

Sherlock Holmes

DETECTIVE ASESOR



Reglas del juego



Sherlock Holmes

J. Bell

PHOTOGRAPHER
OXFORD RD



INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a las calles de Londres en la Época Victoriana. La niebla se extiende, el crimen corre desbocado y vosotros, los Irregulares de Baker Street, estáis aquí para dirigir la investigación... En *Estudio en Escarlata*, Watson nos presentó por vez primera a la Sección de la Policía Secreta de Baker Street.

Este grupo «*de media docena de los golfillos de la calle más sucios y andrajosos que me haya echado a la cara*», bajo el liderazgo de Wiggins, fue una ayuda sustancial para Sherlock Holmes, para quienes eran «*los ojos y los oídos de las calles de Londres*».

Ya en 1888, en *El Signo de los Cuatro*, Wiggins se había convertido en un joven y su grupo de Irregulares de Baker Street se había multiplicado por dos. «*Van a todas partes, lo ven todo y oyen todo lo que se dice*», declaró Holmes. Wiggins se había convertido en un colaborador vital del mayor detective asesor del mundo.

La carrera de Holmes en Baker Street duró unos veintidós años y el número de casos que tuvo que resolver creció a la misma velocidad que su reputación. Tras el primer matrimonio de Watson, en Noviembre de 1886, Holmes tuvo que depender cada vez más de la ayuda de los Irregulares de Baker Street. Durante los años en que Holmes estuvo ausente (entre 1892 y 1894) fue Wiggins, que en la época intentaba convertirse en actor, quien mantuvo a Mycroft Holmes informado de las actividades de los bajos fondos de Londres. Mycroft, que tenía contactos frecuentes con su hermano, pasaba dicha información a Sherlock.

Wiggins continuó colaborando con Holmes a lo largo de la década de 1890 y durante los primeros años del siguiente siglo.

Sus talentos como actor, que había aprendido principalmente de Holmes, le ayudaban a moverse con facilidad a través de las diversas capas de la sociedad de Londres. A la muerte de Wiggins en 1939 se halló su diario, que hablaba de los muchos casos en los que había trabajado con Holmes. En este libro encontraréis extractos de dicho diario.

OBJETIVO DEL JUEGO

Adoptaréis el papel de miembros de la banda no oficial conocida como los «*Irregulares de Baker Street*», fundada por el famoso Sherlock Holmes para mantenerle informado de lo que se decía en la calle y ayudarle en casos misteriosos. El juego contiene diez casos misteriosos que tendréis que resolver. Cuatro de estos casos (cuadernos 1 a 4) forman la campaña de Jack el Destripador y pueden permitirlos capturar al famoso asesino en serie. Los otros seis casos no están conectados entre sí. Para cada uno de ellos, dispondréis de una serie de pistas que seguir, un plano y una guía de Londres y la prensa local.

También disponéis de una lista de informadores que contiene gente muy cualificada que os ayudará en la investigación (forense, criminólogo, fuentes del hampa...).

Armados con todos estos elementos y con vuestra imaginación, recorreréis las calles de Londres en busca de pistas que os permitan resolver el enigma y responder a una serie de preguntas acerca del caso. Pero nada es tan sencillo como parece, y tendréis que ser listos si no queréis quedar en ridículo durante vuestra confrontación final con Holmes.

¿Conseguiréis sobrepasar al maestro?

CONTENIDO

PLANO DE LONDRES

Este plano representa la ciudad victoriana de Londres de forma simplificada. Durante el juego, el plano os permitirá localizar, por ejemplo, un lugar específico o verificar una coartada. Por razones prácticas, Londres se divide en 5 barrios (noroeste o NO, centro oeste o CO, suroeste o SO, centro este o CE y sureste o SE) divididos por líneas azules y por el Támesis. Cada barrio contiene números que se corresponden con las direcciones de la gente a la que podéis ir a interrogar. Esta división también se usa en los capítulos de los libros y en la guía. Por ejemplo, la dirección de Hyde Park es 95 NO (forma abreviada, utilizada en las cuadernos o en la guía) o bien 95 Park Lane NO (la forma larga incluye el nombre de la calle y es la utilizada en los periódicos). En el plano, los lugares marcados en rojo representan áreas específicas (como por ejemplo el Museo Británico) y los lugares marcados en negro son comisarías de Policía. Otros lugares no son fijos y una dirección determinada puede cambiar de propietario de un caso al siguiente. Además, los números indican un bloque de viviendas. Así, el hotel Dacre está situado en 62 CE, pero es posible que un personaje también tenga esa dirección, aunque no viva en el hotel.

En una de las esquinas del plano hay una escala de duración de los desplazamientos. Esta escala os permitirá comprobar los movimientos de algunos sospechosos y así verificar su coartada. Para simplificar el juego, consideraremos la velocidad como fija, no importa qué medio de transporte se utilice. Por supuesto, el tiempo de viaje de los jugadores nunca se tiene en cuenta.



✧ PLANO DE WHITECHAPEL ✧

Situado en la parte posterior del plano de Londres, este plano muestra el barrio de Whitechapel, situado al este de Londres. Todas las direcciones de Whitechapel corresponden a los barrios E (este) y CE (centro este).

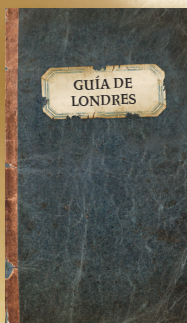
Nota: este plano sólo se utiliza para la campaña de Jack el destripador (cuadernos 1 a 4).



✧ GUÍA DE LONDRES ✧

Este librito presenta las direcciones de la gente que vive en Londres. Así, cuando los jugadores quieran reunirse con alguien, podrán consultar la guía para encontrar su dirección y después dirigirse a la misma leyendo la pista correspondiente. Para simplificar el juego, el sistema de direcciones utiliza el mismo sistema de división del plano. Así por ejemplo, la dirección de Sherlock Holmes (que se encuentra en la guía como «Holmes, Sherlock») es 42 NO. Si los jugadores quieren ir a ver a Holmes durante el caso, deben leer el capítulo 42 NO del caso actual.

Nota: en la guía, además del listado alfabético normal, figuran entradas por profesiones.



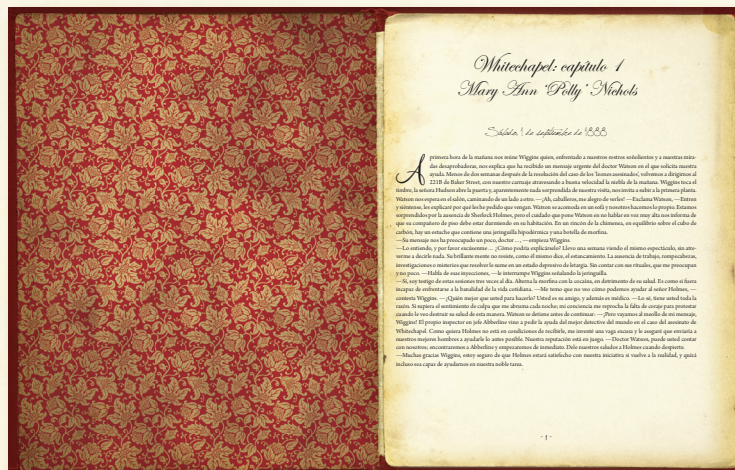
LISTA DE INFORMADORES

Situada en la parte posterior de este libro, esta lista ofrece los informadores recurrentes de Sherlock Holmes, así como sus direcciones. Estos informadores podrán ayudaros en muchos de los casos, siendo algunos más útiles que otros en función de los acontecimientos.

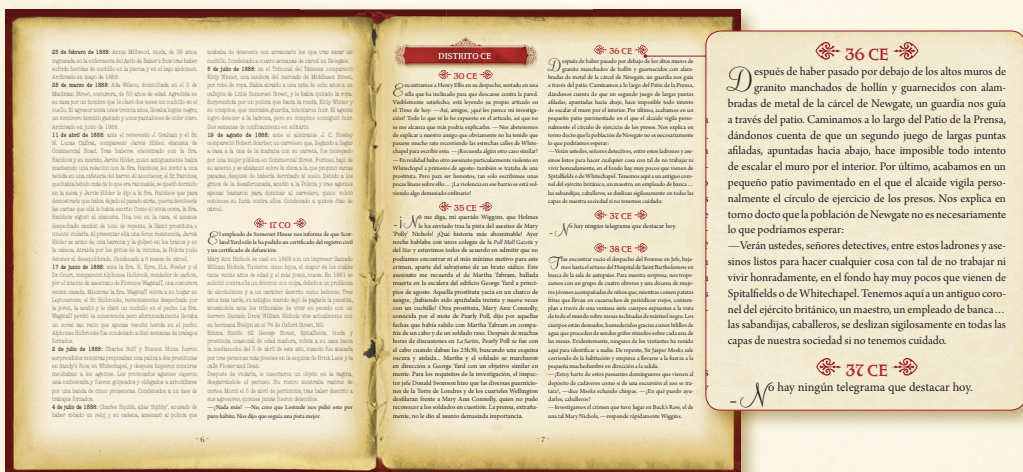
CUADERNOS DE CASOS

Estos diez cuadernos contienen los diez casos que tenéis que resolver. Los casos están ordenados por fecha y están todos estructurados de la misma forma:

➤ **Introducción:** en este texto se presentan el título y la fecha del misterio, así como los detalles del caso (por lo general durante una entrevista con Holmes).



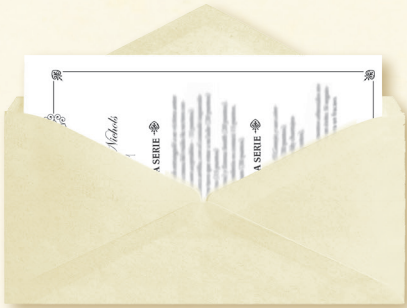
➤ **Pistas:** esta parte del texto representa todas las pistas (en forma de capítulos) que podéis seguir durante vuestra investigación. Siguiendo las pistas y encontrando las soluciones adecuadas, seréis capaces de resolver el misterio que Holmes os ofrece. Cada pista corresponde a un área geográfica (ver el plano de Londres y la guía). Las pistas están ordenadas por barrio y, en cada uno, dispuestas en orden ascendente. Las ilustraciones que acompañan al texto son meramente decorativas.



➤ **Preguntas:** en cuanto creáis que habéis resuelto el caso, deberéis enfrentaros a dos series de preguntas. La primera serie siempre tendrá relación directa con el caso. La segunda serie os permitirá anotaros puntos adicionales por el descubrimiento de acontecimientos relacionados con el mismo.

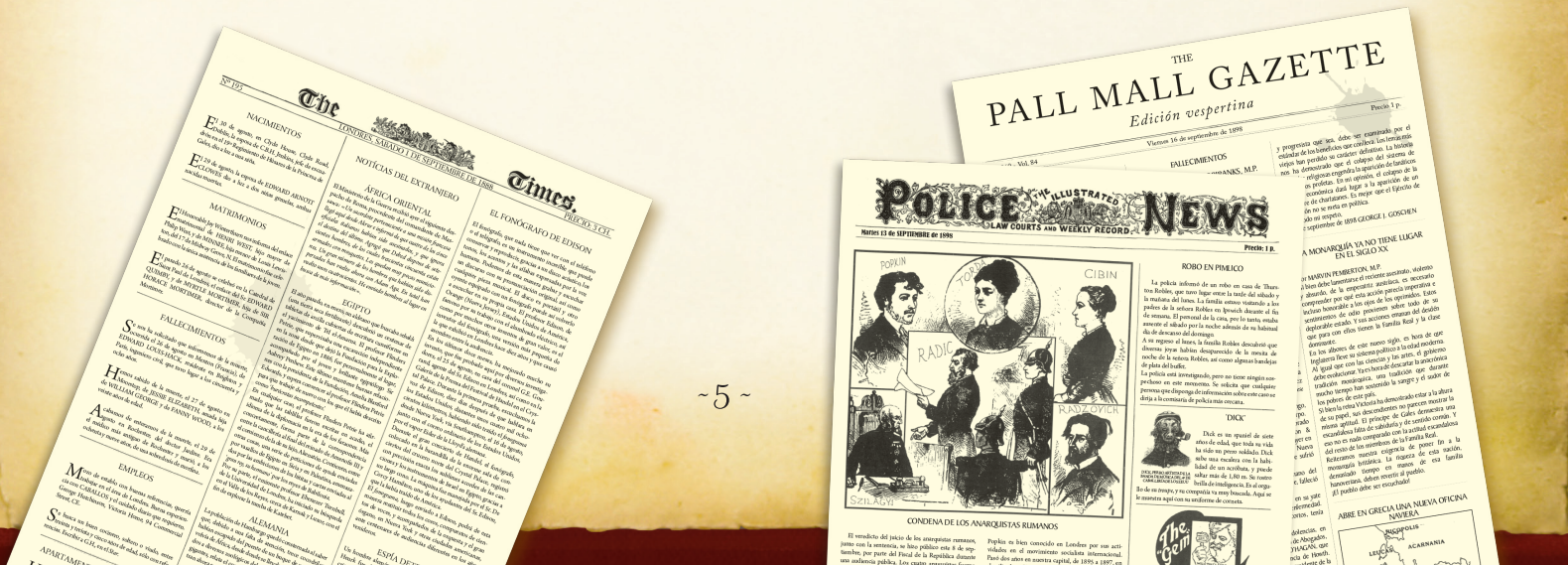


- **Solución:** Holmes os detallará la forma en la que desentrañó el caso.
- **Puntuación:** en esta sección final (situada en el sobre que va al final del cuaderno de casos) encontraréis las respuestas a las preguntas y podréis calcular vuestra puntuación final, que después comparareis con la de Holmes.



PERIÓDICOS

Para cada caso, tendremos a vuestra disposición el periódico del día, así como todos los periódicos publicados en fechas previas. En ellos, a veces encontraréis artículos o anuncios que os señalarán nuevas pistas.



LA CAMPAÑA DE JACK EL DESTRIPIADOR

Los cuadernos del 1 hasta el 4 forman una campaña que permite a los jugadores intentar la captura del infame Jack el Destripador. Deben jugarse en orden.

Si los jugadores descubris el mundo de Sherlock Holmes detective asesor con esta caja, os sugerimos que no empecéis por la campaña, sino con el primero de los casos independientes (*doctor Goldfire*) para familiarizaros con el sistema de juego.

Los periódicos relacionados con la campaña de Jack el Destripador son completamente independientes de aquellos de los otros casos. Jugando los casos 5 a 10, los jugadores no tendrán necesidad alguna de los periódicos de la campaña de Jack el Destripador (fechados en 1888). Así, si los jugadores juegan el primer caso independiente (*doctor Goldfire*), utilizarán un único periódico.

La campaña de Jack el Destripador pivota sobre las cuatro noches de los asesinatos. Es imposible detener a Jack antes del final del cuarto caso. Sin embargo, durante los primeros tres casos los jugadores verán cómo se les otorgan tareas específicas que les permitirán responder preguntas y avanzar en el caso.

La campaña de Jack el Destripador está basada lo más posible en hechos conocidos y en testimonios reales. Por tanto, será ligeramente diferente de un caso tradicional de Sherlock Holmes, puesto que está menos idealizada. Las descripciones y los hechos podrían herir la sensibilidad de los jugadores más jóvenes, y por lo tanto sugerimos que no juguéis esta campaña con niños.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores se ponen de acuerdo para elegir un caso. Por razones prácticas, sugerimos que los casos se jueguen en orden cronológico (notablemente para no encontrar pistas en los periódicos que puedan estropear la sorpresa y, al hacerlo, la diversión).

El plano de Londres se coloca en el centro de la mesa.

La guía de Londres y la lista de informadores (en la parte posterior de este folleto) se colocan cerca del plano.

Los jugadores también colocan cerca el periódico cuya fecha concuerda con la del caso, así como todos los periódicos previos.

Importante: los periódicos con fecha posterior a la del caso no deben ser utilizados.

Los jugadores pueden utilizar hojas en blanco y lápices para tomar notas durante la investigación.

Nota: los jugadores pueden delegar la tarea de tomar notas en un miembro específico del grupo.

Se elige un jugador como el «investigador de turno». Dicho jugador coge el cuaderno, lee en voz alta el texto introductorio del caso ¡y comienza la partida!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todos los jugadores cooperan para resolver el caso.

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de turnos.

El investigador de turno elige una pista del caso actual (por ejemplo puede declarar «Quiero visitar la escena del crimen», buscar la dirección en la guía e ir allá). Si la pista no existe en el cuaderno (lo que significa que no hay párrafo correspondiente en el caso actual para el lugar que el jugador quiere visitar), debe elegir otra pista. Cuando ha encontrado su pista, el jugador lee el párrafo en voz alta y después anota que la pista ha sido seguida. Entonces acaba su turno.

Nota: para mantener intacto el placer de descubrir la respuesta, evitad mirar demasiado de cerca las demás pistas que hay en la página que estáis leyendo.

A continuación, pasa el cuaderno al jugador que se sienta a su izquierda, que se convierte en el nuevo investigador de turno y elige a su vez una pista a seguir. Los jugadores continúan de esta forma hasta que creen que han averiguado la solución al enigma. Los jugadores pueden seguir todas las pistas que quieran pero, en su turno, un jugador sólo puede leer una sola pista.

Periódicos, pistas ya visitadas, guía: en su turno, cada jugador tiene acceso libre e ilimitado a la guía, así como a los periódicos del caso. También puede releer las pistas ya visitadas todo lo que quiera.

Discusiones: por supuesto, los jugadores pueden hablar entre sí todo lo que quieran acerca del caso, o debatir la siguiente pista a seguir. Pero si están en desacuerdo sobre el siguiente destino, es el investigador de turno quien tiene la última palabra.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores podrán decidir dejar de seguir pistas cuando quieran. A continuación pasarán a la sección de «Preguntas» del caso y responderán a las dos series de preguntas que se les formularán.

Los jugadores pasarán a continuación a la sección de «Soluciones» y uno de ellos leerá en voz alta las conclusiones de Holmes.

Finalmente, los jugadores abrirán el sobre para evaluar su puntuación y compararla con la de Holmes.

PUNTUACIÓN

Para contar su puntuación, los jugadores suman los puntos obtenidos respondiendo a las preguntas, y después suman el número de pistas que han seguido. A continuación comparan este número de pistas con las seguidas por Holmes.

Nota: en algunos casos, algunas pistas se consideran «gratis». Estas pistas se dan al final de la sección de «Soluciones» de cada caso. Si los jugadores han seguido algunas de dichas pistas, no las cuentan.

Si los jugadores han seguido más pistas que Holmes, restan 5 puntos de su puntuación por cada pista de más. Si han seguido menos pistas que Holmes, suman 5 puntos a su puntuación por cada pista de menos. De esta forma, calculan su puntuación final.

Ejemplo: los jugadores han seguido 8 pistas y han sumado 95 puntos tras responder las dos series de preguntas. Se dan cuenta de que Holmes, por su parte, ha acabado el caso con 6 pistas. Como quiera que han seguido dos pistas de más, restan 10 puntos a su puntuación y se quedan con 85 puntos.

HOLMES

Los jugadores pueden comparar entonces su puntuación con la de Holmes. La puntuación de Holmes siempre es de 100 puntos. Derrotar al maestro es claramente difícil, ¡pero no es del todo imposible!



Sherlock Holmes
DETECTIVE ASESOR

Un juego de Gary Grady, Suzanne Goldberg y Raymond Edwards

Campana de *Jack el Destripador*: Jérôme Ropert

Ilustraciones: Pascal Quidault (caja), Arnaud Demaegd (cubiertas),
Neriac (blanco y negro) y Bernard Bittler (planos)

Reescritura: JudgeWhyMe & Aëlwyn, Thomas Cauët

Traducción al español: Jordi Zamarreño

Revisión española: Santiago Eximeno

Sherlock Holmes es una publicación de JD Editions - Space Cowboys
238, rue des Frères Farman, 78530 BUC - France

© 2016 Space Cowboys © 2017 para la versión española. Quedan reservados
todos los derechos.

Encontrarás todas las noticias sobre Sherlock Holmes y los Space Cowboys en
www.spacecowboys.fr, en Facebook y en Twitter.

A pesar del cuidado que hemos tenido al crear este juego, por favor, si tienes cual-
quier problema con él, ponte en contacto con nuestro servicio de Atención al
cliente en la siguiente dirección: www.asmodee.es.

INFORMANTES

Los informantes son personajes recurrentes, con habilidades específicas, cuya ayuda necesitaréis a veces para avanzar en vuestra investigación. Por supuesto, no todos los informantes serán útiles en todos los casos, y a veces incluso no estarán disponibles. Os toca a vosotros decidir cuándo usar una pista y llamar a uno de ellos.

SIR JASPER MEEKS (38 CE)

Forense en jefe en el hospital Saint Bartholomew. Lleva a cabo las autopsias de todos los cadáveres encontrados durante los casos.

H.R. MURRAY (22 SO)

Criminólogo. Analiza todos los objetos y sustancias hallados durante los casos.

SCOTLAND YARD (13 SO)

La policía (representada por los inspectores Lestrade y Gregson). Tienen los informes y los detalles relativos a cada caso.

DISRAELI O'BRIAN (14 CO)

Archivero en la Oficina de los Archivos Nacionales. Recopila antiguos documentos legales y criminales.

SOMERSET HOUSE (17 CO)

Archivo de nacimientos, defunciones, matrimonios y testamentos, consultable libremente.

EDWARD HALL (36 CE)

Abogado de la Corte Penal (Old Bailey). Fuente de información en casos judiciales y asuntos legales.

PORKY SHINWELL (52 CE)

Propietario de la taberna *El Cuervo y la Rata*. Fuente de información para todo tipo de asuntos ilegales y personajes de los bajos fondos.

HENRY ELLIS (30 CE)

Periodista del *London Times*. Fuente de información sobre acontecimientos actuales, notablemente de asuntos del extranjero.

QUINTIN HOGG (35 CE)

Periodista de la *Police Gazette*. Fuente de información en casos criminales.

MYCROFT HOLMES (8 SO)

Eminencia gris. Fuente de información sobre todo lo que tiene que ver con el gobierno y la política.

LANGDALE PIKE (2 SO)

Columnista social, conoce todo rumores que circulan por la alta sociedad de Londres.

DEPÓSITO CENTRAL DE CARRUAJES (5 CO)

Lugar de reunión de los cocheros de Londres. Fuente de información sobre los movimientos de los sospechosos.

LOMAX (5 SO)

Bibliotecario en la Biblioteca de Londres. A consultar para cualquier investigación enciclopédica.

TELÉGRAFOS (37 CE)

Los empleados de telégrafos anotan y archivan todos los telegramas que entran y salen de Londres.

SHERLOCK HOLMES (42 NO)

Si estáis atascados en la investigación, Sherlock Holmes os puede devolver al buen camino con algún que otro consejo. ¡Tened cuidado, puesto que esta ayuda podría cargarse la diversión!

FREDERICK ABBERLINE (_____)

Sólo para la campaña de Jack (cuadernos 1 a 4) — Inspector de Scotland Yard asignado a este caso sobre el terreno. Coordina las acciones policiales.

WYNNE BAXTER (_____)

Sólo para la campaña de Jack (cuadernos 1 a 4) — Juez instructor de este caso. Lleva a cabo audiencias públicas y recopila los informes policiales y las autopsias.