

Sherlock Holmes

CONSULENTE INVESTIGATIVO



Regolamento

LONDRA, SABATO, 15 SETTEMBRE 1888

Times.

PREZZO: 3

grotteschi. Speriamo vivamente che l'autore de
La Vita in Nem abbia più ispirazione per le sue
prossime opere.

NUOVO OMICIDIO NELLEAST END

abato scorso è stato rinvenuto il corpo di una
onna assassinata con le stesse modalità di Mary
Nichols a Buck's Row l'ultimo venerdì di
sto, gettando nel panico totale il distretto
Whitechapel. Infatti, sono state trovate
tre omiglianze tra i due casi, dato che
tima era stata quasi decapitata e quasi
tamente sventrata. Questo è l'ultimo e
rimine inspiegabile nel distretto, ma con
cia maggiore.

sono state detenute in custodia
presso le stazioni di polizia del distretto
re rilasciate dopo le solite procedure
La polizia non ha indizi riguardo
eme di non aver indizi riguardo
r le indagini.

accoppiati. Questa relazione si concentra
vantaggi del motore a doppia espansione,
il vapore si diffonde in più di un cilindro
pressione, portando un enorme
carburante. Dopo la lettura della
stato un dibattito alla fine del
l'incontro.

UN NUO

Il dottor Palisa, di Vie
piccolo pianeta (n° 280
la sua posizione era: as
46s (in calo di 1min 8s)
76°, 25m, 31s (in aumento
tratta di un pianeta di dodic

Il dottor Palisa parlerà della s
futuro dell'astronomia il pross
l'Università di Oxford.

NECROLOGIO

Sir Alfred Sipton, il noto magnate
morto ieri sera nella sua casa di Belgr
Nonostante negli ultimi tempi fosse
malato, la morte di Sir Alfred è stata un
quanto si è reso evidente che le cause del de
non siano state naturali. Il defunto lascia:
moglie, Cecilia, nata Harbuck, un fratello, Les
Sipton, di Aysgarth; e una sorella, Mrs Agn
Thomson, di Londra.

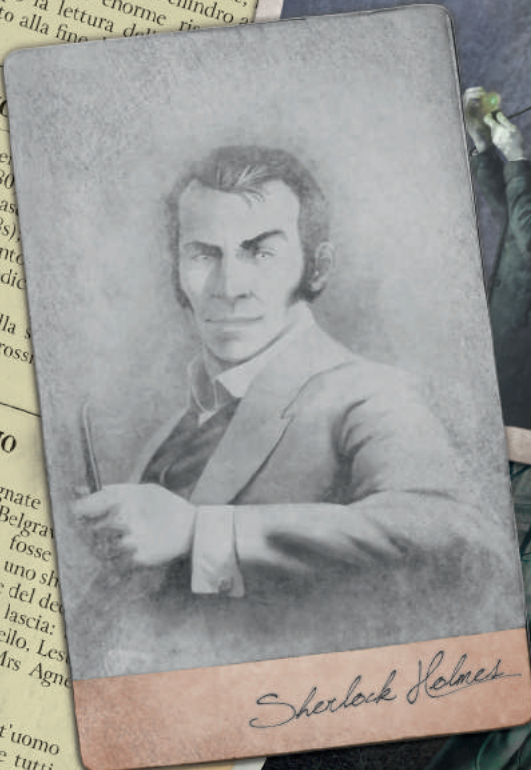
La storia della straordinaria ascesa di quest'uomo
di origini modeste è ben nota, così come tutti
quanto sia amato tra i poveri che ha
alle sue opere di beneficenza e,
l'Esercito della Salvezza.

diceva che... era "ricco grazie
senza in casa... gli hanno
dato consiglio... raggiungere
Tuttavia, e for... anche più
è nell'adolesc... comparato
mente coloro che... i più
la "corsa". Suo pa... e
irlandese, si è stab... te
in un magazzino...
suo figlio era ancora

on ha iniziato a la
a. Guadagnava 25 p
volto vari lavori pri
quando aveva quin
ri mestieri per poi torna
ni. L1, in quel moment
to il suo primo negozio
l suo impero.

esso lavorava dalle
zio di alimentari,
negozi diffusa in
he riforniva dai
piantagioni di
alle sue stesse

78, era un
Londra,
nate le
a per i
molte
dali.



Sherlock Holmes



INTRODUZIONE

Benvenuti nelle vie di Londra dell'epoca vittoriana. La nebbia aleggia, il crimine imperversa e voi, membri degli Irregolari di Baker Street, siete qui per condurre le indagini... In *Uno Studio in Rosso*, Watson ci presenta per la prima volta la Sezione della Polizia Segreta di Baker Street.

Questo gruppo, "una mezza dozzina di monelli di strada, i più sporchi e straccioni che abbia mai visto", sotto la guida di Wiggins, era di grande aiuto per Sherlock Holmes: fungeva per lui da "occhi e orecchie per le strade di Londra".

Fin dal 1888, ne *Il Segno dei Quattro*, Wiggins era diventato un giovane uomo e il suo gruppo di Irregolari di Baker Street era raddoppiato. "Vanno dappertutto, vedono e sentono qualsiasi cosa" dichiarò Holmes. Wiggins era diventato un collaboratore fondamentale per il miglior consulente investigativo del mondo.

La carriera di Holmes a Baker Street durò circa 22 anni. Il numero di casi che doveva risolvere cresceva di pari passo con la sua reputazione. Dopo il primo matrimonio di Watson, nel novembre del 1886, Holmes fece sempre più affidamento sull'aiuto degli Irregolari di Baker Street. Negli anni in cui Holmes si assentò, tra il 1892 e il 1894, Wiggins, che allora cercava di diventare un attore, teneva Mycroft Holmes informato sulle attività della malavita londinese. Mycroft, che aveva contatti frequenti con suo fratello, passava queste informazioni a Sherlock.

Wiggins continuò a collaborare con Holmes per tutto l'ultimo decennio del secolo e nei primissimi anni di quello successivo. Il suo talento di attore, che aveva appreso principalmente da Holmes, lo aiutò a muoversi facilmente in ogni strato della società londinese. Alla morte di Wiggins, nel 1939, fu rinvenuto il suo diario, in cui si narrano numerosi casi a cui aveva lavorato con Holmes.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Voi interpreterete i membri della banda officiosa degli "Irregolari di Baker Street", una squadra formata dal famoso Sherlock Holmes per tenersi informato su ciò che si diceva in città e per ottenere aiuto nelle indagini più misteriose. Questa scatola contiene dieci casi misteriosi che spetterà a voi risolvere.

Per ogni caso avrete una serie di piste da seguire, una mappa di Londra, un annuario e i giornali locali.

Avrete inoltre una lista di informatori contenente i nomi di persone molto qualificate che vi assisteranno nelle ricerche (medico legale, criminologo, fonti, ...).

Armati di tutti questi elementi e della vostra immaginazione, camminerete per le strade di Londra alla ricerca di indizi che vi permetteranno di risolvere l'enigma e di rispondere a una serie di domande sul caso. Ovviamente, niente è mai semplice come sembra e dovrete dimostrare la vostra astuzia se non volete essere messi in ridicolo durante il faccia a faccia finale con Holmes!

Riuscirete a superare il maestro?

MATERIALE

MAPPA DI LONDRA

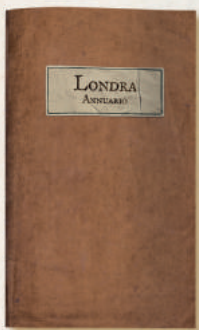
Questa mappa presenta una versione semplificata della Londra vittoriana. Durante il gioco, la mappa vi permetterà di muovervi per le strade della città, visitare luoghi specifici e verificare alibi.

Londra è stata ripartita in cinque quartieri delimitati dalle linee blu e dal Tamigi: Nord-Ovest (NO), Centro-Ovest (CO), Sud-Ovest (SO), Centro-Est (CE) e Sud-Est (SE). A loro volta, i quartieri sono divisi in sezioni numerate corrispondenti agli indirizzi delle persone che dovrete interrogare. Questa ripartizione è usata nei libretti dei casi come titolo dei vari capitoli e nell'annuario. Per esempio, l'indirizzo di Hyde Park è 95 NO, che è la forma abbreviata dell'indirizzo completo 95 Park Lane NO.

Le aree contrassegnate in rosso rappresentano luoghi specifici (per esempio il British Museum), quelle in nero rappresentano i commissariati di polizia e quelle in giallo rappresentano tutti gli altri luoghi in cui, a un certo punto, potrete andare a investigare. Dato che i numeri indicano un insieme di edifici, potrebbe succedere che un personaggio si trovi, per esempio, al 62 CE, che è lo stesso indirizzo del Dacre Hotel, senza però alloggiarvi. I luoghi (una casa, un edificio, un negozio, ecc.) possono cambiare proprietario da un caso all'altro. In un angolo della mappa compare una scala della durata degli spostamenti, che vi permetterà di controllare soltanto la velocità di spostamento a piedi dei sospettati e, quindi, di verificarne gli alibi.



ANNUARIO DI LONDRA



Questo libretto contiene gli indirizzi degli abitanti di Londra. Quando volete incontrare qualcuno, potete consultare l'annuario e recarvi all'indirizzo indicato leggendo la pista corrispondente. Per semplificare il gioco, il sistema degli indirizzi segue il sistema di ripartizione della mappa. Quindi, per esempio, l'indirizzo di Sherlock Holmes (che si trova nell'annuario alla voce "Holmes, Sherlock") è 42 NO. Se volete recarvi da Holmes durante le indagini, dovete quindi leggere il capitolo 42 NO del libretto del caso.

Nota: l'annuario, oltre alla normale lista in ordine alfabetico, comprende voci relative alle professioni.

LISTA DEGLI INFORMATORI

Posta sul retro di questo libretto, la lista presenta gli informatori ricorrenti di Sherlock Holmes con i rispettivi indirizzi. Questi informatori potranno aiutarvi in più casi, alcuni saranno più utili di altri, dipende dalle situazioni.

GIORNALI (10)

Per ciascun caso avrete a disposizione il giornale del giorno, nonché tutti i giornali usciti in data precedente. Lì, a volte, troverete articoli o annunci che vi metteranno su nuove piste.



NASCITE
Il 2 settembre, la moglie di FREDERICK BRETHERTON, avvocato di Middlesex-square, ha dato alla luce un figlio.

MATRIMONI
Il 11 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

DECEDI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

IN MEMORIAM
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

VARIE
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI PERSONALI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

TRUCCO DI UNO ANNI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

COMMISSIONE DI MEDICINA LEGALE
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI PERSONALI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

MEMORIAM
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI PERSONALI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI PERSONALI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

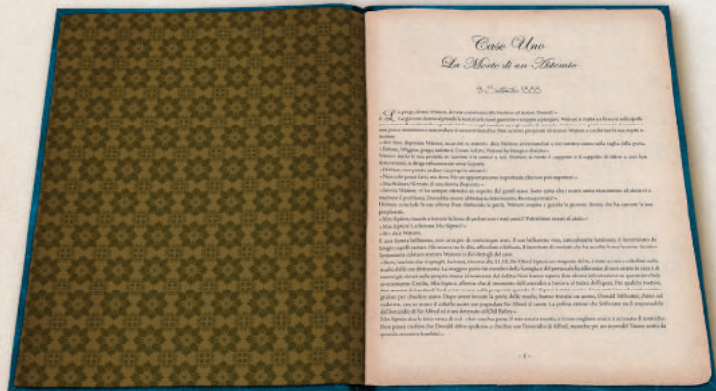
ANNUNCI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI PERSONALI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

ANNUNCI
Il 2 settembre, a Chertseyham, la moglie di MRS. J. W. BRETHERTON, ha dato alla luce un figlio.

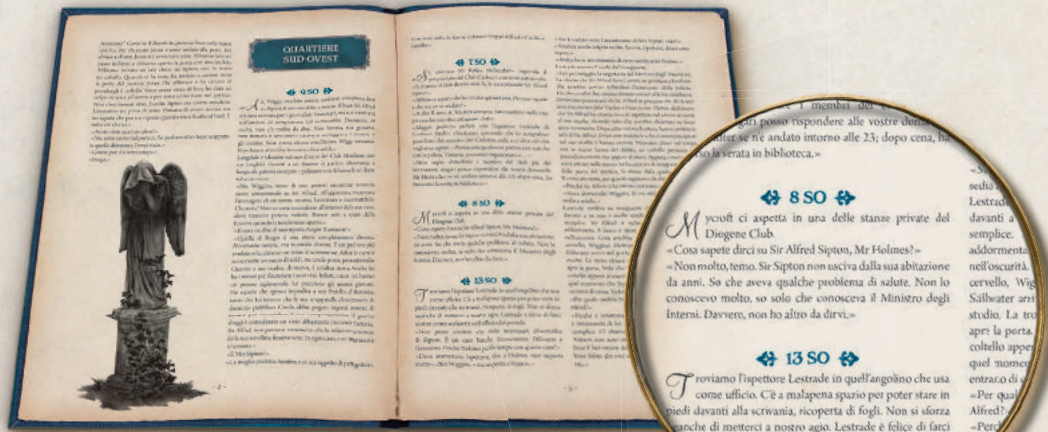
✿ LIBRETTI DEI CASI (10) ✿

Questi dieci libretti contengono i dieci casi che dovrete risolvere. I casi sono ordinati per data e seguono tutti la stessa struttura:



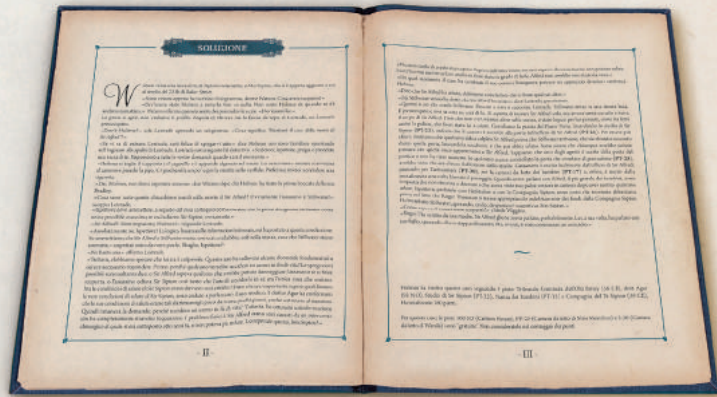
✦ **Introduzione:** contiene il titolo e la data dell'enigma, oltre ai dettagli del caso (in genere in occasione di un colloquio con Holmes).

✦ **Piste:** contiene tutte le piste (sotto forma di capitoli) che potrete seguire nel corso delle indagini. Seguendo le piste e facendo le deduzioni giuste, potrete risolvere l'enigma proposto da Holmes. Ogni pista corrisponde a un luogo (vedere le sezioni *Mappa di Londra* e *Annuario*). Le piste sono divise per quartiere e, all'interno di ognuno, sono riportate in ordine di numero ascendente. I disegni che accompagnano il testo sono puramente decorativi.





◀ **Domande:** quando pensate di aver risolto il caso, dovete rispondere a due serie di domande. La prima serie riguarda sempre direttamente il caso. La seconda vi permetterà di ottenere punti aggiuntivi se riuscirete a scoprire altri avvenimenti legati al caso.



◀ **Soluzioni:** Holmes vi spiegherà come ha risolto il caso.

Nota: le domande e le soluzioni sono stampate al contrario alla fine di ogni libretto.



◀ **Punteggio:** quest'ultima sezione, situata all'interno di una busta posta alla fine di ogni libretto, vi fornirà le risposte alle domande e vi aiuterà a determinare il vostro punteggio finale, che dovrete poi confrontare con quello di Holmes. È risaputo, Holmes è insuperabile. Ma non perdetevi la speranza, potreste stupirvi di voi stessi!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ◊ Scegliete un caso di comune accordo. Per ragioni pratiche, si raccomanda di procedere in ordine cronologico (soprattutto per evitare di trovare indizi che potrebbero rovinare la sorpresa e, di conseguenza, il divertimento).
- ◊ La mappa di Londra va collocata al centro del tavolo.
- ◊ L'annuario di Londra e la lista degli informatori (sul retro di questo libretto) vanno collocati accanto alla mappa.
- ◊ Tenete a portata di mano anche il giornale la cui data corrisponde a quella del caso, insieme a tutti i giornali con data precedente.
Importante: i giornali con data posteriore a quella del caso non devono essere utilizzati.
- ◊ Potete dotarvi di fogli bianchi e matite per prendere appunti durante le indagini.
Nota: potete affidare il compito di prendere appunti a un membro del gruppo.
- ◊ Affidate il ruolo di "investigatore capo" a uno dei giocatori. Questi prenderà il libretto, leggerà l'introduzione al caso e così il gioco avrà inizio!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dovrete collaborare per cercare di risolvere il caso.
Il gioco si svolge in una serie di turni.

L'investigatore capo sceglie una pista del caso in corso (può, per esempio, dichiarare: «Voglio andare sulla scena del crimine», trovare l'indirizzo sull'annuario e recarsi sul posto).

Se la pista non esiste all'interno del libretto, cioè se all'interno del caso in corso manca un paragrafo corrispondente al luogo che vuole visitare, può semplicemente sceglierne un'altra.

Una volta trovata la pista, è necessario leggere il paragrafo a voce alta e segnare che la pista è stata seguita.

Il turno è finito.

Nota: per mantenere il piacere della scoperta della soluzione, evitate di guardare le altre piste della pagina che state leggendo!

L'investigatore capo passa poi il libretto al giocatore seduto alla propria sinistra, che diventa il nuovo investigatore capo e sceglie a propria volta una pista. Procedete in questo modo finché non riterrete di aver scoperto la soluzione del mistero. Potete seguire tutte le piste che volete, ma durante un singolo turno se ne potrà leggere soltanto una.

Giornali, piste già seguite, annuario: durante il vostro turno avete accesso libero e illimitato all'annuario e ai giornali del caso. Potete inoltre rileggere le piste già seguite ogni volta che volete.

Discussioni: ovviamente, potete discutere tra di voi del caso o della pista successiva da seguire. Ma, se non vi trovate d'accordo riguardo la vostra destinazione successiva, la decisione spetta all'investigatore capo.

FINE DEL GIOCO

Potete decidere di smettere di seguire le piste quando volete. Passate quindi alla sezione "Domande" del caso e rispondete alle due serie di domande.

Passate poi alla sezione "Soluzioni" e affidate a un giocatore il compito di leggere le conclusioni di Holmes a voce alta. Infine, aprite la busta per calcolare il vostro punteggio e confrontarlo con quello di Holmes.

PUNTEGGIO

Per calcolare il vostro punteggio, dovete sommare i punti ottenuti rispondendo alle domande e contare il numero di piste che avete seguito. Infine, confrontate quel numero di piste con il numero di piste seguite da Holmes.

Nota: a volte, alcune piste sono considerate "gratuite". Queste si trovano alla fine della sezione "Soluzioni" di ogni caso. Se avete seguito alcune di queste piste, non contatele tra le piste seguite.

Se avete seguito più piste di Holmes, sottraete 5 punti al vostro punteggio per ogni pista in più. Se ne avete seguito meno, aggiungete 5 punti al vostro punteggio per ogni pista in meno. Ottenete così il vostro punteggio definitivo.

Esempio: avete seguito 8 piste e accumulato 95 punti rispondendo alle due serie di domande. Holmes ha risolto il caso seguendo 6 piste. Dato che avete seguito due piste in più rispetto a lui, sottraete 10 punti al vostro punteggio, totalizzando così 85 punti.

HOLMES

Confrontate il vostro punteggio con quello di Holmes. Holmes totalizza sempre 100 punti. Battere il maestro è difficile, ovviamente, ma non del tutto impossibile!

Carlton House

Benvenuti a Carlton House! Dimora lussuosa, quartiere elegante, vicinato riservato e delitti a volontà! In realtà, anche se le zone losche dell'East End e i porti immersi nella nebbia sembrano essere molto lontani dai colonnati e dai candelieri veneziani di questo edificio sontuoso, la morte è sempre in agguato quando Sherlock Holmes è nei paraggi, e gli Irregolari di Baker Street saranno molto impegnati a districare i misteri che si celano dietro queste mura...

Regole Aggiuntive

La lista degli informatori contiene un nuovo luogo: Carlton House. Sarà un luogo fondamentale per alcuni misteri contenuti in questa scatola. Carlton House è una residenza privata costruita su tre livelli (Seminterrato, Piano Terra e Primo Piano). Si trova sulla mappa di Londra al 100 di Eaton Place SO.

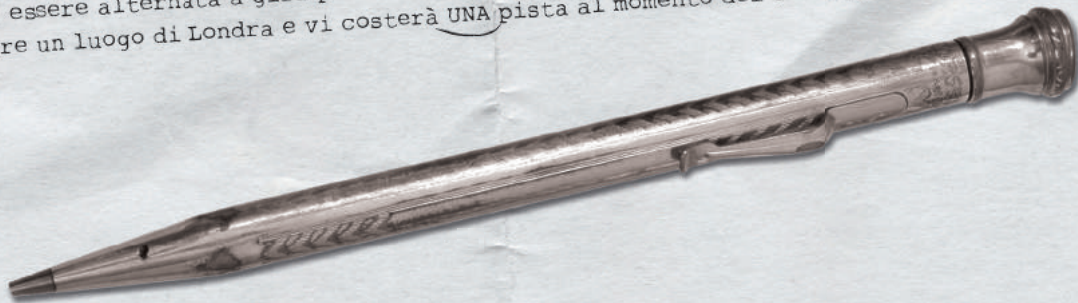
Vi verranno fornite due mappe da affiancare alla mappa di Londra. Queste vi permetteranno di visualizzare le stanze e la disposizione delle scale su ogni piano. Inoltre, il prossimo capitolo di questo libretto vi permetterà di "dare uno sguardo in giro per la proprietà" e familiarizzare con le stanze.

Durante la vostra prima visita a Carlton House dovrete leggere la pista 100 SO, che vi presenterà l'attuale contesto della casa. Una volta letta, potrete muovervi attraverso le varie stanze seguendo le piste che corrispondono ai numeri indicati sulla mappa.

Queste piste si trovano all'interno del libretto, divise in tre sezioni, dopo i soliti 5 quartieri: Seminterrato (S), Piano Terra (PT) e Primo Piano (PP).

In base al caso scelto, le stanze avranno diverse funzioni. Prima della sezione relativa al Piano Terra troverete una lista degli occupanti di Carlton House e una lista di stanze: queste liste vi permetteranno di identificare facilmente la posizione degli occupanti.

Ovviamente, non siete bloccati all'interno della casa. La visita di certe stanze può quindi essere alternata a giri per la città. Visitare una stanza della casa è come visitare un luogo di Londra e vi costerà UNA pista al momento del conteggio dei punti.



VISITARE CARLTON HOUSE

Mr Renford T. Pennypacker dell'agenzia Smith, Smith, Jones & Vanbrugh-Hawksmoor ci aspetta sotto al portico di colonne in stile ionico. È un uomo basso e vivace, sul cui viso altrimenti anonimo spicca un enorme sorriso alquanto falso, accompagnato da un paio di baffi a punta, quasi come fossero aghi. Ci porge la mano, leggera, e la ritira immediatamente. Con le mani giunte davanti alla pancia, sembra una diva che sta per cantare un'aria. La sua voce è tremolante, sembra quasi un cinguettio, e ci accompagna a fare un giro per la casa.

Dato che siamo all'esterno, ci volgiamo con le spalle all'edificio e il nostro accompagnatore ci fa notare l'immensità del cortile principale, sottolineando che potrebbe contenere un numero di carrozze quasi illimitato e che "è abbastanza grande da soddisfare anche il più tenace degli organizzatori di ricevimenti". Ci parla anche del vasto cortile per le carrozze, a sud-ovest. L'Alloggio del Cocchiere (**PT-50**, **PT-51**) e la Fucina del Fabbro (**PT-52**) formano, sulla nostra destra, una specie di tempio greco in miniatura. Alla nostra sinistra, accanto all'edificio principale, ci sono la parte superiore della Cucina (**PT-40**), l'Appartamento della Cuoca (**PT-41**, **PT-43**) e una Scala **z** che porta al seminterrato.

«Le provviste che riceviamo possono essere scaricate con discrezione e poi riposte al piano di sotto, senza disturbare gli spostamenti dei padroni di casa.»

Poi ci voltiamo ad ammirare la facciata principale dell'edificio. Prima di entrare, Mr Pennypacker ci fa notare il Terrazzo, accessibile dalla facciata anteriore della casa tramite le Scale **a** e **b**.

«Ovviamente, il Terrazzo è accessibile dalle stanze situate al primo piano tramite le porte finestra, ma lo vedrete a tempo debito. Ora, vi prego di seguirmi.»

Saliamo le scale e accediamo al Primo Atrio (**PT-1**). Giriamo a destra ed entriamo in un'Anticamera, dove Pennypacker ci fa notare una Scala **k**.

«Alcune scale di servizio portano al seminterrato e al primo piano. Chiudendo questa porta, accanto al camino, la servitù può sbrigare le proprie faccende e salire e scendere con quanta

RESIDENZA

Affitto - Carlton House, 100 Eaton Place, SO. Carlton House, antica villa ricostruita nel 1783 per essere utilizzata come residenza di città dal Principe di Galles, è uno dei migliori esempi dello stile neoclassico francese a Londra. Spaziosa dimora privata, con finiture eleganti e magnifici arredi. Contattare Smith, Smith Jones & Vanbrugh-Hawksmoor, 33 Great Wild Street, CO.

più discrezione possibile. Nascosta in quest'angolo, vedete, c'è un'altra Scala **o** che porta alla Cucina, nel seminterrato. Questa scala, che misura 100x100x45 cm, collega la Cucina alla Sala da Pranzo (**PT-27**).»

Mr Pennypacker apre due grandi porte ed entra nella Sala da Pranzo principale (**PT-27**). Dimostra un entusiasmo smisurato per il "legno di quercia inglese", in cui è stato scolpito il tavolo lungo circa 9 metri, per i "drappaggi in velluto della migliore qualità che adornano le finestre", per il "piacevole tappeto d'erba verde" e per il lampadario di cristallo "veneziano". Finito il suo monologo, si gira ed entra nella stanza adiacente, la Biblioteca (**PT-26**).

«Questa è la mia stanza preferita» dice, di nuovo in estasi. La Biblioteca è una stanza a pianta circolare che occupa sia il piano terra che quelli superiori. È sovrastata da un soffitto in vetro a forma di cupola.

Al Primo Piano, la Biblioteca è circondata da una Galleria aperta, a cui si accede attraverso una scala a chiocciola in

ferro battuto **m** che conduce anche al Laboratorio (**S-5**), collegando quindi tutti i piani della casa.

«Qui ci sono circa 20.000 libri, tutti rilegati in pelle, su argomenti di ogni tipo. Questi libri sono inclusi nel prezzo dell'affitto.» Mentre lo dice, Mr Pennypacker entra solennemente nel Gran Salone (**PT-25**). «Togliendo i mobili, avrete una Sala da Ballo. Disponendo le sedie in varie file e aggiungendo un palco, avrete una sala per gli spettacoli. Questa stanza è così versatile... Vi prego di notare la parte superiore delle finestre. Vetro belga colorato! Una meraviglia!»

Nella stanza accanto (**PT-22**), Mr Pennypacker ci indica le porte finestra che danno sul Portico (**PT-35**) e sul giardino. «Questa stanza, e le altre due su questo lato, possono essere usate praticamente per qualsiasi scopo. Per esempio, questa potrebbe essere uno Studio, o magari una Sala da Biliardo. La stanza accanto a questa (**PT-23**) potrebbe essere un Salone e quella successiva (**PT-24**) potrebbe essere una Sala Fumatori.»

Si gira e, per raggiungere le stanze successive, passiamo per un altro Ufficio (**PT-21**), che può anche fungere da sala conferenze, e un'Anticamera (**PT-20**).

«Le stanze di questa zona formano una suite privata molto graziosa. L'Anticamera (**PT-17**) e il Salone (**PT-15**) sono le uniche stanze, oltre a quella che abbiamo appena visto, ad avere accesso al Portico tramite le porte finestra.»

«Questo Vano Scala (**PT-16**) porta ai piani superiori e inferiori della casa. È una scala privata **b**, posta accanto a una suite comprendente un Bagno (**PT-13**), un'ampia Camera da Letto (**PT-14**) e... mmm... un Gabinetto (**PT-12**).»

Mr Pennypacker arrossisce e attraversa velocemente l'ampia Camera da Letto, l'Anticamera della suite (**PT-11**) e accede a un corridoio. Si ferma per indicarci un'altra Scala di Servizio **S** che, di nuovo, permette di raggiungere tutti e tre i piani della casa. Su ogni lato del corridoio ci sono le Stanze riservate alla servitù (dalla **PT-5** alla **PT-10**).»

«Ci troviamo dall'altro lato di Carlton House, in cui si trovano lo Studio del padrone di casa (**PT-3**), il suo Salottino personale (**PT-4**) e la relativa Anticamera (**PT-2**) oltre a una Scala privata **c** che porta alla Camera da Letto del padrone di casa e alle altre stanze della sua suite (dalla **PP-5** alla **PP-7**).»

Mr Pennypacker ha completato il giro delle stanze di Carlton House che danno sull'esterno, quindi adesso ci ritroviamo

nel Primo Atrio (**PT-1**).

«Adesso, se non siete troppo stanchi, andiamo al piano superiore.»

Senza aspettare la nostra risposta, attraversa i due gradini che portano all'Atrio Principale (**PT-30**).

«Oh! Quasi dimenticavo, accanto all'Alloggio del Portiere (**PT-31**) c'è un'altra Scala di Servizio **c** che porta al seminterrato e, più avanti, un'altra Scala di Servizio **d** che porta al Bagno Turco (**PP-26**) situato al primo piano... Ah, c'è anche l'Atrio Ottagonale (**PT-34**) e la Scala d'Onore **j**.»

Arrivati al centro dell'Atrio Ottagonale, Mr Pennypacker inizia improvvisamente a volteggiare con le braccia aperte. Altrettanto improvvisamente, confuso per aver ostentato le sue emozioni, si blocca.

«Ehm... mmm... il marmo usato per questo pavimento e per la Scala d'Onore è un marmo bianco di Firenze, molto raro e puro. Notate il suono particolare che fanno le suole di pelle a contatto con il marmo.» Batte leggermente il piede sul pavimento per farci capire cosa intende.

Guardando in alto, notiamo che, come la Biblioteca, l'Atrio Ottagonale si estende per tutta l'altezza della casa. Mr Pennypacker ci indica il lampadario che pende solennemente dal soffitto.

«Questo lampadario, ovviamente, è gemello di quello che avete visto nella Sala da Pranzo principale.»

Prima di salire la Scala d'Onore, Mr Pennypacker ci mostra una serie di stanze nascoste: la Stanza da Gioco (**PT-18**), uno Studio (**PT-19**) e un'altra Scala di Servizio **i** che porta al seminterrato.

«Oh, sì! Da qualche parte in questa casa c'è una stanza segreta che veniva usata per... Beh, non importa.»

Saliamo le scale molto lentamente, seguendo il ritmo maestoso del passo di Mr Pennypacker. Sembra incantato dai suoni che producono le sue scarpe a contatto con il marmo. Finalmente giriamo, continuando a salire, e alla fine arriviamo alla balastra che gira attorno all'Atrio Ottagonale, da cui possiamo dare un ultimo sguardo verso il basso.

«Alle mie spalle potete vedere una serie di Camere da Letto e Stanze (dalla **PP-11** alla **PP-16**) tutte dotate di porte finestra che danno sulla Balconata. Alla fine del corridoio, su questo lato, ci sono lo Studio (**PP-17**) e, proprio qui, la Sala dell'Arazzo (**PP-19**), devo assolutamente mostrarvela. L'arazzo che vedete copre praticamente tre muri di questa stanza e, più o meno, è lungo 15 metri e alto 4. Risale al XIII

secolo. Come potete vedere, rappresenta alcune scene della vita di Cristo e fu interamente realizzato da Lady Anne di Coventry. Suo fratello venne gravemente ferito durante un torneo in cui difendeva l'onore della sorella, e lei giurò che, se mai si fosse ripreso, avrebbe dedicato la sua vita al servizio di Dio. Con questo arazzo volle dimostrare la sua devozione. Si dice che dopo aver completato l'ultimo punto, ci mise ben quindici anni, morì.»

Dopo qualche istante di silenzio, usciamo dalla stanza e ci dirigiamo verso la parte anteriore di Carlton House.

«Altre Stanze (**PP-20**, **PP-22**) e una Sala Fumatori (**PP-21**) a cui conduce questa Scala di Servizio **k**, molto discreta, di cui vi ho parlato mentre ci trovavamo al Piano Terra. Qui c'è un altro Salone abbastanza ampio, in cui si ferma il Montacarichi **w** e, sul lato opposto, ci sono altre Camere da Letto (dalla **PP-2** alla **PP-4**). Queste tre Camere da Letto, e anche l'Anticamera (**PP-5**) accanto alla Camera da Letto del padrone di casa (**PP-6**), hanno tutte una porta che dà sul Terrazzo.»

Attraversiamo le stanze della suite del padrone di casa (dalla **PP-5** alla **PP-7**) e svoltiamo a destra.

«Ah! Il Bagno Turco (**PP-26**)... Rifinito con un mosaico che risulta essere la copia esatta di un mosaico presente nel bagno privato del Sultano di Smirne. Il nostro, ovviamente, è molto più piccolo.» Proseguendo il giro della casa, Mr Pennypacker ci mostra un'altra Camera da Letto (**PP-8**), un Piccolo Ripostiglio (**PP-9**), un'altra Camera da Letto della Servitù (**PP-10**), la Scala principale **f** che porta al piano terra e la Scala di Servizio **S** che porta al Seminterrato. Infine, giriamo ancora a destra ed entriamo nel Ripostiglio (**PP-27**). Dato che abbiamo finito di vedere il Primo Piano, prendiamo la Scala Privata **b**.

Quando arriviamo al Seminterrato, è evidente che l'entusiasmo di Mr Pennypacker sia calato enormemente.

Abbiamo trovato una crepa nel suo sorriso infinito, e le punte dei suoi baffi iniziano ad afflosciarsi.

Giriamo a sinistra per entrare nella Sala Caldaie (**S-15**), dove troviamo la caldaia posta in un vano aperto. Le Scale **P** accanto a questa portano fino al tetto.

Passiamo accanto alla Carbonaia (**S-16**) e alle porte del Seminterrato **n**. Mr Pennypacker sta per girare a sinistra, ma si ferma improvvisamente. Poi, con un gesto della mano, spiega: «Beh, qui nel Seminterrato, come ovunque, ci sono le Camere da Letto della Servitù, la Cantina dove teniamo il vino, la Cantina dove teniamo il formaggio, il Granaio e via dicendo. Oh, c'è anche un'Armeria (**S-10**) in cui sono custodite alcune bellissime armature e altri oggetti medievali, ma la teniamo per un altro giorno.»

Percorriamo poi il Corridoio (**S-23**) e prendiamo un'altra Scala **y**. Ci troviamo improvvisamente nell'Alloggio del Cocchiere (**PT-50**). Da qui, accediamo al Cortile Principale. La visita è terminata e i discorsi di Mr Pennypacker passano dall'arte e dall'architettura agli affari. Ci comunica il prezzo d'affitto per questa proprietà.

«E questa cifra include tutti i costi di manutenzione ordinaria... Sapete, è un ottimo affare... Ovviamente non dovete decidere adesso... Pensateci...»

Una carrozza arriva nel Cortile Principale e il volto di Mr Pennypacker arrossisce all'improvviso. Recupera il sorriso che era ormai svanito, si arriccia i baffi e, sputacchiando, sussurra: «Lord Wiggleston!» Va incontro a Lord Wiggleston e, come se si fosse improvvisamente ricordato della nostra presenza, sventola il suo biglietto da visita verso di noi e se ne va, mormorando.

Queen's Park

Verso la fine del XIX secolo, quando la città di Londra era in piena espansione, la campagna circostante fu occupata da nuovi quartieri le cui piccole case offrivano alla nascente classe media la pace e la sicurezza che fino ad allora erano state riservate alla sola classe dominante. Ma con solo mezz'ora di treno, i malfattori potevano lasciare le proprie topaie alla volta di questi promettenti quartieri. E ovunque vadano i criminali, troveranno Sherlock Holmes e gli Irregolari di Baker Street. Ancora una volta, c'è qualcosa di nuovo.

Queen's Park è un'area situata a nord del quartiere NO, ed è precisamente da qui che può essere raggiunta. Avrete una mappa e un Annuario. Quando si farà riferimento a questa zona, l'abbreviazione utilizzata sarà QP.

Svolgimento del Gioco

Le indagini durano tre giorni. Uno dei giocatori è incaricato di tenere aggiornato il Registro degli Orari. Ogni giorno inizia alle 9, al 221b di Baker Street (42 NO). Per compilare il Registro degli Orari è necessario annotare la durata dei viaggi e la durata di ogni pista. La durata di ogni pista è indicata alla fine di quella pista. La giornata finisce alle 22.

Durata del Viaggio

I viaggi da un luogo all'altro all'interno dello stesso quartiere durano 15 minuti. Se vi muovete da un quartiere a un quartiere adiacente, la durata è sempre di 15 minuti. Tuttavia, se durante il vostro viaggio dovete attraversare un altro quartiere dovete aggiungere altri 15 minuti. Per esempio, per andare dal 38 SO al 42 NO ci vorranno 15 minuti; dal 38 SO al 40 CE, 30 minuti; dal 32 SE al 34 QP (Queen's Park, a nord del quartiere NO), 45 minuti.

1. Iniziate leggendo l'introduzione del libretto "Giorno 1". Poi, visionate i contenuti della busta inviata a Holmes dalla Queen's Park Sporting Gazette. Non dimenticate che il giornale del 3 settembre è a vostra disposizione e potrete consultarlo durante il gioco. Non userete giornali precedenti. Durante l'indagine avrete inoltre a disposizione la mappa di Queen's Park, trovata nell'ufficio di Franklin Kearney.
2. Scegliete la PISTA che volete seguire e leggete il testo corrispondente a quel giorno. Per esempio, se volete andare a Scotland Yard, cercate l'indirizzo corrispondente, il 13 SO.
3. Dopo aver letto la PISTA scelta, segnate sul Registro degli Orari il tempo impiegato per andare da un luogo all'altro e la DURATA indicata alla fine della PISTA. Per esempio, la durata del viaggio tra 42 NO e 13 SO è di 15 minuti, sulla base del metodo precedentemente descritto. La durata della PISTA 13 SO del Giorno 1 è di 30 minuti. Sul Registro degli Orari segnate che sono le 9:45 (inizio del giorno = 9 + 45 minuti in tutto per la durata del viaggio). Se in quel giorno non c'è una PISTA disponibile per quell'indirizzo, semplicemente sottraete una DURATA di 5 minuti (che non vi impedirà di seguire la PISTA nei giorni seguenti).
4. Ripetete i passaggi 2 e 3 fino alle 22 (la durata dell'ultima PISTA può superare le 22). Si conclude così il Giorno 1.
5. Quando il Giorno 1 è concluso, inizia il Giorno 2. Oltre al giornale del 3 settembre avrete a disposizione quello del 4 settembre (e l'introduzione del libretto dell'indagine). Dovrete obbligatoriamente usare le PISTE di martedì, Giorno 2.
6. Alla fine del Giorno 2, procedete allo stesso modo per il Giorno 3 (giornale del 5 settembre e introduzione).
7. Alla fine dei tre giorni, leggete la fine dell'ultimo libretto: Giorno 4, poi le domande, le risposte e, infine, le soluzioni di Holmes.



SCARICATE L'APP
Sherlock Holmes
CONSULENTE INVESTIGATIVO

Potete scaricare l'app sul vostro smartphone o tablet dall'App Store o da Google Play.
Prima di iniziare un caso, selezionatelo sull'app per ascoltare l'introduzione invece di leggerla dal libretto. Poi, scegliete la pista e immergetevi nel mondo di Sherlock Holmes. Buona fortuna!



Potete scaricare l'app sul vostro smartphone o tablet dall'App Store o da Google Play.
Prima di iniziare un caso, selezionatelo sull'app per ascoltare l'introduzione invece di leggerla dal libretto.
Poi, scegliete la pista e immergetevi nel mondo di Sherlock Holmes. Buona fortuna!

Edizione Italiana a cura di:
Asmodee Italia Srl,
Via della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)
Italy

Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Alice Amadei

Supervisione: Massimo Bianchini

Sherlock Holmes Consulente Investigativo

Un gioco di Gary Grady, Suzanne Goldberg e
Raymond Edwards



Casi aggiuntivi: Thomas Cauët

Illustrazioni: Pascal Quidault (scatola) e
Arnaud Demaegd (copertine), Neriac (interno),
Bernard Bittler (mappe)

Riscrittura: JudgeWhyMe e Cyril Demaegd

Revisione: Space Cowboys

Sherlock è un gioco pubblicato da JD Editions - SPACE Cowboys
47, rue de L'Est, 92100 Boulogne Billancourt - Francia
©2019 Space Cowboys, tutti i diritti riservati.

Trovate maggiori informazioni su Sherlock Holmes e gli Space
Cowboys sul sito www.spacecowboys.fr, su  e .

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura.
Nonostante ciò, se avete problemi con il gioco, contattate
il nostro Customer Service al sito www.asmodee.it

Informatori

Gli informatori sono personaggi ricorrenti, dotati di competenze particolari. A volte avrete bisogno del loro aiuto per procedere nelle indagini. Naturalmente, non tutti gli informatori saranno utili in ogni caso e, a volte, saranno addirittura assenti. Spetta a voi decidere quando utilizzare una pista e rivolgervi a uno di loro...

Carlton House (100 SO):

Villa i cui occupanti possono essere fondamentali per la risoluzione di alcuni casi.

Sir Jasper Meeks (38 CE):

Medico legale e direttore dell'ospedale St. Bartholomew. Esegue le autopsie su tutti i cadaveri scoperti nel corso di un caso.

H.R. Murray (22 SO):

Criminologo. Analizza tutti gli oggetti e le sostanze scoperte nel corso di un caso.

Scotland Yard (13 SO):

Polizia (rappresentata dagli ispettori Lestrade e Gregson). Possiedono rapporti ed elementi relativi al caso.

Disraeli O'Brian (14 CO):

Archivista presso l'Ufficio degli Archivi Nazionali. Compila i documenti legali e le fedine penali.

Somerset House (17 CO):

Archivio di nascite, decessi, matrimoni e testamenti. Libera consultazione.

Edward Hall (36 CE):

Avvocato presso il tribunale dell'Old Bailey. Fonte di informazioni sui processi e le procedure legali.

Porky Shinwell (52 CE):

Proprietario della taverna Raven & Rat. Fonte di informazioni su tutti gli affari illegali e i malviventi.

Fred Porlock (18 NO):

Membro della malavita. Fornisce informazioni in codice sulle attività di Moriarty (signore del crimine e nemico giurato di Holmes) al negozio di giocattoli Parsons & Figli.

Henry Ellis (30 CE):

Giornalista del *London Times*. Fonte di informazioni sugli eventi di attualità, in particolare sulle vicende straniere.

Quintin Hogg (35 CE):

Giornalista della *Police Gazette*. Fonte di informazioni sui casi criminali.

Mycroft Holmes (8 SO):

Eminenza grigia. Fonte di informazioni su tutto ciò che riguarda il governo.

Langdale Pike (2 SO):

Giornalista mondano. Conosce tutte le dicerie che circolano per l'alta società londinese.

Rimessa centrale delle carrozze (5 CO):

Punto d'incontro dei cocchieri londinesi. Fonte di informazioni sugli spostamenti dei sospetti.

Lomax (5 SO):

Bibliotecario della Biblioteca di Londra. Da consultare per ogni genere di ricerca enciclopedica.

Sherlock Holmes (42 NO):

Se le vostre indagini si sono arenate, Sherlock Holmes vi rimetterà in pista con qualche buon consiglio.

Attenzione, poiché questo aiuto potrebbe rovinare il piacere delle indagini!