



Scotland Yard

SHERLOCK HOLMES EDITION

**“Aah, jij bent het ... kom binnen!
Mr. Holmes en de anderen wachten al op je. Samen zal het jullie zeker lukken
om Professor Moriarty eindelijk te pakken!”
De deur van Baker Street 221b gaat dicht – de jacht op Moriarty begint!**

De Sherlock Holmes editie

In deze uitgave van Scotland Yard jagen Sherlock Holmes en zijn bondgenoten* op aartsvijand Professor Moriarty. Jullie kunnen kiezen of jullie als detectives of alleen als Moriarty willen spelen. Bovendien kunnen jullie het spel spelen volgens de originele regels of aangevuld met de “Sherlock-Holmes” speciale regels.



Kiezen jullie de originele regels, volg in de handleiding dan altijd het Scotland Yard symbool.



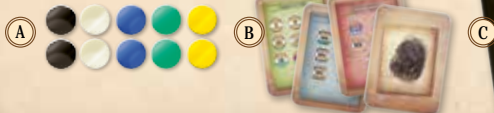
Spelen jullie de Sherlock Holmes variant, lees dan alleen de delen die gemarkeerd zijn met het Sherlock Holmes symbool.

Inhoud

- ① 1 spelbord (*Hierop staat victoriaans Londen rond 1895. Het bord is gebaseerd op de historische omstandigheden. Voor een betere speelbaarheid geeft het die niet 1:1 weer.*)
- ② 29 startkaarten, waarvan
16 beige met een “D” voor de detectives,
13 goudkleurige met een “M” (en een ballon-symbool) voor Moriarty.
- ③ 134 tickets, waarvan
58 × koets (“Handsome Carriages”, oranje)
44 × paardentram (“London Horse Omnibus”, turquoise)
23 × underground (“Metropolitan Railway”, roze)
6 × black-ticket
3 × dubbele zet ticket
- ④ 6 speelfiguren
- ⑤ 6 spelersborden (dubbelzijdig)
- ⑥ 1 rittenkaart met stift en papier
- ⑦ 1 oogscherm
- ⑧ 3 ringen voor de bobby's (Engelse politieagenten)



- Voor de Sherlock Holmes variant:
- Ⓐ 10 personage-fiches (van ieder 2 in de kleur van iedere detective)
 - Ⓑ 15 plaats delict kaarten
 - Ⓒ 1 inlegstrook voor de rittenkaart



*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding

Haal alle gestante delen voorzichtig uit het karton.
Het frame is daarna niet meer nodig.

Voor ieder spel

1. Leg het **spelbord** voor iedereen goed bereikbaar op tafel.
2. Beslis wie van jullie **Moriarty** speelt.

Tip: Hier heb je sterke zenuwen voor nodig!

Daarom kan een ervaren speler deze rol het beste op zich nemen.

Moriarty krijgt het **oogscherm** en zet hem op. Dit helpt hem zijn blik voor de detectives geheim te houden.

Hij legt ook de **gouden speelfiguur**, de **rittenkaart** (met papier) en de **stift** voor zich neer. Bovendien krijgt hij nog zijn **spelersbord**.



- A. Moriarty legt het spelersbord zo voor zich neer, dat het Scotland Yard symbool zichtbaar is.
- B. Hij krijgt **5 Black Tickets** en **2 dubbele zet tickets** en stapelt ze op de juiste manier op zijn spelersbord.



- A. Moriarty legt het spelersbord zo voor zich neer, dat het Sherlock Holmes symbool zichtbaar is.
- B. Hij krijgt bovendien **1 black ticket** en **1 dubbele zet ticket**, die hij beide op zijn spelersbord legt. De overige dubbele zet en black tickets worden naast het spelbord gelegd.
- C. Moriarty krijgt ook nog de **15 plaats delict kaarten**. Hij schudt ze blind en pakt er **3**. Hij bekijkt de getrokken kaarten in het geheim en legt ze blind voor zich neer. De overige kaarten worden ongezien terug in de doos gelegd.
- D. Afsluitend dekt hij met de **inlegstrook** de rechter kolom van de rittenkaart (zetten 17 tot 24) af.

3. Iedere **detective** kiest een personage. Hij krijgt diens **spelersbord** en de **speelfiguur** van dezelfde kleur.

Tip: Bij het spel met z'n tweeën kiest en speelt de detective 2 personages.



Tip: Wij raden aan, om Sherlock Holmes en Dr. Watson altijd mee te laten spelen, maar jullie kunnen natuurlijk ook andere personages kiezen.



- A. Iedere detective legt z'n spelersbord zo voor zich neer, dat het Scotland Yard symbool zichtbaar is.
- B. Iedere detective krijgt bovendien **4 underground-**, **8 paardentram-** en **11 koetstickets**. Ze worden op het spelersbord voor iedereen zichtbaar op drie stapels gelegd.



- A. Iedere detective legt z'n spelersbord zo voor zich neer, dat het Sherlock Holmes symbool zichtbaar is.
- B. Iedere detective krijgt **4 underground-**, **7 paardentram-** en **10 koetstickets**. Ze worden op het spelersbord voor iedereen zichtbaar als individuele stapel neergelegd.
- C. Dan krijgt iedere detective nog 1 of 2 **personage-fiches** in zijn kleur:
 - in een spel met **2 of 3 detectives: 2 fiches**
 - in een spel met **4 of 5 detectives: 1 fiche**
 De fiches worden op de ronde aflegplaatsen van het spelersbord gelegd.

4. Alle overige underground-, paardentram- en koetstickets vormen de **algemene ticket-voorraad**. Leg ze (het beste in de buurt van de Moriarty speler) naast het spelbord klaar.

5. Spelen er maximaal 4 spelers mee, dan krijgen de detectives hulp van neutrale speelfiguren, de **bobby's**:

Aantal spelers	Aantal bobby's
2	2*
3	2
4	1
5/6	0

** Ter herinnering: bij een spel met z'n tweeën (Moriarty en 1 detective) krijgt de detective „slechts“ 2 bobby's, omdat hij al 2 personages speelt (zie ook stap 3 van de voorbereiding).*

Spelen jullie dus bv. met z'n drieën (= Moriarty en 2 detectives), dan krijgen de detectives 2 van de overige speelfiguren als bobby erbij. Over iedere bobby wordt **1 kartonnen ring** gelegd. Daardoor zijn de bobby's tijdens het spel altijd goed herkenbaar.

6. Nu volgt de **startopstelling**:

- Sorteer eerst de **startkaarten** op hun rugzijde: "D" staat daarbij voor detective en "M" voor Moriarty. Schud beide kaartsoorten apart van elkaar. Leg ze vervolgens met de achterkant naar boven op tafel.
- Pak nu voor iedere detective (en in het gegeven geval bobby) een willekeurige "D"-startkaart. Zet iedere speelfiguur op het station, dat afgebeeld staat op de voor hen gekozen startkaart. Alle "D"-startkaarten gaan vervolgens terug in de doos.
- Nu bepaalt Moriarty zijn startpositie: daarvoor pakt hij een willekeurige "M"-startkaart en bekijkt deze in het geheim. In tegenstelling tot de startplaatsen van de detectives toont deze **2** stations.



In het standaardspel is het met Scotland Yard symbool gemarkeerde station de startplaats.



Moriarty mag kiezen, op welke van de beide stations hij begint.

Belangrijk: Moriarty zet zijn speelfiguur **niet** op het spelbord!

- Moriarty legt zijn startkaart omgekeerd voor zich neer. De overige startkaarten met Scotland Yard symbool gaan terug in de doos resp. startkaarten met Sherlock Holmes symbool blijven omgekeerd liggen.

Verloop

Het spel verloopt via **meerdere rondes**. In iedere ronde doet **eerst Moriarty** zijn zet. **Daarna** zijn de **detectives en bobby's** in willekeurige volgorde aan de beurt.

Algemene bewegingsregels

Op het spelbord staat het verkeersnet van Londen. Het bestaat uit stations die genummerd zijn, die door lijnen met elkaar verbonden zijn. Ieder station is startpunt en halte voor 1 tot 3 verschillende vervoermiddelen (koets, paardentram, underground). Welke vervoermiddelen bij een station starten en stoppen, laten de kleuren van het station zien.

Hoe gebruik ik een bepaald vervoermiddel?

- Aan het begin van de zet moet de speelfiguur zich op een station voor dit vervoermiddel bevinden.
- De speler zet een **ticket** van de overeenkomstige **kleur** in.
- Dan zet de figuur langs de **lijn met dezelfde kleur** tot aan de **volgende stopplaats met dezelfde kleur**. Daar mag op dit moment **geen andere figuur** staan.



Zetvoorbeeld:

Groen staat op station 165. Van daaruit kan hij ...

- ... met de **koets** naar de stations 149, 151, 164 of 180.
- ... met de **paardentram** station 123 of zelfs 180 bereiken.
- ... de **underground** niet gebruiken: deze gaat wel door zijn station. Deze **stopt** daar echter niet (= geen roze kleur van het station).



symbool "park"



symbool "bezienswaardigheid"



symbool "rivier"

Opmerking: De symbolen "park", "bezienswaardigheid" en "rivier" zijn alleen voor het spel in de Sherlock Holmes variant van betekenis.





De zetten van Moriarty

De geniale Moriarty doet zijn zetten in principe **in het geheim**.
Daarbij kan hij kiezen tussen **normale en bijzondere zetten**. Beide worden hierna beschreven.
In de Sherlock Holmes variant bezit hij nog meer speciale vaardigheden. Deze worden op pagina 6 uitgelegd.

Normale beurt

1. Eerst kiest Moriarty in het geheim een nieuw station. Dit moet met een lijn direct verbonden zijn met zijn huidige locatie.
2. Dan schrijft hij het nummer van het nieuwe station op het volgende vrije veld van zijn rittenkaart.
3. Tot slot bedekt hij zijn notitie met een ticket van het gebruikte vervoermiddel. Dit pakt hij gewoon uit de algemene voorraad.
De detectives weten dus, met *welk vervoermiddel* Moriarty gezet heeft, maar niet, *waarheen* ...

Bijzondere zet:

A. Black Tickets

In plaats van een normaal ticket kan Moriarty een **black ticket** inzetten. Het black ticket biedt twee voordelen:

- Moriarty kan daarmee **ieder willekeurig vervoermiddel** gebruiken. Zijn notitie op de rittenkaart bedekt hij gewoon met het black ticket. De detectives weten dus niet, met welk vervoermiddel hij gezet heeft.
- Bovendien mag Moriarty met een black ticket ook de veerboot op de Thames gebruiken. De veerbootlijnen zijn zwart gemarkeerd. Ze verbinden de stations 108, 115, 157 en 194 over de rivier met elkaar. De veerboot verloopt van het startpunt langs de donkerblauwe lijn tot aan de volgende halte.

B. Dubbele zet

Speelt Moriarty een **dubbele zet ticket**, dan doet hij **2 zetten achter elkaar**.

Hij noteert dus eerst 1 station op zijn rittenkaart en bedekt die met 1 ticket (1^e zet). Vervolgens doet hij hetzelfde nog een keer (2^e zet).

Of hij daarbij 2x hetzelfde of twee verschillende vervoermiddelen gebruikt, mag hij zelf weten. Natuurlijk mag hij daarbij ook black tickets gebruiken. Bovendien mag Moriarty **per ronde maar 1 dubbele zet** doen. Gebruikte dubbele zet tickets gaan uit het spel.



Bijzondere momenten:

A. Moriarty duikt op!

Af en toe moet Moriarty zich laten zien. Dat geldt altijd, als hij zijn notitie naast een **omcirkeld getal** van de rittenkaart maakt (bijvoorbeeld na de 3e, 8e en 13e beurt).

Nadat Moriarty de zet heeft afgerond, zet hij zijn speelfiguur op de huidige standplaats. Maar al bij zijn volgende zet haalt Moriarty de figuur weer van het spelbord. Bij een dubbele zet kan het dus gebeuren, dat Moriarty na de eerste zet opduikt, om dan vervolgens weer te verdwijnen ...

B. Moriarty pleegt een misdrijf!



Bevindt Moriarty zich **na** zijn zet op een station dat op 1 van zijn plaats delict kaarten is afgebeeld? Dan **kan** hij daar een misdrijf plegen. In dit geval verklaart hij dat en legt de plaats delict kaart vervolgens **omgekeerd** op de aangegeven rand van zijn spelersbord. Lukt het Moriarty in de loop van het spel alle **3 de plaats delict kaarten** uit te spelen, dan wint hij het spel meteen.

De detectives weten nu ook dat, maar niet precies *waar* het misdrijf gepleegd werd. Echter, ieder plaats delict is bij de **rivier**, een **park** of een **bezienswaardigheid**. Zo kunnen de detectives tenminste conclusies trekken over zijn verblijfplaats ...

De detectives weten nu ook dat, maar niet precies *waar* het misdrijf gepleegd werd. Echter, ieder plaats delict is bij de **rivier**, een **park** of een **bezienswaardigheid**. Zo kunnen de detectives tenminste conclusies trekken over zijn verblijfplaats ...



De zetten van de detectives en bobby's

Na Moriarty zijn de detectives aan de beurt.

Ze stemmen hun zetten onderling af en voeren ze in **willekeurige volgorde** uit.

Detective: Iedere detective legt eerst het ticket van het gekozen vervoermiddel terug bij de voorraad. Daarna zet hij van zijn huidige station langs de lijn van het respectievelijke vervoermiddel tot de volgende halte

Bovendien geldt:

- Detectives kunnen alleen die vervoermiddelen gebruiken waarvan ze nog tickets hebben. De ruil van tickets onder elkaar is niet toegestaan.
- Zolang een detective nog tickets heeft en zich kan bewegen, **moet** hij dat ook doen. Kan hij dat niet of heeft hij helemaal geen tickets meer, dan slaat hij een beurt over.
- In de Sherlock Holmes variant bezitten de detectives nog extra vaardigheden. Deze staan uitgelegd op pagina 5 en 6.

Bobby's: De bobby's worden door de detective-spelers **samen** gespeeld. Voor hen gelden dezelfde bewegingsregels als voor de detectives. In tegenstelling tot hen hoeven ze echter **geen tickets** voor de beweging af te geven.



Einde

Moriarty wint, als...



... het hem lukt, tot het einde van de **22^e speelronde** niet door de detectives gepakt te worden. Dat is het geval, als tot dan een detective of bobby nooit tegelijkertijd op hetzelfde station staat als hij.

Niet vergeten: De ronde is pas ten einde, als ook de detectives hun zet hebben gedaan.

Het spel eindigt ook, als geen detective meer kan zetten door een tekort aan tickets.



... het hem lukt, tot het **einde van de 16^e ronde** niet gepakt te worden.

Het spel eindigt ook, als het hem lukt, in de loop van het spel **3 plaats delict kaarten** uit te spelen. In beide gevallen eindigt het spel **meteen**.

De **detectives winnen**, als op een willekeurig moment een detective of bobby gelijktijdig op hetzelfde station staat als Moriarty. In dit geval moet Moriarty zich bekend maken en heeft het spel verloren.

Wat snel vergeten wordt

- Zowel de detectives als Moriarty moeten zich bewegen, zo ver mogelijk.
- Moriarty mag nooit op hetzelfde veld blijven staan als een detective / bobby. Dat geldt ook tijdens een dubbele zet. Doet hij dat toch, dan heeft hij meteen verloren.
- Alleen Moriarty kan black tickets gebruiken. Dus kan ook alleen Moriarty de veerboot gebruiken.

De vaardigheden van de personages

Tip: Leg dit overzicht naast het spelbord. Zo hebben jullie het altijd bij de hand, wanneer jullie tijdens het spel een vaardigheid willen opzoeken.

Detectives

Iedere detective bezit een bijzondere vaardigheid, die hij kan gebruiken.

Om deze in te zetten, moet hij nog minstens één personage-fiche bezitten.

De detectives moeten goed afspreken, wanneer ze welke vaardigheid gebruiken:

iedere keer als de detectives aan de beurt zijn, mag **slechts één van hen** precies **één van zijn personage-fiches** inzetten.

De detectives kunnen de vaardigheid op een **willekeurig tijdstip** van hun gezamenlijke zet activeren.

Gebruikte personage-fiches gaan vervolgens terug in de doos.



Sherlock Holmes: grootschalige zoektocht

Het spelbord is verdeeld in 4 stadsdelen. Gebruikt Sherlock zijn vaardigheid, dan zegt Moriarty hem, in welk stadsdeel hij zich nu bevindt. De stadsdelen zijn aan de rand van het spelbord gemarkeerd met de Romeinse cijfers I, II, III en IV. De bruine lijn die door het spelbord loopt, begrenst de aparte stadsdelen.

Voorbeeld: Sherlock vraagt Moriarty: "In welk stadsdeel bevind je je?" Moriarty bevindt zich op station 132. Hij beantwoordt de vraag dus met "In stadsdeel III".



Irene Adler: Rijverbod

Irene mag Moriarty verbieden, de volgende zet de **paardentram** of de **underground** te gebruiken.

Tip: Ter herinnering kan Irene hem daarvoor haar personage-fiche geven, die Moriarty op de betreffende stapel (paardentram of underground) legt. Na zijn volgende beurt legt Moriarty het fiche terug in de doos.





Dr. Watson: Verhoor

Op de stadsplattegrond zijn drie speciaal gemarkeerde gebieden: **parken, bezienswaardigheden** en de **rivier** de Thames. Zet Watson een fiche in, dan kiest hij **1 van de 3 gebieden**. Dan vraagt hij Moriarty of hij zich nu op een station met het overeenkomstige symbool bevindt. Moriarty moet naar waarheid met ja of nee antwoorden.

Voorbeeld: Watson vraagt Moriarty: "Ben je bij de Thames?" Moriarty bevindt zich op het met het rivierymbol aangegeven station 127. Hij beantwoordt de vraag dus met "ja". De detectives weten nu in ieder geval zeker, dat hij zich op een rivier-veld bevindt.



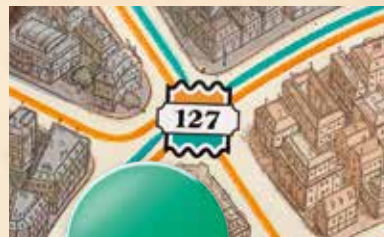
symbool "park"



symbool "bezienswaardigheid"



symbool "rivier"



Mycroft Holmes: Aanwijzingen zoeken

Mycroft mag Moriarty vragen, waar hij zich **twee zetten geleden** bevond. Moriarty moet vervolgens het nummer van het betreffende station noemen.

Voorbeeld: Mycroft vraagt Moriarty in de **7^e beurt** waar hij zich 2 zetten geleden bevond. Moriarty moet hem daarop de plaats noemen, die hij in beurt **nummer 5** op de rittenkaart heeft genoteerd.



Inspector Lestrade: Wegversperring

De Inspector kan op het start- of doelstation van zijn huidige zet een wegversperring opzetten. Daarvoor legt hij een transparant fiche op het station. Moriarty kan vanaf nu niet meer **op** dit station komen. Vervoerverbindingen die dit station **passeren** (hier dus geen halte hebben), kan hij echter gewoon gebruiken. De detectives mogen de wegversperring negeren. De wegversperring blijft tot het einde van het spel op het station liggen.

Professor Moriarty

Moriarty hoeft geen personage-fiche af te geven om zijn vaardigheden te gebruiken. In plaats daarvan moet hij zich op één van zijn **geheime schuilplaatsen** bevinden. Deze zijn aangegeven met een zwarte hoge hoed naast het station. Op zo'n veld **kan** Moriarty (= maar hij hoeft niet) **1 van deze 3 vaardigheden** gebruiken:



A. Ticket pakken:

Bevindt Moriarty zich **na zijn zet** op een geheime schuilplaats? Dan mag hij na zijn keuze een black ticket **of** een dubbele zet ticket uit de voorraad pakken (voor zover er nog voorraad ligt). Hij kan dit pas inzetten nadat de detectives weer aan de beurt zijn geweest.

B. Onderduiken:

Zou Moriarty zich **na zijn zet** normaal gesproken moeten laten zien (3^e, 8^e en 13^e zet)? Dan kan hij zich in plaats daarvan verstoppen in de geheime schuilplaats. Dat wil zeggen, hij zet zijn speelfiguur na de zet **niet** op het spelbord.

De detectives krijgen zo alleen de informatie, dat Moriarty zich nu in een geheime schuilplaats bevindt.

Opmerking: Beslist Moriarty voor "onderduiken", dan kan hij natuurlijk **niet** tegelijkertijd zijn vaardigheid A. "ticket pakken" gebruiken!

C. Vlucht:

Staat Moriarty **in het begin van zijn zet** op een geheime schuilplaats? Dan kan hij proberen van daaruit met een heteluchtballon aan de detectives te ontsnappen! Daarop zegt hij dit en pakt een van de omgekeerde "M"-startkaarten. Daarna draait hij die voor alle spelers zichtbaar om: zijn spectaculaire vlucht blijft natuurlijk niet onopgemerkt! Moriarty mag nu kiezen voor een van de beide op de startkaart afgebeelde stations. Nu **noemt hij het station**, waarop hij is beland. Daarna noteert hij het nummer van het station op de rittenkaart en dekt die met de achterkant van de startkaart af.

Belangrijk: Deze actie mag Moriarty (in tegenstelling tot vaardigheden A en B) **slechts 1x** in het gehele spel gebruiken.

Opmerking: De vlucht is ook te combineren met een dubbele zet.

Voorbeeld: Moriarty gaat in de eerste zet van zijn dubbele zet naar een geheime schuilplaats. De tweede zet van de dubbele zet vlucht hij met de heteluchtballon. Na zet 1 zou hij een ticket (vaardigheid A) kunnen pakken resp. kunnen onderduiken (vaardigheid B).

Auteurs Scotland Yard: Projekt Team III
Illustraties: Victor Maristane, Franz Vohwinkel
Foto: Becker-Studios
Design: BroDesign, KniffDesign (Handleiding)
Redactie en Sherlock-variant: Sophia Absmeier, Philipp Sprick
Art Direction: Carola Pomnitz

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

