegnati da un cilindro nero accanto alla stazione.

Da qui Moriarty **può** (ma non deve) utilizzare **1** delle seguenti **3** abilità:



A. Prelevare un biglietto:

Moriarty si trova in un nascondiglio segreto **dopo la sua mossa**? Potrà quindi prendere a sua scelta un black ticket **oppure** un biglietto mossa doppia dalla dotazione (se ancora disponibile). Potrà però usarlo solo dopo che i detective avranno giocato il loro turno successivo.

B. Sparizione:

dopo la mossa Moriarty dovrebbe rivelare la sua posizione (alla 3ª, 8ª e 13ª mossa)? Ha invece la possibilità di rifugiarsi nel nascondiglio segreto, ossia **non** posizionare la sua pedina sul piano di gioco dopo la mossa. I detective ricevono quindi solo l'informazione che Moriarty è in quel momento in un nascondiglio segreto.

Nota: se Moriarty decide di "sparire", ovviamente non può utilizzare al contempo la sua abilità A) "Prelevare un biglietto"!

C. Fuga:

all'inizio del suo turno Moriarty si trova in un nascondiglio segreto? Allora potrà cercare di fuggire dai detective con una mongolfiera! Lo dichiara e pesca una delle tessere di partenza "M" a faccia in giù. Quindi la gira per mostrarla a tutti i giocatori: la sua fuga spettacolare non passa certo inosservata! Moriarty può ora scegliere una delle due stazioni raffigurate sulla tessera di partenza e **nomina la stazione** su cui è atterrato. Scrive poi il suo numero sulla tabella itinerario e lo copre con il retro della tessera di partenza.

Importante: Moriarty può utilizzare questa azione solo 1 volta in tutta la partita (al contrario delle abilità A e B).

Nota: il volo può essere combinato anche con una mossa doppia.

Esempio: Moriarty si sposta su un nascondiglio segreto alla prima mossa della mossa doppia. Alla seconda mossa fugge con la mongolfiera. Dopo la prima mossa avrebbe potuto prelevare un biglietto (abilità A) o sparire (abilità B).



Autori di Scotland Yard: Projekt Team III
Illustrazioni: Victor Maristane, Franz Vohwinkel
Foto: Becker-Studios
Design: BroDesign, KniffDesign (Istruzioni)
Redazione e variante Sherlock: Sophia Absmeier, Philipp Sprick
Art Direction: Carola Pomnitz

© 2022
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com