

*Sherlock Holmes*

CONSULENTE INVESTIGATIVO



REGOLAMENTO



## INTRODUZIONE

**B**envenuti nelle vie di Londra dell'epoca vittoriana. La nebbia aleggia, il crimine imperversa, ma fortunatamente voi siete qui per condurre le indagini... Diventerete membri della banda officiosa degli Irregolari, ragazzini di strada che aiutano Sherlock Holmes a risolvere i misteri. La maggior parte di loro ha scelto di vivere in una fabbrica abbandonata non lontano dal 221B di Baker Street.

In ogni libretto, alcuni degli Irregolari vengono chiamati per nome. Quando è disponibile, Watson li accompagna, quindi non siate sorpresi se compare anche il suo nome.

Alcuni degli Irregolari che vengono menzionati sono:

**Wiggins:** Il più grande degli Irregolari e capo del gruppo. È un adolescente avventuroso e perspicace, con un sorriso sfacciato e il dono della parlantina.

**Simpson:** Un ragazzino irlandese tarchiato e con i capelli rossi che, quando non lavora sui casi per Holmes, si guadagna da vivere vendendo fiammiferi agli angoli delle strade.

**Tinker:** Uno dei più giovani tra gli Irregolari, Tinker guadagna qualche spicciolo rovistando nel fango sulle rive del fiume, alla ricerca di qualcosa di valore che è stato buttato via o che è caduto dalle barche. Pulisce e ripara gli oggetti per poi venderli per strada.

E ora potete aggiungere i vostri nomi alla lista, perché anche voi fate parte degli Irregolari di Baker Street. Seguite Wiggins tra le strade di Londra illuminate dai lampioni a gas per dare inizio alle vostre avventure... Buona fortuna!

## OBIETTIVO DEL GIOCO

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, ecc.).

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.

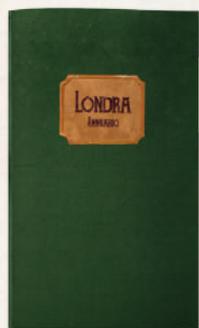
Londra è stata ripartita in cinque quartieri delimitati dalle linee verdi e dal Tamigi: Nord-Ovest (NO), Centro-Ovest (CO), Sud-Ovest (SO), Centro-Est (CE) e Sud-Est (SE). A loro volta, i quartieri sono divisi in sezioni numerate corrispondenti agli indirizzi delle persone che dovrete interrogare. Questa ripartizione è usata nei libretti dei casi, come titolo dei vari paragrafi, e nell'annuario. Per esempio, l'indirizzo di Hyde Park è 95 NO e Buckingham Palace è 35 SO.

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 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. I giri in carrozza saranno generalmente più veloci.



## ❖ 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 paragrafo 42 NO del libretto del caso.

*Nota: L'annuario, oltre alla normale lista in ordine alfabetico, comprende una rubrica relativa alle professioni.*

## ❖ LISTA DEGLI INFORMATORI ❖



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.

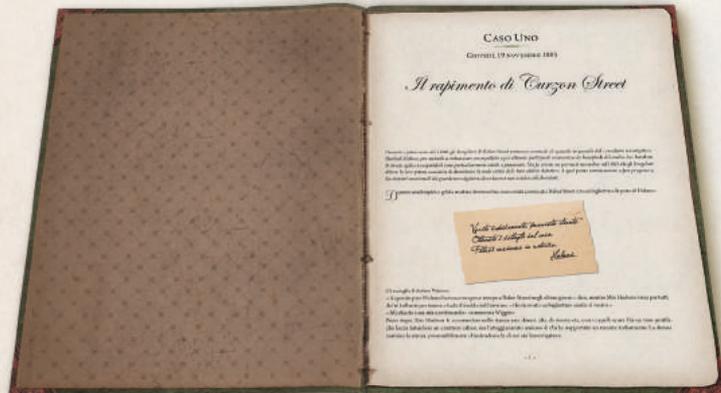
## ❖ GIORNALI (10) ❖

Per ciascun caso avrete a disposizione il giornale del giorno, nel quale a volte troverete annunci o articoli che vi metteranno su nuove piste. Dal caso 5 fino al caso 10, potrete utilizzare anche i giornali pubblicati in una data precedente (dall'anno 1889).



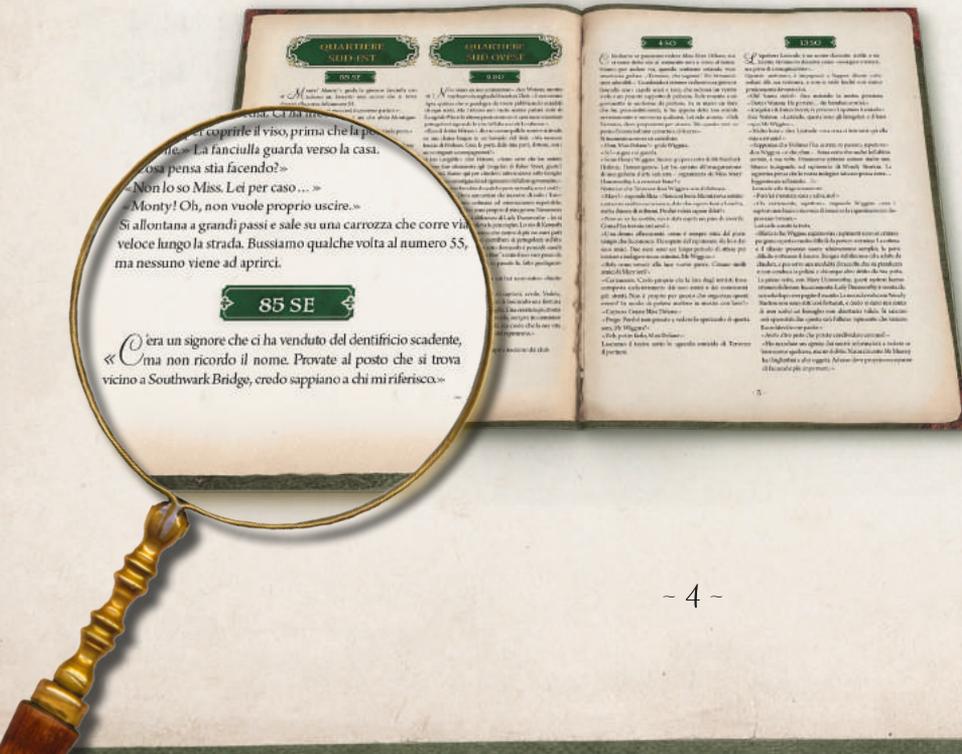
## ✻ LIBRETTI DEI CASI (10) ✻

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 paragrafi) 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 crescente. I disegni che accompagnano il testo sono puramente decorativi.



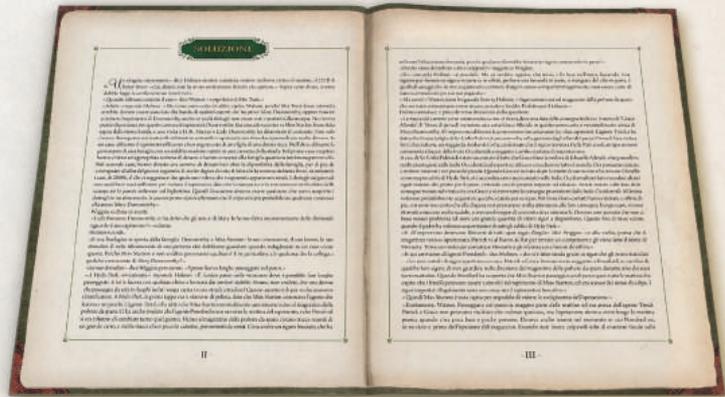


◁ **Domande:** Quando pensate di aver risolto il caso, dovete rispondere a due serie di domande. La prima serie riguarda sempre direttamente il caso. La seconda vi permetterà di ottenere punti aggiuntivi per altri misteri o enigmi in cui potreste esservi imbattuti.



◁ **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 nei giornali che potrebbero rovinare la sorpresa e, di conseguenza, il divertimento). Il caso 10 contiene elementi di risoluzione dei casi dal 5 al 9 e deve essere giocato per ultimo.
- ◁ La mappa di Londra va collocata al centro del tavolo.
- ◁ L'annuario di Londra e la lista degli informatori vanno collocati accanto alla mappa.
- ◁ Tenete a portata di mano anche il giornale la cui data corrisponde a quella del caso.  
*Importante: A partire dal caso numero 6, tenete a portata di mano anche tutti i giornali del 1889 con data precedente rispetto a quella del caso.*
- ◁ Potete dotarvi di fogli bianchi e matite per prendere appunti durante le indagini.  
*Nota: Potete affidare il compito di prendere appunti a uno specifico 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 si vuole visitare, il giocatore 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 finisce qui.

*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 sua 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 il suo turno un giocatore potrà leggerne 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 “Soluzione” 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 “Soluzione” di ogni caso. Se avete seguito alcune di queste piste, non vanno incluse nel conteggio finale di piste seguite.*

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

**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!

- ✦ **Punteggio di 30 o inferiore:** A volte, anche i bravi investigatori falliscono. Rivedete i suggerimenti di gioco, e forse farete meglio la prossima volta!
- ✦ **Punteggio da 35 a 65:** Avete risolto la maggior parte del caso. Holmes è certo che siate pronti per affrontare qualcosa di più!
- ✦ **Punteggio da 70 a 95:** Congratulazioni! Solo Sherlock Holmes potrebbe trovare dei difetti nella vostra esecuzione, ma vi siete dimostrati degli eccellenti investigatori!
- ✦ **Punteggio di 100 o superiore:** Siete tra i pochi ad aver superato il maestro nel suo campo. Forse i racconti delle vostre prodezze investigative verranno tramandati alle generazioni future...

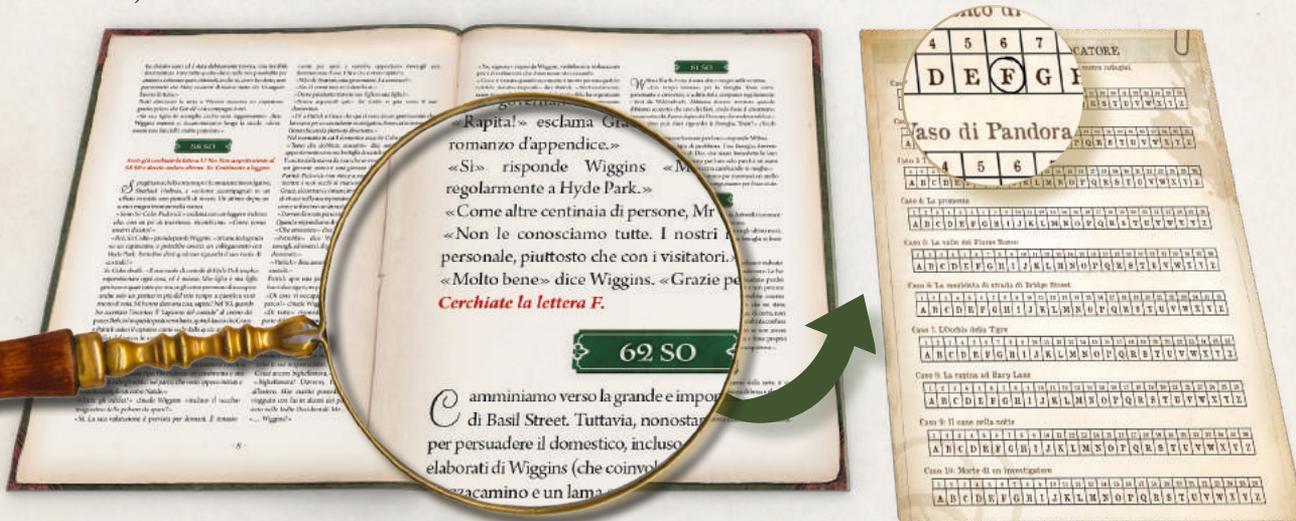
# REGOLE SPECIALI

## CAMPAGNA

- ◊ I casi dall'1 al 4 sono indipendenti e possono essere giocati in qualsiasi ordine. Vi servirà solamente il giornale del giorno per risolvere il caso.
- ◊ I casi dal 5 al 9 sono collegati al caso 10 e dovrebbero essere giocati prima di quest'ultimo (preferibilmente in ordine cronologico). *Importante: TUTTI i giornali del 1889 con data precedente al caso possono essere usati nelle indagini.*

## USO DELLE LETTERE

- ◊ Durante le indagini, vi verrà chiesto di cerchiare lettere specifiche (potete farlo dietro la lista degli informatori fornita nella scatola).



- ◊ Queste lettere sono specifiche per ogni caso in modo indipendente e danno accesso ad alcune piste del libretto.



- ◊ Dato che potete sempre rileggere una pista già seguita, se rileggete una pista che chiedeva una lettera cerchiata (che non avevate la prima volta), e adesso avete quella lettera, potete immediatamente leggere il nuovo testo e non vi costerà come pista aggiuntiva (se non diversamente specificato).

## SUGGERIMENTI PER PRINCIPIANTI

Se questa è la vostra prima partita, leggete questi suggerimenti prima di iniziare!

Per ogni indagine, avrete a disposizione i seguenti elementi:

### LIBRETTI DEI CASI

Qui è dove raccoglierete la maggior parte delle informazioni sul vostro caso. Sentitevi liberi di rileggere sezioni specifiche, quelle che vi sembrano misteriose o degne di nota, e di raccontare a parole vostre i fatti che vi vengono riportati. Se vengono menzionate persone o luoghi, provate a trovare l'indirizzo nell'annuario (se, ovviamente, riguarda il centro di Londra).

### LA MAPPA DI LONDRA

Non esitate a seguire sulla mappa ciò che vi viene detto (quando per esempio vi viene dato il nome di una strada): questo vi permette di creare un contesto, controllare la coerenza della testimonianza e possibilmente di individuare i punti di interesse nelle vicinanze (hotel, teatro, ecc.). I numeri sulla mappa rappresentano un blocco di edifici, il che vuol dire che diverse persone/luoghi possono trovarsi lì. Se vi viene fornito un indirizzo incompleto (per esempio 95 Park Lane), questo comunque corrisponde (per esigenze di semplificazione) al blocco numero 95 e vi permette di trovare più rapidamente in quale quartiere si trova la strada (in questo caso NO).

### L'ANNUARIO

Se trovate indirizzi nei quartieri E, S, QP, non potrete visitare queste piste (se non diversamente specificato). Quando la professione di un sospettato è identificata chiaramente (avvocato, dottore, ecc.), guardate nella Lista in Ordine Alfabetico per trovare l'indirizzo della casa e nella Lista per Categorie per trovare l'indirizzo della professione.

Familiarizzate con queste categorie. Potreste voler cercare per esempio l'ospedale, la stazione ferroviaria, o anche il dentista più vicino a un luogo o sulle tracce di un sospettato. Potreste voler leggere un paragrafo per approfondire un'associazione tematica. Ottenere informazioni ufficiali su un cittadino straniero: perché non andare alla sua ambasciata? Incontrate un noto ubriacone... quindi visitate il pub più vicino. È stato usato un veleno? Forse un ospedale o una farmacia potrebbero fornirvi ulteriori informazioni...

### IL GIORNALE DEL GIORNO

Il giornale può darvi indirizzi (in aggiunta all'annuario), articoli contestuali al vostro caso, ma presenta anche annunci che, in base ai vostri progressi o alle circostanze, potrebbero rivelarsi utili. Non esitate a passarvi il giornale e a leggerlo regolarmente.

Per i casi dall'1 al 5, vi sarà utile solo il giornale del giorno. Dal caso 6 in poi, giornali precedenti potrebbero contenere informazioni rilevanti (sono sempre giornali del 1889). Se vi sentite bloccati, leggete velocemente questi giornali per vedere se un articolo o un annuncio ha qualcosa a che fare con il caso attuale.

### GLI INFORMATORI

Oltre le piste indicate o suggerite nell'introduzione, un informatore può rappresentare un interessante punto di partenza (se, ovviamente, ha senso andarci). Tenete a mente il profilo di tutti. Si tratta di un aristocratico? Langdale Pike certamente avrà qualcosa da dirvi! Serve una ricerca enciclopedica? Visitate la Biblioteca Pubblica di Londra. Un sospettato si muove molto velocemente tra le strade di Londra... forse ha preso una carrozza? Alla Rimessa Centrale delle Carrozze potreste trovare la risposta.

### SIETE BLOCCATI?

L'informatore Sherlock Holmes (42 NO) vi darà preziosi suggerimenti per la vostra indagine.

Se sentite che non potete fare altri progressi nell'indagine, leggete le domande del caso. Probabilmente siete più vicini alla soluzione di quanto pensiate.

Per le vostre prime partite, non preoccupatevi del punteggio o del numero delle piste che seguite. La soddisfazione più grande è capire lo scenario!

La seconda serie di domande premierà in particolare gli investigatori più esperti che hanno dedicato tempo a leggere più piste.

Sherlock Holmes è un gioco pubblicato da  
Space Cowboys – Asmodee Group  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francia  
© 2021 Space Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Trovate maggiori informazioni su Sherlock Holmes e Space Cowboys  
sul sito [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) e 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](http://www.asmodee.it)

Edizione italiana a cura di:

Asmodee Italia Srl,  
viale della Resistenza 58  
42018 San Martino in Rio (RE) · Italia

Traduzione: Alessandra Causi  
Revisione: Alice Amadei,  
Vittoria Vincenzi  
Adattamento Grafico: Ilaria Borza  
Supervisione: Massimo Bianchini

Sherlock Holmes  
Consulente Investigativo

Un gioco di Gary Grady e  
Suzanne Goldberg.

Scenari: Dave Neale

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