





ああ、君か! 入りたまえ!
 名探偵ホームズたちが待っている。君たちは必ずや
 モリアーティ教授を捕らえるのだ!
 ベーカー街221Bの扉が閉まり…モリアーティ追跡が、今はじまる!

シャーロック・ホームズ・エディション

このスコットランドヤードでは、シャーロック・ホームズとその仲間たちが、巨悪モリアーティ教授を追い詰めます。
 探偵としてプレイするか、モリアーティとしてプレイするかを選択することができます。
 オリジナルのルールでも、シャーロック・ホームズ版の特別ルールでもプレイできます。


 オリジナルのルールでプレイする場合は、スコットランドヤードのシンボルマークに従います。

 シャーロック・ホームズ版の特別ルールでプレイする場合は、シャーロック・ホームズのシンボルマークに従います。

Contents

- ① ゲームボード 1枚 (ボードは1895年頃のヴィクトリア朝ロンドンを描いており、史料をもとに、ゲーム性を高めるために若干の修正を加えています)
- ② スタートカード29枚
 「D」16枚
 「M」13枚
- ③ チケット134枚
 二輪馬車(オレンジ) 58枚
 四輪馬車(ターコイズ) 44枚
 地下鉄(ピンク) 23枚
 ブラックチケット 6枚
 ダブルムーブチケット3枚
- ④ 駒6個
- ⑤ プレイヤーボード6枚
- ⑥ トラベルログ
- ⑦ バイザー1枚
- ⑧ 巡査リング



-  シャーロック・ホームズ版ルール用:
- Ⓐ キャラクターチップ 10枚 (探偵1人につき2枚)
 - Ⓑ 犯行現場カード 15枚
 - Ⓒ トラベルログストリップ 1枚



ゲームの準備

最初のゲームの前に

パンチボードからすべてのピースを丁寧に取り外してください。ピースを取り出したパンチボードは捨ててください。

毎回のゲームの前に

1. ゲームボードはすべてのプレイヤーの手が簡単に届くところに置きます
2. モリアーティを演じる人を決めます。

ヒント:モリアーティを演じるには鋼鉄の神経が必要です。可能であれば、経験豊富なプレイヤーにこの役を任せましょう。モリアーティ役プレイヤーはバイザーを被ります。これは、探偵たちから表情を隠すのに役立ちます。さらに金色の駒、トラベルログ、プレイヤーボードを取り、自分の前に置きます。



- A. モリアーティはスコットランドヤードのアイコンが見えるように自分の前にプレイヤーボードを置きます
- B. 次にブラックチケット5枚とダブルムーブチケット2枚を取り、自分のプレイヤーボードに置きます。



- A. モリアーティはシャーロック・ホームズのアイコンが見えるように自分の前にプレイヤーボードを置きます。
- B. ブラックチケット1枚とダブルムーブチケット1枚を取り、自分のプレイヤーボードに置きます。残りのブラックチケットとダブルムーブチケットはゲームボードの横に置きます。
- C. モリアーティは15枚の犯行現場カードを取ります。裏向きにシャッフルして3枚引き、他のプレイヤーに見せないようにこれらを見てから、自分の前に裏向きに置きます。残りのカードはゲームから取り除きます(見てはいけません)。
- D. 最後に、トラベルログの右側の欄(17~24)にトラベルログストリップをかぶせます。

3. 各探偵はキャラクターを選択し、対応するプレイヤーボードと駒を受け取ります。注:2人プレイの場合、探偵は2人のキャラクターを選択しプレイします。



ヒント:探偵はどんなキャラクターでも選ぶことができますが、可能な限りシャーロック・ホームズとワトスン博士を含めることをお勧めします



- A. 各探偵はスコットランドヤードのアイコンが見えるように、自分の前にプレイヤーボードを置きます。
- B. 全プレイヤーは地下鉄のチケット4枚、四輪馬車のチケット8枚、二輪馬車のチケット11枚を取ります
プレイヤーは、自分のプレイヤーボードに各チケットを重ねて山にして、全員から見えるように置きます。



- A. 各探偵はシャーロック・ホームズのアイコンが見えるように、自分の前にプレイヤーボードを置きます。
- B. 全プレイヤーは地下鉄のチケット4枚、四輪馬車のチケット7枚、二輪馬車のチケット10枚を取り、各チケットを重ねて山にして、全員から見えるように置きます。
- C. 各探偵は、対応する色のキャラクターチップを1枚または2枚受け取ります。
・探偵が2人または3人のゲームでは、それぞれ2枚ずつキャラクターチップを受け取ります。
・探偵が4人または5人のゲームでは、それぞれ1枚ずつキャラクターチップを受け取ります。キャラクターチップは、プレイヤーボード上の保管場所(円形)に置きます。

4. 残りの地下鉄、四輪馬車、二輪馬車のチケットは、ゲームボードの横、モリアーティの近くに山にして置きます。
5. 探偵が2人または3人のゲームでは、巡査の駒が手を貸してくれます。
探偵が2人の場合は、残りの駒のうち2個を取ります。
探偵が3人の場合は、残りの駒のうち1個を取ります。
巡査の駒にはリングを付けます。このリングは、その駒が巡査であることを示します。

6. スタート位置

- スタートカードを「D」(探偵)と「M」(モリアーティ)に分類します。
それぞれのカードは別々にシャッフルし、裏向きに置きます。
- 各探偵(と巡査)は「D」カードを1枚引きます。
各駒をカードに示された駅に配置します。引いた「D」カードは箱に戻します。
- モリアーティは「M」カードを1枚引き、探偵には見せずにそのカードを見ます。
カードには2つの駅が示されています。



左の駅がモリアーティのスタート地点です。



モリアーティは2つの駅のどちらからスタートするかを選びます。

注) モリアーティは自分の駒をボード上に置きません

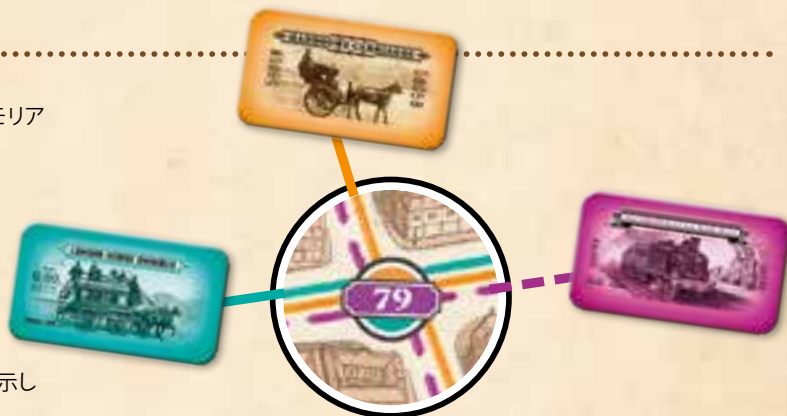
- モリアーティは自分のスタートカードを裏向きに置きます。モリアーティの残りのスタートカードは、オリジナルルールの場合は箱に戻し、特別ルールの場合は、裏向きのまま山に置きます。

ゲームの遊び方

ゲームは複数のラウンドで構成されています。各ラウンドでは、まずモリアーティが動きます。その後、探偵と巡査が任意の順番でプレイします。

一般的な移動のルール

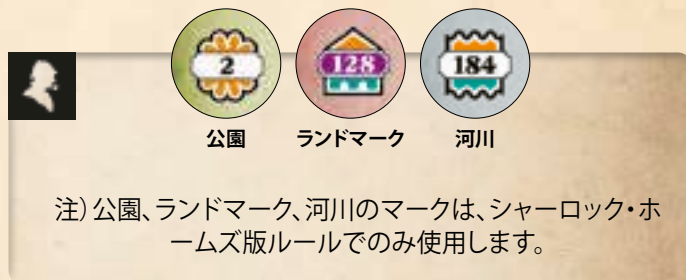
ゲームボードには、ロンドンの交通網が描かれています。
地図上の各場所は、1~3種類の交通手段(二輪馬車、四輪馬車、地下鉄)の駅になっています。
駅の色は、どの交通手段がそこを出発し、どの交通手段が止まるかを示しています。



交通手段の利用

- プレイヤーは、その交通手段のマークがある駅でターンを開始しなければなりません。
- プレイヤーは対応するチケットを使用します。
- プレイヤーは、自分の駒を対応する色の線に沿って、同じ色の次の駅に移動させます。
すべての駒は、空いている駅にしか移動できません。

二輪馬車はオレンジの線、四輪馬車はターコイズの線、地下鉄はピンクの線に沿って移動します。

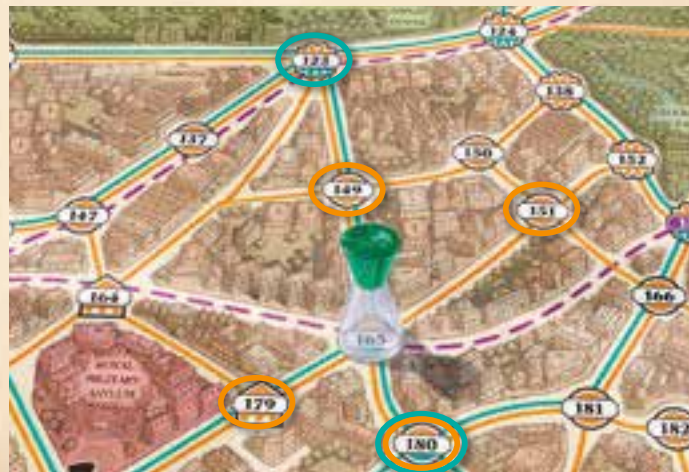


注) 公園、ランドマーク、河川のマークは、シャーロック・ホームズ版ルールでのみ使用します。



例:

- 緑のプレイヤーが165駅にいる場合
- 二輪馬車で149、151、179、180駅まで行くことができます。
 - 四輪馬車で123駅か180駅へ行くことができます
 - 地下鉄は使えません。165駅にはピンクがないため、通過して止まりません。





モリアーティの移動

モリアーティは自分の動きを隠しています。彼は通常移動と、後述する特殊移動を選択することができます。

通常移動:

1. モリアーティは密かに新しい駅を選びますが、その駅は現在地と線で直結していなければなりません。
2. モリアーティはトラベルログの次の空きスペースに新しい駅の番号を書き込みます。
3. モリアーティはゲームボードの横に置かれたチケットの山からチケットを取り、書き込んだ番号を隠します。探偵たちはモリアーティがどの交通手段を使ったかを見ることができますが、目的地はわかりません。

特殊なチケット:

A. ブラックチケット

- モリアーティは、通常のチケットの代わりにブラックチケットを使うことができます。ブラックチケットには2つの利点があります。
- ・ モリアーティはどんな交通手段でも使うことができます。彼はトラベルログに記入した数字をブラックチケットで隠すだけです。探偵たちは彼がどの交通手段を使ったかわかりません。
 - ・ モリアーティはブラックチケットでテムズ川のフェリーを利用することもできます。フェリーの線は紺色です。川を挟んで108、115、157、194の各駅を結んでいます。フェリーは紺色の線に沿って出発地から次の駅まで走ります。ブラックチケットは常にトラベルログに記録されます。



B. ダブルムーブチケット

- モリアーティがダブルムーブチケットを使用すると、2ターン続けてプレイすることになります。1ターン目でトラベルログに1つの駅を記入し、チケット1枚でそれを隠します。続く2ターン目で再び同じ動作を行います。同じ交通手段を2回使ってもいいですし、異なる交通手段を2回使っても構いません。また、ブラックチケットを使うこともできます。モリアーティは1ターンに1枚だけダブルムーブチケットを使用することができます。使用済みのダブルムーブチケットは箱に入れます。



特殊イベント:

A. モリアーティ姿を現す

モリアーティは時々姿を見せなければなりません。モリアーティはトラベルログの丸で囲まれた番号の横に記入するたびに(例:第3、8、13ターンの後)、自分の駒をボード上の現在地に置かなければなりません。次のターンでは、モリアーティは自分の駒をボードから取り除きます。

注) ダブルムーブチケットを使用した場合、モリアーティは1ターン目に出現し、2ターン目に姿を消すことがあります。

B. モリアーティの犯罪



移動後、モリアーティが犯行現場カードの1枚に示された駅にいれば、その場所で犯罪を実行することができます。そのためには、犯罪の実行を宣言し、犯行現場カードを自分のプレイヤーボードの下端に裏向きで置きます。モリアーティが3枚の犯行現場カードを出すことに成功すれば、即座に彼の勝利となります。探偵たちは、犯罪が起きたことは知っていますが、その場所は知りません。しかし、それぞれの犯行現場は、河川、公園、ランドマークのいずれかです。

探偵と巡査の移動

モリアーティがターンを終えたら、探偵と巡査が任意の順番でターンを行います。探偵たちは同じ目的を持っているので、自分たちの動きと巡査たちの動きを協調させる必要があります。

探偵: 各探偵は交通手段を選び、対応する線に沿って次の駅まで移動します。使用済みのチケットは捨て札の山に捨てます。

巡査: 巡査にも同じ移動ルールが適用されます。ただし、探偵と異なり、移動のためにチケットを使用する必要はありません。

注)

- ・ 探偵は、チケットを持っている交通手段のみ利用することができます。他のプレイヤーとチケットを交換することはできません。
- ・ 探偵は、まだチケットを持っていて移動できる限り、移動しなければなりません。移動できない場合やチケットがない場合は、その場所にとどまります。
- ・ シャーロック・ホームズ版ルールでは、探偵たちは追加能力を持ちます(5、6ページ参照)。



ゲームの終了

モリアーティが勝つ場合



モリアーティは22ラウンド終了まで捕まらなければ勝利します。
なお、探偵たちの移動も完了した時点でラウンド終了となります。
また、モリアーティは、探偵がチケット不足で移動できない場合（すべての探偵がチケットを使い果たしたか、移動に必要なチケットがない場合）にも勝利します。



モリアーティは16ラウンド終了まで捕まらなければ勝利します。
または、3枚の犯行現場カードを使用すれば勝利となります。

いかなる場合も、モリアーティと同じ駅に探偵か巡査がいれば、探偵の勝ちです。
この場合、モリアーティは正体を明かさなければならず、ゲームに負けたことになります。

お忘れなく!

- 探偵もモリアーティも可能な限り移動しなければなりません。
- モリアーティは、探偵や巡査と同じ駅にいることはできません。これはダブルムーブチケットを使用している間にも適用されます。ターン中、モリアーティが探偵または巡査と同じ駅にいた場合、即座に負けになります。
- モリアーティだけがブラックチケットを使うことができます。したがってモリアーティだけがフェリーを使うことができます。

キャラクターの能力

ヒント:この概要をゲームボードの横に用意しておき、ゲーム中に参照できるようにします。

探偵

すべての探偵は、ユニークな特殊能力を持っています。それらを使うには、キャラクターチップを1枚以上持っている必要があります。探偵たちは、どの能力をいつ使うか調整する必要があります。探偵たちのターンが回ってくるたびに、探偵たちのうち1人だけがキャラクターチップを使うことができます。ターン中、探偵たちはいつでも一緒に能力を発動することができます。使用したキャラクターチップは箱に戻します。



シャーロック・ホームズ:追跡

ゲームボードは4つの地区に分けられています。シャーロックが「追跡」の能力を使うと、モリアーティは現在いる地区を探偵たちに明かさなければなりません。

ゲームボードの端には、I、II、III、IVというローマ数字で地区が記されています。

ゲームボード上の茶色い線は各地区を示しています。

例)シャーロックが「追跡」能力を使ってモリアーティに「何区にいるんだ?」と尋ねます。モリアーティは132駅にいるので、「III地区」と答えなければなりません。



アイリーン・アドラー:交通手段の禁止

アイリーンは次のターンでモリアーティが四輪馬車か地下鉄のどちらかを使うことを禁ずることができます

ヒント:アイリーンはモリアーティに彼らのキャラクターチップを渡し、モリアーティはそれを適切なチケット(四輪馬車または地下鉄)の山に置きます。モリアーティは次の手番の後、そのキャラクターチップを箱に戻します。





ワトソン博士:尋問

地図上には、公園(緑)、ランドマーク(赤)、河川(青)の3種類のエリアがあります。

尋問を行うには、ワトソンは3種類のエリアから1つを選びます。そして、モリアーティに、自分(モリアーティ)が現在そのマークがある駅にいるかどうかを尋ねます。モリアーティは正直に「イエス」か「ノー」で答えなければなりません。

例)ワトソンがモリアーティに「テムズ川にしているのか?」と尋ねます。モリアーティは河川のマークがある127駅にいるので、彼はその質問に「イエス」と答えます。これで探偵たちは、モリアーティが河川のマークがある駅にいることがわかりました。



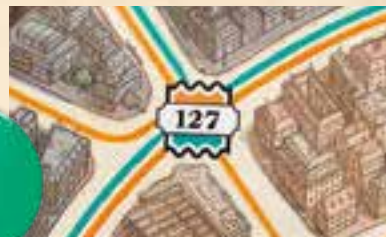
公園



ランドマーク



河川



マイクロフト・ホームズ:探索

マイクロフトはモリアーティに2ターン前の居場所を明かすように言うことができます。モリアーティはその駅の番号をマイクロフトに伝えなければなりません。

例)マイクロフトは8ターン目にモリアーティに2ターン前にどこにいたかを尋ねます。モリアーティは6ターン目にトラベルログに書いた場所をマイクロフトに伝えなければなりません。



レストレード警部:道路封鎖

警部は自分の現在のターンの開始駅または終了駅で道路封鎖をすることができます。

これを行うには、自分のキャラクターチップをその駅に置きます。

モリアーティはこの駅に移動できなくなりますが、この駅を経由する接続(つまり止まらない場合)は使用することはできます。

道路封鎖の効果はゲーム終了まで残ります。

モリアーティ教授

モリアーティは自分の能力を使うためにキャラクターチップを捨てる必要はありません。その代わりに、彼は秘密の隠れ家のいずれかにいる必要があります。隠れ家は駅の横にある黒い帽子が目印です。モリアーティは秘密の隠れ家にいるとき、3つの能力のうち1つだけ使用することができます(必ずしも使用する必要はありません)。



能力A:チケット獲得

彼は、チケットの山に残りがある場合、ブラックチケットかダブルムーブチケットのどちらかを選んで取ることができます。

このチケットは、探偵たちが次のターンを終了した後のみ使用することができます。

能力B:潜伏

モリアーティは通常、自分のターン(3、8、13ターン)後に居場所を明らかにする必要がありますが、秘密の隠れ家を使用することで潜伏することができます。これは、自分のターン後、駒をゲームボードに置かないことを意味します。探偵たちには、モリアーティが現在秘密の隠れ家にいることだけが知らされます。

能力C:脱出

彼は、熱気球で探偵団から逃げようすることができます。そのためには、脱出を宣言し、裏向きの「M」スタートカードを1枚引きます。彼の華麗な逃走劇は、明らかに気づかれていないようです。

モリアーティはスタートカードに示された2つの駅のうち1つを選び、その駅を自分の着陸場所として指定します。そして、その番号をトラベルログに書き込んで、裏向きにしたスタートカードで覆います。

重要)能力AおよびBとは対照的に、モリアーティがこの能力を使えるのはゲーム全体で1回だけです。

注)「脱出」はダブルムーブチケットと組み合わせることも可能です。

例)モリアーティはダブルムーブチケットを使用します。1ターン目に秘密の隠れ家に移動、2ターン目に能力C:脱出を使い、熱気球で逃走します(1ターン目の後、能力A:チケット獲得、または能力B:潜伏を選択することもできます)。

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

© 2023
ravensburger.com