

Sherlock Holmes

DETECTIVE ASESOR



REGLAS

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos a las calles de Londres de la época victoriana. La niebla se extiende y el crimen campa a sus anchas pero, por suerte, vosotros estáis aquí para llevar a cabo la investigación. Os pondréis en la piel de los miembros de la pandilla de los Irregulares, un grupo de chicos callejeros que ayudan a Sherlock Holmes a resolver misterios. La mayoría de ellos ha decidido vivir en una fábrica abandonada no lejos del 221B de Baker Street.

En cada Cuaderno de caso, algunos de los Irregulares se mencionan por su nombre. Cuando es posible, Watson los acompaña, así que no os sorprendáis si también aparece su nombre.

Algunos de los Irregulares con los que os encontraréis son:

Wiggins: el mayor de los Irregulares y el líder de la pandilla. Un adolescente inteligente y aventurero de sonrisa descarada y un pico de oro.

Simpson: un joven irlandés, fornido y pelirrojo, que, cuando no se encuentra trabajando en algún caso para Holmes, se gana la vida vendiendo cerillas en las esquinas.

Tinker: uno de los Irregulares más jóvenes. Tinker es un pilluelo callejero y se dedica a buscar en los lodazales del río en busca de objetos de valor que la gente haya tirado o que se hayan caído de un barco. También limpia y repara los objetos que encuentra para luego venderlos en la calle.

Y ya podéis ir añadiendo vuestros nombres a la lista, porque ahora formáis parte de los Irregulares de Baker Street. Seguid a Wiggins por las calles de Londres iluminadas por lámparas de gas para comenzar vuestras aventuras... ¡Buena suerte!

OBJETIVO DEL JUEGO

Este juego contiene diez misteriosos casos que dependerá de vosotros resolver.

Para cada caso disponéis de una serie de pistas que debéis seguir, un mapa y una guía de Londres y la prensa local.

También tenéis a vuestra disposición una lista de informadores compuesta por gente cualificada que os asistirá en vuestras investigaciones: médico forense, criminólogo, etc.

Equipados con todos estos elementos y con vuestra imaginación, recorreréis las calles de Londres en busca de pistas que os permitan resolver el enigma y dar respuesta a una serie de preguntas sobre el caso. Pero nada es tan simple como parece; tendréis que poner a prueba vuestra perspicacia si no queréis quedar en ridículo cuando tengáis a Holmes frente a frente.

¿Conseguiréis superar al maestro?

CONTENIDO

MAPA DE LONDRES

Este mapa representa, de forma simplificada, la ciudad de Londres en la época victoriana. Lo utilizaréis durante vuestras investigaciones para explorar Londres, encontrar pistas y verificar coartadas.

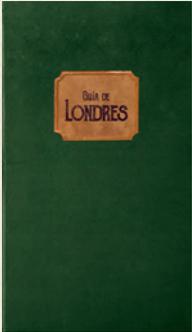
Londres se divide en cinco distritos: Noroeste (NO), Centro Oeste (CO), Sudoeste (SO), Centro Este (CE) y Sudeste (SE), delimitados por líneas azules y por el Támesis. Cada distrito contiene números que corresponden a las direcciones de las personas a las que debéis interrogar. Estas divisiones se utilizan en los Cuadernos de caso como títulos de entrada y en la guía. Por ejemplo, Hyde Park es 95 NO y el Buckingham Palace es 35 SO.

Los bloques de casas marcados en rojo representan lugares específicos (por ejemplo, el British Museum); los lugares marcados en negro representan las comisarías de policía; y aquellos marcados en amarillo representan el resto de los lugares que podéis visitar durante vuestra investigación. Como las direcciones se aplican a los bloques de casas, un personaje podría, por ejemplo, encontrarse en el 62 CE (que también es la dirección del Hotel Dacre) sin que necesariamente resida en el hotel. Los lugares (una casa, un edificio, un almacén, etc.) pueden cambiar de propietario de un caso a otro.

En la esquina del mapa hay una escala de duración de desplazamiento. Esta escala os permite seguir la velocidad de desplazamiento de los sospechosos para poder verificar sus coartadas. Normalmente, los desplazamientos en coche son más rápidos.



❖ GUÍA DE LONDRES ❖



En ella se muestran las direcciones de gente que reside en Londres. Así, cuando queráis visitar a alguien, podéis consultar la guía para encontrar su dirección y dirigiros allí leyendo la pista correspondiente. Para simplificar el juego, el sistema de direcciones utiliza el sistema de la división del mapa. Por ejemplo, la dirección de Sherlock Holmes (que en la guía se encuentra como «Holmes, Sherlock») es el 42 NO. Si queréis visitar a Holmes durante un caso, tendréis que leer la entrada 42 NO del caso en el que os encontréis.

Nota: en la guía, además de la lista alfabética estándar, hay un listado ordenado por categorías.

❖ LISTA DE INFORMADORES ❖



En esta lista se encuentran los informadores más recurrentes de Sherlock Holmes, así como sus direcciones. Estos informadores podrán ayudaros en la mayoría de los casos. Tened en cuenta que unos son más útiles que otros según en qué caso.

❖ PERIÓDICOS (10) ❖

Para cada caso, tendréis a vuestra disposición el periódico del día en el que, en ocasiones, encontraréis anuncios o artículos que os conducirán a nuevas pistas. Desde la investigación 5 hasta la 10 también podéis utilizar periódicos publicados en fechas anteriores (a partir del año 1889).





◀ **Preguntas:** en cuanto creáis haber resuelto el caso os enfrentaréis a dos series de preguntas. La primera serie siempre está directamente relacionada con el caso. La segunda serie os permitirá obtener puntos adicionales por otros misterios o enigmas con los que os podéis haber encontrado.



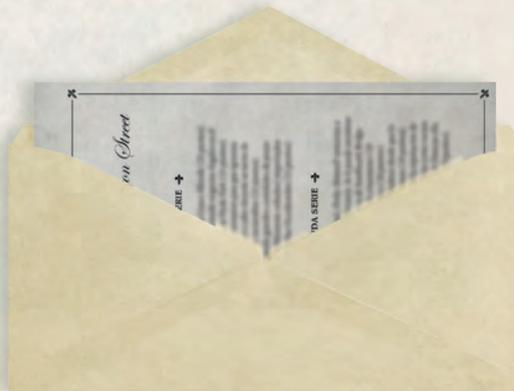
◀ **Solución:** Holmes os explicará con detalle cómo ató él los cabos de la investigación.



Nota: las secciones Preguntas y Solución están impresas al revés al final del Cuaderno de caso.



◀ **Puntuación:** en esta última sección (que se encuentra en el sobre al final del Cuaderno), encontraréis las respuestas a las preguntas y calcularéis vuestra puntuación final, que, a continuación, compararéis con la de Holmes. Es bien sabido que Holmes es insuperable, pero no os desaniméis, ¡podrías sorprenderos!



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ◀ Elegid un caso entre todos. Por razones prácticas, aconsejamos elegir los casos en orden cronológico (simplemente, para evitar descubrir en los periódicos ciertas pistas que puedan arruinar la sorpresa y, por tanto, la diversión del juego). El caso 10 contiene elementos resolutivos desde los casos 5 hasta el 9 y debe jugarse en último lugar.
- ◀ El mapa de Londres se coloca en el centro de la mesa.
- ◀ La guía de Londres y la lista de los informadores se colocan cerca del mapa.
- ◀ El periódico cuya fecha corresponda a la fecha del caso también debe colocarse cerca del mapa.
Importante: a partir del caso 6, también se deben colocar todos los periódicos de 1889 con fecha anterior al caso.
- ◀ Si queréis, podéis coger hojas de papel en blanco y lápices para tomar notas durante la investigación.
Nota: podéis encomendar la toma de notas a un jugador específico.
- ◀ Se designa a un jugador como «Investigador del Turno». Dicho jugador coge el Cuaderno del caso elegido, lee el texto de la introducción y ¡que comience la partida!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todos los jugadores cooperan para resolver el caso.
El juego se desarrolla en una serie de turnos.

El Investigador del Turno elige una de las pistas del caso actual (por ejemplo, puede decir: «Quiero visitar el lugar del crimen», buscar la dirección en la guía e ir allí).

Si la pista no aparece en el Cuaderno de caso (es decir, si en el caso actual no hay párrafo correspondiente al lugar que el jugador quiere visitar), el jugador debe escoger otra pista.

Cuando haya encontrado una pista, el jugador lee el párrafo en voz alta y anota en la hoja que está siguiendo dicha pista.

Su turno termina ahí.

Nota: para mantener el misterio del enigma, evitad leer el resto de las pistas de la página.

A continuación, pasa el Cuaderno al jugador situado a su izquierda, que se convierte en el nuevo Investigador del Turno y elige una nueva pista.

Los jugadores continúan de esta manera hasta que crean haber dado con la solución del enigma.

Los jugadores pueden seguir tantas pistas como quieran, pero cada jugador solo puede leer una pista por turno.

Periódicos, pistas ya visitadas y guía: Durante el turno de juego, todos los jugadores tienen acceso libre e ilimitado a la guía, así como a los periódicos de la investigación. También pueden volver a leer las pistas ya visitadas tantas veces como quieran.

Conversación: por supuesto, los jugadores pueden hablar todo lo que quieran entre ellos sobre la investigación o debatir qué pista es mejor seguir a continuación. Si hubiera un desacuerdo entre los jugadores con respecto al siguiente destino, el Investigador del Turno elige.

FINAL DE LA PARTIDA

En cualquier momento, los jugadores pueden decidir dejar de seguir pistas. En tal caso, deberán acudir a la sección «Preguntas» del Cuaderno de caso y responder a las dos series de preguntas que se les proponen.

A continuación, pasan a la sección «Solución» y uno de ellos lee en voz alta las conclusiones de Holmes. Por último, los jugadores abren el sobre para calcular su puntuación y la comparan con la de Holmes.

PUNTUACIÓN

Para calcular la puntuación, los jugadores suman los puntos obtenidos al responder a las preguntas y, a continuación, cuentan el número de pistas que han seguido. Después comparan ese número de pistas con el número de pistas seguidas por Holmes.

Nota: algunas pistas se consideran «gratuitas». Están indicadas al final de la sección «Solución» de cada caso. Si los jugadores han seguido algunas de esas pistas, estas no cuentan para el número total de pistas seguidas.

Si los jugadores han seguido más pistas que Holmes, restan 5 puntos a su puntuación por cada pista adicional que hayan seguido. Si han seguido menos pistas que Holmes, suman 5 puntos a su puntuación por cada pista que se hayan ahorrado. De esta manera se obtiene la puntuación definitiva.

Ejemplo: los jugadores han seguido 8 pistas y han obtenido 95 puntos al responder a las dos series de preguntas. Holmes, por su parte, ha resuelto el caso siguiendo solo 6 pistas. Como ellos han tenido que seguir 2 pistas adicionales, sustraen 10 puntos a su puntuación y obtienen, por tanto, un total de 85 puntos.

HOLMES

Los jugadores pueden comparar su puntuación con la Holmes. La puntuación de Holmes siempre es de 100 puntos. Obviamente, derrotar al maestro es difícil, ¡pero no imposible!

- ◀ **Puntuación de 30 o menos:** a veces, incluso los buenos investigadores fracasan. ¡Echad un vistazo a los consejos y puede que lo hagáis mejor la próxima vez!
- ◀ **Puntuación de 35 a 65:** habéis resuelto la mayor parte del caso. ¡Holmes cree que ya estáis preparados para asumir retos mayores!
- ◀ **Puntuación de 70 a 95:** ¡Felicidades! Solo Sherlock Holmes podría encontrar fallos en vuestro desarrollo, ¡pero habéis demostrado ser unos excelentes investigadores!
- ◀ **Puntuación de 100 o más:** sois unos de los pocos que han logrado superar al maestro en su campo. Puede que las historias de vuestras hazañas de investigación pasen a las generaciones venideras...

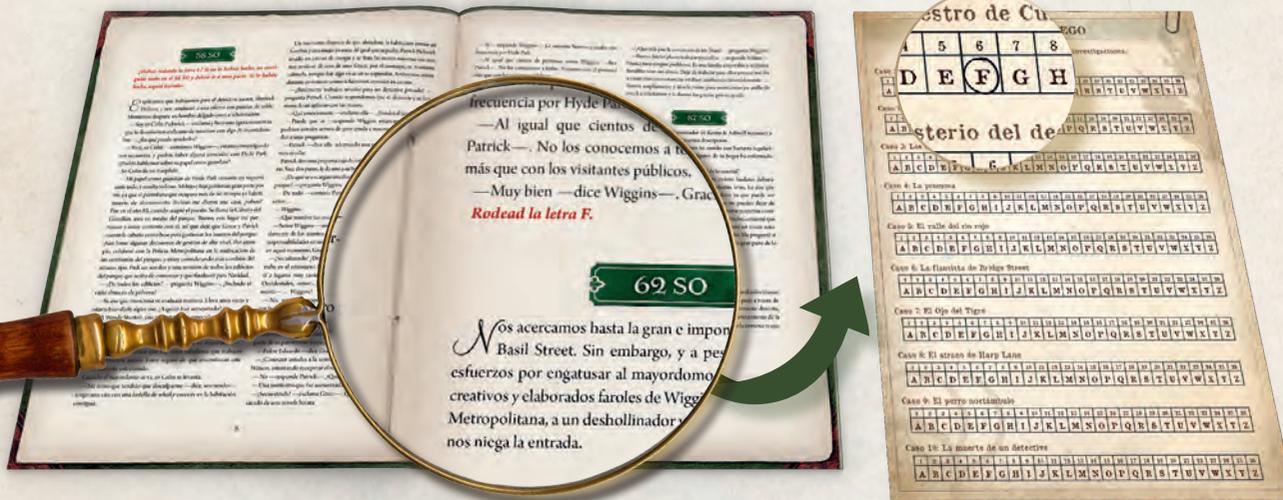
REGLAS ESPECIALES

CAMPAÑA

- Los casos del 1 al 4 son independientes y pueden jugarse en cualquier orden. Solo necesitáis el periódico del día para resolver el caso.
- Los casos del 5 al 9 están vinculados al caso 10 y deben jugarse antes del último, preferiblemente en orden cronológico.
Importante: TODOS los periódicos de 1889 con fecha anterior al caso pueden usarse en la investigación de estos últimos 5 casos.

USO DE LETRAS

- Durante vuestras investigaciones, se os indicará que rodeéis letras específicas que se encuentran en el dorso de la lista de Informadores que viene en la caja.



- Estas letras son específicas para cada caso de forma independiente y dan acceso a algunas de las pistas del Cuaderno.



- Como podéis volver a leer una pista que hayáis seguido previamente, si volvéis a leer una pista que solicite tener cierta letra rodeada (que no tuvierais rodeada en aquel momento) y ya habéis rodeado dicha letra, podéis leer inmediatamente el nuevo texto y no os costará una pista adicional (a no ser que se especifique lo contrario).

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Si esta es vuestra primera partida, ¡leed estos consejos antes de empezar!

Para cada investigación, tenéis disponible los siguientes elementos:

CUADERNOS DE CASO

Aquí es donde tenéis la mayor parte de información sobre el caso. Sentíos libres de volver a leer secciones concretas, aquellas que parezcan misteriosas o dignas de interés, y de narrar con vuestras propias palabras los hechos de los que os informan. Si se mencionan personas o lugares, intentad buscar las direcciones en la guía (siempre y cuando se trate del centro de Londres).

EL MAPA DE LONDRES

No dudéis en seguir en el mapa lo que se os indique (cuando, por ejemplo, se os den nombres de calles): esto os permitirá crear contexto, comprobar la coherencia del testimonio y, posiblemente, identificar puntos de interés cercanos (un hotel, un teatro, etc.). Los números del mapa representan un bloque, lo que significa que ahí pueden encontrarse varias personas o lugares. Si se os da una dirección incompleta (por ejemplo, 95 de Park Lane), esta dirección sigue correspondiendo (por simplificar) al número de bloque 95, lo que os permitirá encontrar más rápidamente en qué distrito se encuentra la calle (en este caso, distrito NO).

LA GUÍA

Si encontráis direcciones en los distritos E, S y QP, no podréis visitar estas pistas (a no ser que se especifique lo contrario). Cuando se identifique claramente la profesión de un sospechoso (abogado, médico, etc.), buscad su residencia en el listado alfabético y su profesión en el listado por categorías. Familiarizaos con estas categorías. Podrías querer buscar, por ejemplo, el hospital, la estación de trenes o incluso el dentista más cercano a un lugar o de camino a un sospechoso. O puede que os convenga leer un párrafo para profundizar y establecer conexiones. Si necesitáis obtener información adicional sobre un ciudadano extranjero, ¿por qué no ir a su embajada? Os cruzáis con un popular alcoholico... visitad la taberna más cercana. ¿Alguien ha usado veneno? Puede que encontréis más información en un hospital o una farmacia...

EL PERIÓDICO DEL DÍA

El periódico (además de la guía) podría proporcionaros direcciones y artículos de contexto para el caso, pero también tiene anuncios que, dependiendo de vuestro progreso y circunstancias, podrían resultaros de utilidad. No dudéis en pasaros el periódico unos a otros y en leerlo con frecuencia. Para los casos del 1 al 5, solo os será de utilidad el periódico del día. Del caso 6 en adelante, los periódicos con fecha anterior podrían contener información relevante (únicamente los periódicos de 1889). Si os atascáis, leed rápidamente estos periódicos y comprobad si algún artículo o anuncio tiene alguna relación con el caso actual.

LOS INFORMADORES

Más allá de las pistas sugeridas o indicadas en la introducción, un informador puede ser un punto de partida interesante (siempre que, por supuesto, tenga sentido visitarle). Tened en mente los perfiles de todo el mundo. ¿Se trata de un aristócrata? ¿Seguro que Langdale Pike tiene algo que contaros! ¿Necesitáis información enciclopédica? Id a la Biblioteca de Londres. Un sospechoso se mueve muy rápido por Londres... ¿Tal vez haya cogido un coche? La respuesta podría estar en el depósito central de coches.

¿OS HABÉIS ATASCADO?

El informador Sherlock Holmes (42 NO) os dará consejos útiles para vuestra investigación.

Si sentís que no avanzáis en la investigación, leed las preguntas del caso. Probablemente estéis más cerca de la solución de lo que pensáis.

No os preocupéis por la puntuación ni por la cantidad de pistas que seguís en las primeras partidas. ¡No hay mayor satisfacción que comprender el escenario!

La segunda serie de preguntas recompensará especialmente a los investigadores experimentados que se hayan tomado el tiempo de leer más pistas.

Sherlock Holmes es una publicación de
JD Editions - Space Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France

© 2020 Space Cowboys © 2020 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, y si tienes
algún problema con él, por favor, ponte en contacto con nuestro servicio
de atención al cliente en la siguiente dirección: www.asmodee.es.

Sherlock Holmes
Detective asesor

Un juego de Gary Grady
y Suzanne Goldberg.

Escenarios: Dave Neale

Ilustraciones:
Pascal Quidault (caja),
Arnaud Demaegd
(portadas de los cuadernos),
Neriac (interior) y
Bernard Bittler (mapa).

Traducción:
Luis Álvarez Dato

Revisión:
Marina Temprano Benítez