

INFORMATORZY

Informatorzy to powracające postacie posiadające specjalistyczne umiejętności, których pomoc będzie Wam czasem potrzebna, aby poczynić postępy w prowadzonej sprawie. Oczywiście nie każdy informator będzie w stanie pomóc w każdej sprawie, czasem w ogóle nie będzie ich w mieście. To od Was zależy decyzja, z kim i kiedy się skontaktować...

SIR JASPER MEEKS (38 WSCH. CENTR.)

Główny lekarz sądowy w Szpitalu św. Bartłomieja. To on wykonuje autopsje wszystkich ciał znalezionych w toku prowadzonych spraw.

H.R. MURRAY (22 PŁD. ZACH.)

Kryminolog. Analizuje wszystkie przedmioty i substancje znalezione w toku prowadzonych spraw.

SCOTLAND YARD (13 PŁD. ZACH.)

Policja (reprezentowana przez inspektorów Lestrade'a i Gregsona). Posiadają raporty i szczegóły związane ze sprawą.

DISRAELI O'BRIAN (14 ZACH. CENTR.)

Archiwista w biurze Archiwum Państwowego. Zajmuje się dawnymi dokumentami prawnymi i kryminalnymi.

SOMERSET HOUSE (17 ZACH. CENTR.)

Archiwum aktów narodzin, zgonów, zawarcia związków małżeńskich i testamentów. Wstęp wolny.

EDWARD HALL (36 WSCH. CENTR.)

Prawnik z sądu Old Bailey. Źródło informacji dotyczących spraw sądowych i postępowań prawnych.

PORKY SHINWELL (52 WSCH. CENTR.)

Właściciel pubu Kruk i Szczur. Źródło informacji o nielegalnej działalności i osobistościach świata przestępczego.

HENRY ELLIS (30 WSCH. CENTR.)

Dziennikarz „The Times”. Źródło informacji dotyczących bieżących wydarzeń, zwłaszcza spraw zagranicznych.

QUINTIN HOGG (35 WSCH. CENTR.)

Dziennikarz „Police Gazette”. Źródło informacji dotyczących spraw kryminalnych.

MYCROFT HOLMES (8 PŁD. ZACH.)

Szara eminencja. Źródło wszelkich informacji dotyczących rządu i polityki.

LANGDALE PIKE (2 PŁD. ZACH.)

Publicysta społeczny. Zna wszystkie bieżące plotki krążące po Londynie.

CENTRALNA POWOZOWNIA (5 ZACH. CENTR.)

Miejsce spotkań londyńskich dorożkarzy. Źródło informacji o ruchach podejrzanych.

LOMAX (5 PŁD. ZACH.)

Bibliotekarz z Biblioteki Londyńskiej. Służy wiedzą z zakresu badań encyklopedycznych.

TELEGRAF (37 WSCH. CENTR.)

Pracownicy telegrafu ewidencjonują i archiwizują wszystkie telegramy przychodzące do i wychodzące z Londynu.

SHERLOCK HOLMES (42 PŁN. ZACH.)

Jeśli utkwiliście w martwym punkcie śledztwa, Sherlock Holmes naprowadzi Was na właściwy trop dobrą radą. Jednak uważajcie, pomoc wielkiego detektywa może zepsuć radość z szukania własnego rozwiązania!

FREDERICK ABBERLINE (_____)

Tylko w kampanii o Kubie Rozpruwaczu (księgi od 1 do 4) – inspektor Scotland Yardu przydzielony do tej sprawy w terenie. Koordynuje działania policji.

WYNNE BAXTER (_____)

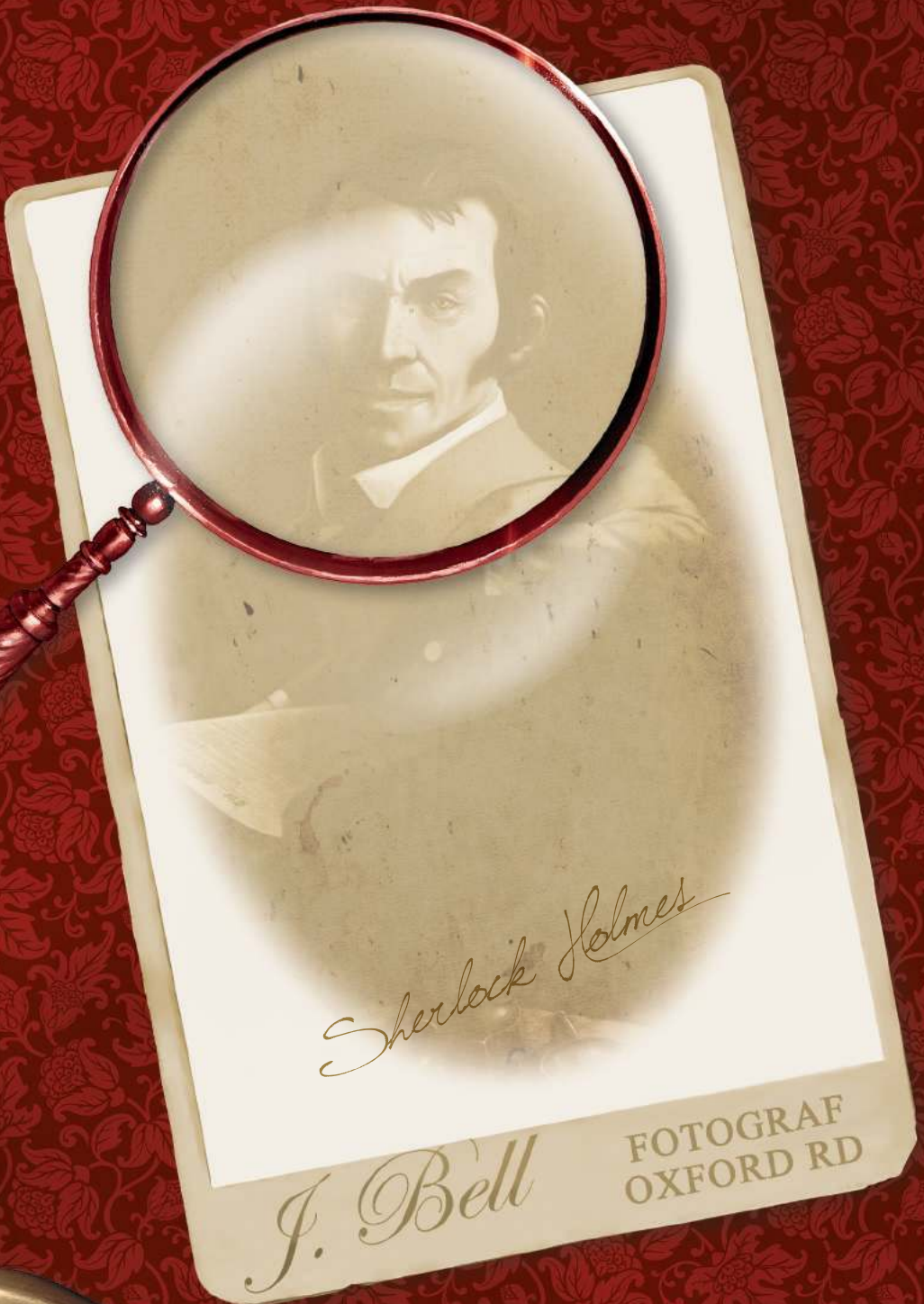
Tylko w kampanii o Kubie Rozpruwaczu (księgi od 1 do 4) – koroner dla tej sprawy. Przeprowadza publiczne dochodzenia, zbiera raporty policyjne i raporty z autopsji.

Sherlock Holmes

DETEKTYW DORADCZY



Instrukcja



Sherlock Holmes

J. Bell

FOTOGRAF
OXFORD RD



INSTRUKCJA

Witajcie na ulicach Londynu epoki wiktoriańskiej. Wśród domów osnutych mgłą przestępczość szerzy się jak szalona, a Wy, chłopcy z Bandy z Baker Street, zajmujecie się prowadzeniem śledztwa... W „Studium w szkarlacie” Watson przedstawia Was tajnej policji z Baker Street.

Ta grupa „pół tuzina najbrudniejszych i najbardziej obdartych bezdomnych dzieciaków, jakie miałem wątpliwą przyjemność oglądać” pod wodzą Wigginsa stanowiła dla Sherlocka Holmesa nieocenioną pomoc, będąc jego „oczami i uszami na ulicach Londynu”.

Nie później niż w 1888 roku, w „Znaku czterech”, Wiggins był już młodym mężczyzną, a Banda z Baker Street podwoiła swoją liczebność. „Są wszędzie, wszystko widzą, słyszą wszystko, co mówią ludzie” powiedział kiedyś Holmes. Wiggins stał się cennym współpracownikiem najslawniejszego na świecie detektywa doradczego.

Na Baker Street Holmes prowadził swoją działalność przez mniej więcej 22 lata. Liczba spraw, które musiał rozwiązać, rosła wprost proporcjonalnie do jego reputacji. Od listopada 1886 roku, kiedy to Watson ożenił się po raz pierwszy, Holmes zaczął coraz bardziej polegać na Bandzie z Baker Street. Podczas lat nieobecności Sherlocka Holmesa – od 1892 do 1894 roku – Wiggins, który w tamtym czasie próbował zostać aktorem, był stałym informatorem Mycrofta Holmesa, donosząc mu o działalności przestępczego półświatka Londynu. Mycroft, będąc w stałym kontakcie z bratem, przekazywał mu zdobyte informacje.

Wiggins kontynuował współpracę z Holmesem przez resztę lat 90. XIX wieku, a także przez kilka lat następnego stulecia.

Aktorski talent, który rozwinął głównie dzięki Holmesowi, pomógł mu z łatwością poruszać się wśród różnych warstw społecznych Londynu. Po śmierci Wigginsa w 1939 roku odnaleziono jego pamiętnik opisujący wiele spraw, nad którymi pracował wraz z wielkim detektywem.

CEL GRY

Wcielacie się w role członków nieoficjalnego gangu, Bandy z Baker Street, założonego przez słynnego Sherlocka Holmesa. Wielki detektyw potrzebował kogoś, kto będzie go informował o krążących po mieście plotkach i pomagał przy rozwiązaniu najbardziej zawiłych spraw. W pudełku z grą znajduje się 10 tajemniczych spraw, które musicie spróbować rozwiązać. Cztery z tych spraw (księgi od 1 do 4) tworzą kampanię o Kubie Rozpruwaczu i pozwolą Wam schwytać osławionego seryjnego mordercę. Pozostałe 6 spraw nie jest ze sobą powiązanych. Podczas każdej sprawy otrzymacie kilka tropów, mapę Londynu, książkę adresową i lokalne gazety.

Będziecie też dysponować listą informatorów – niezwykle wykwalifikowanych osób, które pomogą Wam w śledztwie (lekarz sądowy, kryminolog, źródła...).

Mając do dyspozycji wszystkie te elementy oraz własną wyobraźnię, wyruszyście na ulice Londynu w poszukiwaniu wskazówek, które pozwolą Wam rozwikłać zagadkę i odpowiedzieć na serię ważnych pytań dotyczących sprawy. Nic nie jest jednak tak proste, na jakie wygląda – jeśli nie chcecie wyjść na głupców podczas ostatecznej konfrontacji w obecności Holmesa, musicie wykazać się nie lada rozwagą!

Czy pokonacie mistrza?

ZAWARTOŚĆ

MAPA LONDYNU

To uproszczona mapa Londynu epoki wiktoriańskiej. W trakcie rozgrywki mapa pozwoli Wam, dla przykładu, zlokalizować konkretne miejsce lub zweryfikować czyjeś alibi. Ze względów praktycznych mapę podzielono na 5 obszarów (Północny Zachód/PŁN. ZACH., Zachodnie Centrum/ZACH. CENTR., Południowy Zachód/PŁD. ZACH., Wschodnie Centrum/WSCH. CENTR. i Południowy Wschód/PŁD. WSCH.), przeciętych niebieskimi liniami i Tamizą. Na każdym obszarze znajdują się numery odpowiadające adresom ludzi, których można odwiedzić i przesłuchać. Ten podział geograficzny został również wykorzystany w poszczególnych księgach, a także w książce adresowej. Na przykład Hyde Park został oznaczony jako 95 PŁN. ZACH. (to skrócona forma, którą znajdziecie w księgach i w książce adresowej) albo 95 Park Lane PŁN. ZACH. (dłuższa forma zawierająca nazwę ulicy; znajdziecie ją w gazetach). Miejsca zaznaczone na mapie czerwonym kolorem to konkretne obszary (np. Muzeum Brytyjskie), a te zaznaczone czarnym to posterunki policji. Pozostałe adresy nie są na stałe przypisane do miejsc, dlatego dany adres może pomiędzy sprawami zmienić właściciela. Dodatkowo numery mogą po prostu wskazywać budynek. Na przykład Hotel Dacre mieści się przy 62 WSCH. CENTR., ale możliwe, że pod tym samym adresem mieszka inna postać, która w tym czasie niekoniecznie musi znajdować się w hotelu.

W jednym z rogów mapy mieści się skala czasu podróży. Skala może się przydać podczas sprawdzania ruchów podejrzanych, a więc pozwoli zweryfikować ich alibi. Dla uproszczenia czas podróży jest taki sam bez względu na rodzaj użytego środka transportu. Oczywiście czasu podróży graczy nigdy nie bierze się pod uwagę.



MAPA WHITECHAPEL

Na odwrocie mapy Londynu mieści się mapa przedstawiająca położoną we wschodnim Londynie dzielnicę Whitechapel. Wszystkie adresy z Whitechapel odpowiadają obszarom: Wschód (WSCH.) i Wschodnie Centrum (WSCH. CENTR.).

Uwaga! Z tej mapy korzysta się jedynie podczas rozgrywania kampanii o Kubie Rozpruwaczu (ksiegi od 1 do 4).



LONDYŃSKA KSIĄŻKA ADRESOWA



Ta broszura zawiera adresy ludzi żyjących w Londynie. Gdy gracze będą chcieli się z kimś spotkać, mogą znaleźć ich adres w książce adresowej i udać się tam, czytając odpowiedni ustęp. Dla ułatwienia system adresowy korzysta z uproszczonego systemu podziału mapy. Dla przykładu adres Sherlocka Holmesa (można go znaleźć w książce adresowej pod „Holmes, Sherlock”) to 42 PŁN. ZACH. Jeśli podczas prowadzenia śledztwa gracze chcą spotkać się z Holmesem, muszą przeczytać wątek 42 PŁN. ZACH. obecnej sprawy.

Uwaga! Oprócz zwykłej alfabetycznej listy w książce adresowej można znaleźć wpisy według nazwy wykonywanego zawodu.

LISTA INFORMATORÓW

Na końcu tej instrukcji znajduje się lista stałych informatorów Sherlocka Holmesa wraz z ich adresami. Informatorzy będą w stanie pomóc Wam podczas większości spraw; w przypadku niektórych wydarzeń jedni mogą być bardziej pomocni od innych.

KSIĘGI SPRAW

Te 10 ksiąg zawiera 10 spraw, które musisz rozwiązać. Sprawy uszeregowano według dat, każda została opisana w ten sam sposób:

◀ **Wprowadzenie.** W tej części znajdziesz tytuł i datę sprawy, a także poznasz jej szczegóły (zazwyczaj podczas prowadzonej przez Holmesa rozmowy).



◀ **Wątki.** W tej części znajdują się wszystkie tropy (w formie wątków), którymi możecie podążać podczas swojego śledztwa. Podążając za tropami i odpowiednio dedukując, będziecie w stanie rozwiązać przedstawioną przez Holmesa zagadkę. Każdy wątek odpowiada jakiemuś miejscu na mapie (zob. „Mapa Londynu” i „Londyńska książka adresowa”). Wątki zostały pogrupowane na obszary Londynu, a w ramach danego obszaru – w rosnącej kolejności. Towarzyszące tekstowi ilustracje służą jedynie do budowania klimatu.



36 WSCH. CENTR.

Pominięciu poplanyjonych sądzi, nietygodni metalowymi szrajnkami prowadzi nas przez podwórce.

Idąc wzdłuż oddziału Press Yard, zauważamy drogi zestaw długich szpilek, tym razem skierowanych w dół, co uniemożliwia jakiegokolwiek próby wspinania się po murze od swęgnęz. W końcu dochożymy do małego brukowanego dziedzińca, gdzie zarządca oświeście pilnuje więźniów chodzących w kółko w ramach ćwiczeń. Uczynym tonem wyjaśnimy nam, że mieszkańcy Newgate to niekoniecznie tacy ludzie, jakich byśmy się spodziewali.

— Widzicie, panowie detektywi, spośród tych złodziei i zabójców gotowych czynić wszystko, by nie żyć uczciwie i nie pracować, koniec końców jest bardzo niewielu pochodzących ze Spitalfields czy Whitechapel. Mam tu byłego pułkownika armii brytyjskiej nauczyciela pracownika banku... Panowie, robaczcie, jeśli jesteście niemużni, zalega się podstępnie w każdej warstwie naszego społeczeństwa.

37 WSCH. CENTR.

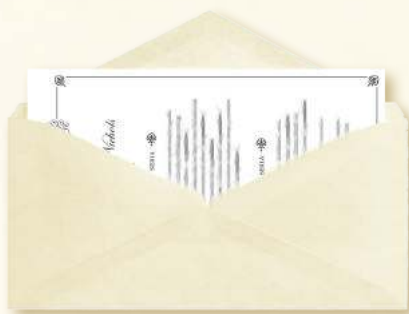
Zadnych ważnych telegramów dziś nie było.

◀ **Pytania.** Gdy dojdziecie do wniosku, że udało się Wam rozwiązać sprawę, będziecie musieli odpowiedzieć na dwie serie pytań. Pierwsza seria zawsze dotyczy bezpośrednio sprawy. Druga seria pozwoli zdobyć dodatkowe punkty za odkrycie wydarzeń związanych ze sprawą. Sekcja z pytaniami znajduje się zawsze na samym końcu danej książki i jest odwrócona do góry nogami.



◀ **Rozwiązanie.** Holmes szczegółowo opíše sposób, w jaki rozpracował poszczególne wątki sprawy.

◀ **Punktacja.** W tej części (znajdującej się w umieszczonej na końcu książki kopercie) znajdziecie odpowiedzi na wszystkie pytania, co pozwoli Wam ustalić swój ostateczny wynik i porównać go z wynikiem Holmesa.



GAZETY

Podczas każdej sprawy otrzymacie bieżące wydanie gazety, a także wszystkie wydania gazet opublikowanych wcześniej. W gazetach znajdziecie czasem artykuły albo reklamy, które naprowadzą Was na nowe tropy.



KAMPANIA O KUBIE ROZPRUWACZU

Księgi od 1 do 4 tworzą kampanię, która pozwoli graczom spróbować schwycić niesławnego Kubę Rozpruwacza. Te sprawy należy rozwiązywać w ustalonej kolejności.

Jeśli tym zestawem gracze dopiero odkrywają „Sherlocka Holmesa. Detektywa doradczego”, sugerujemy im nie rozpocząć od kampanii, a od pierwszej z pojedynczych spraw („Doktor Goldfire”), która pozwoli im się zaznajomić z zasadami gry.

Gazety związane z kampanią o Kubie Rozpruwaczku są całkowicie odrębne od gazet powiązanych z pozostałymi sprawami. Prowadząc sprawy od 5 do 10, gracze nie będą korzystać z gazet z tej kampanii (wszystkie pochodzą z roku 1888). Jeśli więc gracze rozpoczną od piątej sprawy („Doktor Goldfire”), otrzymają tylko 1 gazetę.

Kampania o Kubie Rozpruwaczku dotyczy czterech nocy, podczas których dokonano morderstw. Gracze nie będą w stanie powstrzymać Kubę, dopóki nie rozwiążą czwartej sprawy, jednak podczas pierwszych trzech spraw otrzymają konkretne zadania, które pozwolą im odpowiedzieć na pytania i ukończyć daną sprawę.

Kampania o Kubie Rozpruwaczku została oparta na znanych nam faktach i zeznaniach, dlatego będzie trochę inna od zwykłych spraw Sherlocka Holmesa – będzie brutalniejsza. Opisy i fakty mogą przerazić młodszych graczy, dlatego nie zalecamy rozwiązywać kampanii z udziałem dzieci.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ◀ Gracze wspólnie wybierają jedną ze spraw. Ze względów praktycznych polecamy rozpatrywać sprawy zgodnie z kolejnością chronologiczną (aby uniknąć odkrycia w gazecie wskazówek, które mogłyby zepsuć niespodziankę, a tym samym przyjemność z rozgrywki).
- ◀ Mapę Londynu należy umieścić na środku stołu.
- ◀ Londyńską książkę adresową wraz z listą informatorów (znajdującą się na ostatniej stronie instrukcji) należy umieścić w pobliżu mapy.
- ◀ Gracze powinni również umieścić obok planszy gazetę, której data odpowiada dacie sprawy, a także wszystkie poprzednie wydania gazety.
Ważne! Nie należy korzystać z gazet, których data jest późniejsza od daty sprawy.
- ◀ Gracze mogą przygotować sobie czyste kartki papieru i ołówki, aby w trakcie śledztwa móc prowadzić notatki.
Uwaga! Gracze mogą wyznaczyć do prowadzenia notatek jednego spośród siebie.
- ◀ Jeden z graczy zostaje wybrany „głównym śledczym”. Ten gracz bierze księgę i czyta wprowadzenie do wybranej sprawy. Rozgrywka może się rozpocząć!

PRZEBIEG GRY

Gracze próbują wspólnie rozwiązać sprawę podczas serii następujących po sobie tur.

Główny śledczy wybiera jeden trop z obecnej sprawy (np. mówi „chcę odwiedzić miejsce zbrodni”, znajduje odpowiedni adres w księdze adresów i czyta wskazany wątek).

Jeśli w księdze nie ma danego tropu (miejsca, które gracz chce odwiedzić, nie został w obecnej sprawie przyporządkowany żaden wątek), gracz wybiera po prostu inny trop.

Gdy gracz znajdzie odpowiedni trop, czyta na głos wskazany wątek, po czym odnotowuje, że został już sprawdzony. Tura danego gracza dobiega końca.

Uwaga! Gracze nie powinni spoglądać na pozostałe wątki znajdujące się na stronie, którą czytają, aby nie odkryć przypadkiem rozwiązania zagadki!

Następnie gracz przekazuje księgę graczowi po lewej, który staje się nowym głównym śledczym. Nowy główny śledczy wybiera własny trop, który chce zbadać.

Gracze kontynuują rozgrywkę, dopóki nie będą przekonani, że znają rozwiązanie zagadki.

Gracze mogą sprawdzić dowolną liczbę tropów, ale podczas swojej tury dany gracz może przeczytać tylko 1 wątek.

Gazety, sprawdzone wątki, książka adresowa. Podczas swojej tury każdy z graczy ma dostęp do książki adresowej, a także powiązanych ze sprawą gazet. Gracz może też ponownie przejrzeć już przeczytane wątki.

Rozmowy. Gracze mogą oczywiście debatować ze sobą do woli zarówno na temat sprawy, jak i następnego tropu, który należy zbadać. W razie braku zgody co do kolejnego miejsca, które odwiedzą, ostatnie słowo należy do obecnego głównego śledczego.

KONIEC GRY

Gracze mogą przestać sprawdzać tropy w dowolnym momencie. Jeśli zdecydują, że są gotowi, przechodzą do części „Pytań” danej sprawy i odpowiadają na 2 znajdujące się tam serie pytań.

Następnie gracze przechodzą do części „Rozwiązania” sprawy. Jeden z graczy czyta na głos wnioski Holmesa.

Wreszcie gracze otwierają kopertę i porównują swój wynik z wynikiem Holmesa.

PUNKTACJA

Aby ustalić wynik, gracze sumują wszystkie punkty zdobyte za odpowiedzi na pytania, a potem sumują liczbę sprawdzonych wątków. Następnie porównują liczbę sprawdzonych wątków z liczbą wątków, które sprawdził Holmes.

Uwaga! W niektórych sprawach część tropów (wątków) uważa się za „darmowe”. Lista darmowych wątków znajduje się na końcu części „Rozwiązania” danej sprawy. Jeśli gracze przeczytali jakieś z tych wątków, nie biorą ich pod uwagę, ustalając liczbę sprawdzonych wątków – nie liczy się ich, podsumowując swój wynik.

Jeśli gracze sprawdzili więcej wątków od Holmesa, odejmują od swojego wyniku po 5 punktów za każdy dodatkowy wątek. Jeśli gracze sprawdzili mniej wątków od Holmesa, dodają do swojego wyniku po 5 punktów za każdy wątek różnicy pomiędzy ich sumą wątków a sumą wątków Holmesa.

W ten sposób gracze ustalają ostateczny wynik.

Przykład. Gracze sprawdzili 8 wątków i w obu seriach pytań zdobyli 95 punktów. W tym momencie dowiadują się, że Holmes zakończył sprawę na 6 wątkach. Gracze sprawdzili 2 dodatkowe wątki, odejmują więc od swojego wyniku 10 punktów, co daje im ostateczny wynik 85 punktów.

HOLMES

Teraz gracze mogą porównać swój wynik z Holmesem. Holmes zawsze otrzymuje 100 punktów. Pokonanie mistrza jest naprawdę trudne, ale nie niemożliwe!





Sherlock Holmes

DETEKTYW DORADCZY

Gra autorstwa Gary'ego Grady'ego, Suzanne Goldberg
i Raymonda Edwardsa

Kampania *Kuba Rozpruwacz*: Jérôme Ropert

Ilustracje: Pascal Quidault (pudełko), Arnaud Demaegd (okładki),
Neriac (czarno-białe ilustracje), Bernard Bittler (mapy)

Przeróbki: JudgeWhyMe i Aëlwyn, Thomas Cauët



Tłumaczenie: Aleksandra Cacha i Marcin Welnicki

Redakcja polskiej wersji: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA

Zespół redakcyjny chciałby szczególnie podziękować Agacie i Maciejowi Jesionowski, Karolinie Batorskiej, Agnieszce Stachurskiej oraz Andrzejowi Aftarczukowi za nieocenioną pomoc przy testowaniu gry. Dzięki Waszym uwagom i pomysłom udało się uniknąć wielu problemów. Dziękujemy również Justynie Czarnik, Pawłowi Gorczyńskiemu i Filipowi Szkuclarkowi za czas poświęcony na testy oraz entuzjastyczne podejście do projektu.

SHERLOCK HOLMES. DETEKTYW DORADCZY
został wydany przez JD Editions – Space Cowboys
238, rue des Freres Farman, 78530 BUC – Francja
© 2016 Space Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Najświeższe wiadomości o Sherlocku Holmesie i Space
Cowboys można znaleźć na www.spacecowboys.fr,  i .

Tę grę stworzyliśmy z najwyższą starannością i dbałością o szczegóły.
Jeśli podczas użytkowania wystąpiły jakieś problemy,
niezwłocznie skontaktuj się z obsługą klienta na www.asmodee.com
albo biurem obsługi klienta firmy Rebel reklamacje@rebel.pl