




# Scotland Yard


## SHERLOCK HOLMES EDITION

„Ah, tu ești ... intră!  
 Dl. Holmes și ceilalți te așteaptă. Împreună veți reuși cu siguranță  
 pentru că în sfârșit l-am prins pe profesorul Moriarty!”  
 Ușa de la 221B Baker Street se închide – începe vânătoarea lui Moriarty!

### Ediția Sherlock Holmes

În această versiune a Scotland Yard, Sherlock Holmes și tovarășii săi îl vânează pe maestrul răufăcător, profesorul Moriarty. Ai de ales între a juca ca detectiv sau ca Moriarty. Poți juca jocul folosind regulile originale sau cu regulile speciale Sherlock Holmes.


 Dacă decizi să folosești regulile originale, urmează simbolul Scotland Yard.

 Dacă alegi să joci versiunea Sherlock Holmes, urmărește în schimb simbolul Sherlock Holmes.

### Cuprins

- ① 1 planșă de joc (planșa prezintă Londra victoriană din jurul anului 1895 și se bazează pe înregistrări istorice, ușor modificate pentru un joc mai bun)
- ② 29 Cărți de pornire  
 16 cartonașe maro („D” pentru detectivi)  
 13 carduri aurii („M” [și un simbol de balon] pentru Moriarty)
- ③ 134 Bilete  
 58 × bilete de trăsură („Trăsuri frumoase”, portocaliu)  
 44 × bilete de tramvai („London Horse Omnibus”, turcoaz)  
 23 × bilete de metrou („Metropolitan Railway”, roz)  
 6 × Bilete negre  
 3 × bilete cu mișcare dublă
- ④ 6 persoane care se deplasează
- ⑤ 6 planșe de joc (față-verso)
- ⑥ 1 Jurnal de călătorie (cu pix și hârtie)
- ⑦ 1 Monoclu
- ⑧ 3 inele Polițist



-  Pentru versiunea cu Sherlock Holmes:
- Ⓐ 10 jetoane de caractere (2 per detectiv)
  - Ⓑ 15 Cartonaje de la locul faptei
  - Ⓒ 1 Bandă de jurnal de călătorie



## Configurare

### Înainte de primul joc

Îndepărtează cu atenție toate piesele de pe panourile de ștanțare. Aruncă plăcile de ștanțare goale.

### Înainte de fiecare joc

1. Așează tabla de joc pe masă la îndemâna tuturor jucătorilor.
2. Decide cine va juca rolul lui Moriarty.

**Tip:** Ai nevoie de nervi de oțel ca să fii Moriarty! Dacă este posibil, dă acest rol unui jucător cu experiență. Moriarty ia monocul și-l pune. Îl ajută să-și ascundă expresia de detectivi. Moriarty ia moverul de aur, jurnalul de călătorie (cu hârtie) și pixul și le pune în fața lui. Apoi își ia placa de jucător.



- A. Moriarty își așează placa de joc în fața lui, astfel încât pictograma Scotland Yard-ului să fie vizibilă.
- B. El ia 5 bilete negre și 2 bilete cu dublă mutare și le așează pe tabla sa de joc.



- A. Moriarty își așează placa de joc în fața lui, astfel încât pictograma Sherlock Holmes să fie vizibilă.
- B. Ia un bilet negru și unul dublu și le pune pe tabla de joc. Biletele cu mișcare dublă rămase și biletele negre sunt plasate lângă tabla de joc.
- C. Moriarty ia cele 15 carduri de la locul crimei. Le amestecă cu fața în jos și trage 3. El se uită la aceste cărți fără a permite celorlalți jucători să le vadă, și apoi le pune cu fața în jos în fața lui. Restul cărților de la locul faptei sunt scoase din joc (nu te uita la ele).
- D. În cele din urmă, acoperă coloana din dreapta a jurnalului de călătorie (trenurile 17-24) cu banda din jurnalul de călătorie.

3. Fiecare detectiv selectează un personaj și primește panoul de joc și dispozitivul de deplasare corespunzător.



**Notă:** Într-un joc cu 2 jucători, detectivul selectează și joacă 2 personaje.

**Tip:** În timp ce detectivii pot selecta orice personaj, îți recomandăm să incluzi întotdeauna Sherlock Holmes și Dr. Watson ori de câte ori este posibil.



- A. Fiecare detectiv își plasează placa de joc în fața lor, astfel încât pictograma Scotland Yard să fie vizibilă.
- B. Toți jucătorii iau 4 bilete de metrou, 8 bilete de tramvai și 11 bilete de trăsură. Jucătorii își plasează biletele în 3 stive pe tabla lor de joc, astfel încât toată lumea să le poată vedea.



- A. Fiecare detectiv își plasează tabla de joc în fața lor, astfel încât pictograma Sherlock Holmes să fie vizibilă.
- B. Toți jucătorii iau 4 bilete de metrou, 7 bilete de tramvai și 10 bilete de trăsură. Jucătorii își plasează biletele în 3 stive pe tabla lor de joc, astfel încât toată lumea să le poată vedea.
- C. Fiecare detectiv primește 1 sau 2 cipuri de caractere în culoarea corespunzătoare:
  - Într-un joc cu 2 sau 3 detectivi, fiecare primește 2 jetoane de caractere
  - Într-un joc cu 4 sau 5 detectivi, fiecare primește 1 cip de caractereCipurile de caractere sunt plasate în zona de depozitare pe tabla lor de joc.

4. Așează biletele de metrou, tramvai și trăsură rămase lângă Moriarty, lângă tabla de joc. Aceasta este rezerva generală.

5. Într-un joc cu 2 sau 3 detectivi, Polițiștii sub formă de mutări suplimentare da o mână de ajutor. Pentru 2 detectivi, ia 2 dintre mutări rămase. Pentru 3 detectivi, ia 1 din restul de mutări. Așează un inel de carton în jurul fiecărui motor reprezentând un Polițist. Inelul rămâne pe mobilierul respectiv pe tot parcursul jocului pentru a indica faptul că mobilierul este un Polițist.



## 6. Poziția inițială de pornire

- Zbateți cărțile de start în două stive: „D” (Detectivi) și „M” (Moriarty). Amestecă fiecare stivă separat și așează-le cu fața în jos.
- Fiecare detectiv (și polițist) trage o carte „D”. Așează fiecare dispozitiv de mutare pe stația indicată pe card. Pune la loc în cutie cartonașele de început cu „D”.
- Moriarty trage o carte cu „M” și se uită la carte fără a o dezvălui detectivilor. Cartea arată 2 stații.



Stația din stânga este locația de pornire a lui Moriarty.



Moriarty alege care dintre cele două stații pentru a începe de la.

**Notă:** Moriarty nu-și pune mașina pe tablă!

- Moriarty își pune cartea de start cu fața în jos. Cărțile de start rămase de Moriarty sunt returnate în cutie (variantea Scotland Yard) sau sunt așezate într-o grămadă cu fața în jos (variantea Sherlock Holmes).

## Cum se joacă

Jocul constă în mai multe runde. În fiecare rundă, Moriarty face prima mutare. Apoi detectivii și polițiștii joacă în orice ordine.

### Reguli generale de circulație

Tabla de joc prezintă rețeaua de transport din Londra. Fiecare loc de pe hartă este o stație pentru 1-3 mijloace de transport (trăsură, tramvai și metrou). Culoarea stației indică mijloacele de transport care pornesc și se opresc acolo.

### Utilizarea unui anumit mijloc de transport

- Jucătorul trebuie să își înceapă rândul într-o stație marcată pentru acel mijloc de transport.
- Jucătorul joacă biletul corespunzător.
- Jucătorul își deplasează mașina de-a lungul liniei colorate corespunzătoare până la următoarea stație de aceeași culoare.

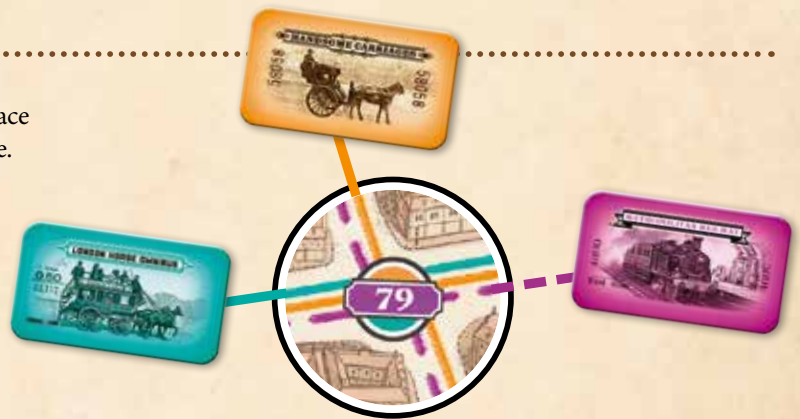
Toate persoanele care se deplasează pot fi mutate numai în stații neocupate. Căruța merge pe liniile portocalii, tramvaiul urmează liniile turcoaz, iar metroul merge pe liniile roz.



### Exemplu:

Verde este la stația 165. De acolo ar putea ...

- ... ia trăsura până la stațiile 149, 151, 179 sau 180.
- ... ajunge la stațiile 123 sau 180 cu Tramvaiul.
- ... nota: nu pot utiliza metroul. Trece prin stația 165, dar nu se oprește acolo (stația 165 nu are roz).



Simbolul parcului



Simbolul reperului



Simbolul râului

**Notă:** Simbolurile Park, Landmark și River sunt folosite doar în versiunea Sherlock Holmes.





## Mutarea lui Moriarty

Moriarty își ascunde mișcărilor. El poate alege între mișcări normale și speciale (descrise mai jos). În varianta Sherlock Holmes, Moriarty are abilități speciale suplimentare. Acestea sunt explicate la pagina 6.

### Viraj normal:

1. Moriarty selectează în secret o nouă stație, care trebuie să fie conectată direct la locația sa actuală printr-o linie.
2. El scrie numărul noii stații pe următorul spațiu liber în jurnalul său de călătorie.
3. El își acoperă intrarea cu biletul pe care tocmai l-a folosit (Moriarty ia biletul din rezerva generală). Detectivii pot vedea ce mijloc de transport a folosit Moriarty, dar nu-i pot vedea destinația.

### Bilete Speciale:

#### A. Bilete negre

În loc de un bilet normal, Moriarty poate folosi un bilet negru.



Biletul negru oferă două avantaje:

- Moriarty poate utiliza orice mijloc de transport. El pur și simplu acoperă intrarea în jurnalul de călătorie cu biletul negru. În acest fel, detectivii nu știu ce mijloc de transport a folosit.
- Moriarty poate folosi, de asemenea, feribotul pe Tamisa cu un bilet negru. Liniile de feribot sunt de culoare albastru închis. Acestea conectează stațiile 108, 115, 157 și 194 de peste râu. Feribotul rulează de la punctul de plecare de-a lungul liniei albastru închis la următoarea stație. Biletele negre sunt întotdeauna documentate în jurnalul de călătorie.



#### B. Bilete cu mișcare dublă

Dacă Moriarty joacă un bilet dublu, face două ture la rând.

Scrie 1 post în jurnalul de călătorie și îl acoperă cu 1 bilet (prima întoarcere). Apoi, el face din nou același lucru (a doua întoarcere). Poate folosi același mijloc de transport de două ori sau de două ori. El poate folosi, de asemenea, bilete negre. Moriarty poate juca doar un bilet dublu pe tură. Biletele second-hand sunt plasate în cutie.

### Evenimente speciale:

#### A. Moriarty apare!

Din când în când, Moriarty trebuie să se arate. Ori de câte ori își scrie înregistrarea lângă un număr încercuit în jurnalul de călătorie (de exemplu, după al 3-lea, al 8-lea și al 13-lea viraj), Moriarty trebuie să-și plaseze persoana care se ocupă de mutare în acea locație curentă pe tablă. La următoarea mutare, Moriarty își retrace jucătorul de pe tablă. Nota: dacă folosești un bilet cu două mișcări, Moriarty poate apărea după prima întoarcere, doar ca să dispară pe a doua!

#### B. Moriarty comite o infracțiune!



După ce se mută, dacă Moriarty e la o secție arătată pe una din cărțile sale de la locul crimei, atunci poate comite o crimă în acea

locație. Pentru a face acest lucru, el anunță că comite o infracțiune și apoi plasează cartea de la locul crimei cu fața în jos pe marginea marcată a tablei sale de joc.

Dacă Moriarty reușește să joace toate cele trei cărți de la locul crimei, câștigă jocul imediat. Detectivii știu că a fost comisă o crimă, dar nu știu locația crimei.

Cu toate acestea, fiecare scenă a crimei este fie la un râu, un parc, sau un punct de reper.



## Detectivi și polițiști sunt în mișcare

Odată ce Moriarty și-a terminat rândul, detectivii și polițiștii își fac rândul în orice ordine.

Din moment ce detectivii au același scop, ar trebui să lucreze împreună pentru a-și coordona mișcărilor și mișcărilor polițiștilor.

**Detectivi:** Fiecare detectiv alege mijloacele de transport pe care le va folosi și aruncă biletul folosit în grămada generală de tragere la sorți. Apoi se mută de-a lungul liniei corespunzătoare la următoarea stație.

**Polițiștii:** Aceleași reguli de circulație se aplică și în cazul Polițiștilor. Cu toate acestea, spre deosebire de detectivi, ei nu trebuie să folosească bilete pentru a muta.

### Note:

- Detectivii pot folosi doar mijloacele de transport pentru care mai au bilete. Aceștia nu își pot schimba biletele cu alți jucători.
- Atât timp cât un detectiv are încă bilete și se poate deplasa, trebuie să facă acest lucru. Dacă nu se pot deplasa sau nu mai au bilete, ei stau pe scaun.
- În varianta Sherlock Holmes, detectivii au abilități suplimentare (vezi paginile 5 și 6).



## Încheierea jocului

Moriarty câștigă dacă ...



... se sustrage detectivilor până la sfârșitul rundei a 22-a. Nu uita: runda se termină doar atunci când și Detectivii și-au făcut mișcarea.

Moriarty câștigă și în cazul în care niciun detectiv nu se poate deplasa din cauza lipsei de bilete (adică, toți detectivii și-au epuizat biletele sau nu mai au tipul corect de bilet pentru a le permite să părăsească postul).



... Moriarty câștigă dacă reușește să nu fie prins până la sfârșitul rundei a 16-a.

Moriarty câștigă și dacă joacă toate cele trei cărți de la locul crimei. În ambele cazuri, jocul se termină imediat.



Detectivii câștigă dacă în orice moment un detectiv sau Polițist este pe aceeași stație ca și Moriarty. În acest caz, Moriarty trebuie să se arate și a pierdut jocul.

### Amintește-ți!

- Atât detectivii, cât și Moriarty trebuie să se deplaseze dacă este posibil.
- Este posibil ca Moriarty să nu fie niciodată în aceeași stație cu un detectiv sau un Polițist. Acest lucru se aplică, de asemenea, în timpul utilizării unui bilet cu mișcare dublă. Dacă în orice moment în timpul său rândul său, Moriarty este la aceeași stație ca un detectiv sau un Polițist, el pierde imediat.
- Numai Moriarty poate folosi bilete negre. Prin urmare, numai Moriarty poate folosi feribotul.

## Abilități de caracter

**Tip:** Păstrați această prezentare generală gata lângă tabla de joc pentru referință în timpul jocului.

### Detectivi

Fiecare detectiv are o abilitate specială unică. Pentru a le utiliza, acestea trebuie să aibă în continuare cel puțin un cip de caractere.

Detectivii ar trebui să coordoneze când să folosească abilitatea: de fiecare dată când este rândul detectivilor, doar unul dintre ei poate folosi un cip de caracter. Detectivii pot activa abilitatea în orice moment în timpul rândului lor împreună. Jetoanele de caractere folosite sunt returnate în casetă.



### Sherlock Holmes: Vânătoare de oameni

Tabla de joc este împărțită în 4 districte. Când Sherlock își folosește abilitatea de Vânătoare de oameni, Moriarty trebuie să-și dezvăluie districtul actual detectivilor. Districtele sunt marcate pe marginea tablei de joc cu cifrele romane I, II, III și IV. Linia maro care trece prin tabla de joc marchează districtele individuale.

**Exemplu:** Sherlock îl întreabă pe Moriarty: „În ce district ești?” Moriarty este pe stația 132, așa că răspunde „În districtul III”.



### Irene Adler: Interdicție de transport

Irene îi poate interzice lui Moriarty să folosească fie Tramvaiul, fie Metroul, la următorul viraj.

**Tip:** Ca un memento, Irene îi dă lui Moriarty cipul lor de caracter, pe care Moriarty îl plasează pe stiva de aprovizionare generală corespunzătoare (Tramvai sau metrou). După următorul său viraj, Moriarty pune cipul personajului înapoi în cutie.





### Dr. Watson: Interogatoriu

Există trei tipuri de zone pe hartă: parcuri (verde), reperi (roșu) și râuri (albastru). Pentru a utiliza Interogare, Watson alege unul dintre cele 3 tipuri de zone. El îl întreabă apoi pe Moriarty dacă el (Moriarty) se află în prezent pe o stație cu acel simbol. Moriarty trebuie să răspundă sincer cu da sau nu.

**Exemplu:** Watson îl întreabă pe Moriarty: „Ești pe Tamisa?”

Moriarty e la stația 127, care are simbolul râului.

În consecință, el răspunde la întrebare cu „Da”.

Detectivii știu acum că Moriarty este la o stație cu un simbol râu.



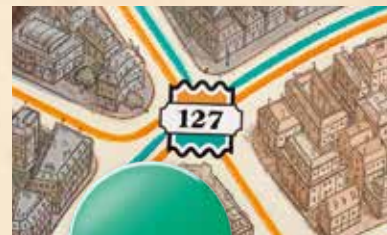
Simbolul parcului



Simbolul reperului



Simbolul râului



### Mycroft Holmes: Căutarea indiciilor

Mycroft îl poate ruga pe Moriarty să-i dezvăluie locația din două viraje.

Moriarty trebuie să-i spună lui Mycroft numărul stației din întrebare.

**Exemplu:** Mycroft îl întreabă pe Moriarty unde a fost acum două ture. Moriarty trebuie apoi

să-i spună lui Mycroft locația pe care a notat-o pe jurnalul de călătorie la rândul 6.



### Inspector Lestrade: Straßensperre

Inspectorul poate instala un blocaj la începutul sau la sfârșitul virajului său actual.

Pentru a face acest lucru, își plasează cipul de caracter pe stație.

Moriarty nu se mai poate muta pe stația asta. Cu toate acestea, el poate folosi în continuare conexiuni care duc prin această stație (adică, nu au opriri acolo). Detectivii ignoră blocajul.

Blocajul rămâne pe stație până la sfârșitul jocului.

## Profesorul Moriarty

Moriarty nu are nevoie să se debaraseze de cipuri pentru a-și folosi abilitățile.

În schimb, el trebuie să fie la una din ascunzătorile sale secrete. Acestea sunt

identificate de o pălărie neagră de lângă stație. Moriarty poate (dar nu trebuie)

să folosească exact 1 din aceste 3 abilități atunci când se află într-o

ascunzătoare secretă:

#### A. Ia un bilet:

El poate alege fie un bilet negru, fie un bilet cu două locuri din ofertă (dacă a mai rămas unul). El poate folosi acest bilet numai după ce detectivii au avut rândul lor următor.

#### B. Scufundare profundă:

În mod normal, Moriarty ar trebui să-și dezvăluie locația după rândul său (al treilea, al optulea și al treisprezecelea viraj)?

El poate folosi ascunzătoarea lui secretă pentru a face o scufundare adâncă în schimb.

Acest lucru înseamnă că el nu pune mutare lui pe tabla de joc după finalizarea rândul său.

Detectivilor li se spune doar că Moriarty se află într-o ascunzătoare secretă.



#### C. Evadare:

Poate încerca să scape de detectivi cu un balon cu aer cald! Pentru a face acest lucru, el anunță că va încerca o evadare și trage una dintre cărțile de start „M” cu fața în jos. Apoi îl întoarce pentru ca toți jucătorii să vadă: evadarea lui spectaculoasă, evident, nu trece neobservată!

Moriarty alege una dintre cele două stații afișate pe cartea de start și identifică stația ca spațiu de aterizare. Apoi notează numărul în jurnalul de călătorie și îl acoperă cu partea din spate a cardului de start.

**Important:** Moriarty poate folosi această abilitate o singură dată în tot jocul (spre deosebire de abilitățile A și B).

**Notă:** Evadarea poate fi combinată și cu un bilet dublu.

**Exemplu:** Moriarty folosește un bilet dublu. La prima curbă, se mută într-o ascunzătoare secretă. La a doua întoarcere, el își folosește abilitatea de evadare (C) și fuge cu balonul cu aer cald. **Notă:** După primul viraj, el ar fi putut alege să ia un bilet (A) sau Scufundare profundă (B) în schimb.

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