

Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ



Правила игры



Шерлок Холмс
ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ

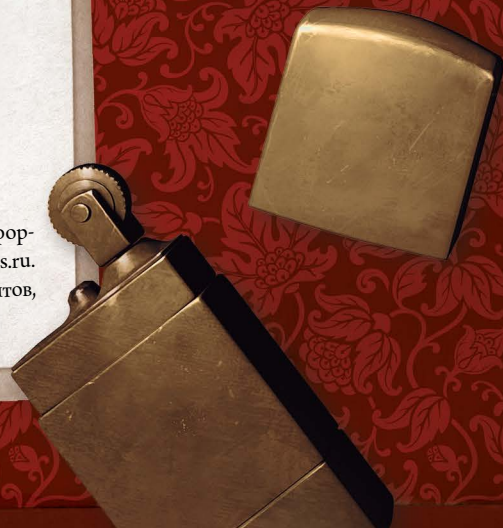
Дж. Белл

ФОТОГРАФ
ОКСФОРД-РОУД

Издатель игры на русском языке: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Переводчики: Анна Полянская, Валерия Щербакова (газеты)
Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова
Главный верстальщик: Рафаэль Пилоян
Верстальщики: Константин Тулинов, Константин Соколов



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



ВВЕДЕНИЕ

Обро пожаловать в Лондон викторианской эпохи — город, улицы которого объяты густым туманом, скрывающим страшные преступления. Вы одни из тех, кого называют «нерегулярными частями с Бейкер-стрит», и вы вот-вот начнёте расследование очередного дела.

В «Этюде в багровых тонах» доктор Уотсон впервые упомянул «тайную полицию» с Бейкер-стрит. Эта «орава на редкость грязных и оборванных уличных мальчишек», с Уиггинсом за главного, оказывала Шерлоку Холмсу неоценимую помощь: по сути, она была его глазами и ушами на лондонских улицах.

В 1888 году, во времена событий «Знака четырёх», численность нерегулярных частей, по-прежнему возглавляемых теперь уже повзрослевшим Уиггинсом, увеличилась вдвое. «Они пролезут в любую щель, от их глаз ничто не ускользнёт, мимо их ушей не пролетит ни одно слово», — говорил Холмс. Для величайшего в мире сыщика Уиггинс стал важнейшим из осведомителей.

Детективная карьера Холмса длилась около двадцати двух лет. С ростом количества раскрытых им дел росла и его репутация. В ноябре 1886 года, когда Уотсон женился в первый раз, нерегулярные части с Бейкер-стрит стали важны для Холмса как никогда. В 1892—1894 годах, пока детектив отсутствовал, именно Уиггинс, пробовавший себя тогда на актёрском поприще, информировал Майкрофта Холмса о событиях в лондонском преступном мире. Майкрофт же, в свою очередь, передавал эти сведения брату. Уиггинс продолжал работать с Холмсом все 1890-е, а также в первые годы XX века. Искусство перевоплощения, которое он по большей части перенял у того же Холмса, помогало ему находить общий язык с представителями любых сословий лондонского общества и везде чувствовать себя как рыба в воде.

После смерти Уиггинса в 1939 году был найден его дневник, где он писал о многих делах, над которыми работал вместе с Холмсом.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы становитесь представителями так называемых нерегулярных частей с Бейкер-стрит — шайки уличных мальчишек, созданной знаменитым Шерлоком Холмсом для сбора лондонских сплетен и слухов, а также помощи в сложных расследованиях. Эта игра состоит из десяти дел, которые вам предстоит распутать. Дела с первого по четвёртое связаны в единую кампанию Джека-потрошителя. Вам представится случай изобличить известного убийцу. Остальные шесть дел — независимые расследования. В каждом деле вы будете использовать зацепки, карту Лондона, справочник и местную прессу.

Кроме того, вам будет доступен ряд консультантов — авторитетных специалистов (патологоанатом, журналисты, полицейские и т. п.), которые всегда готовы оказать содействие в расследовании.

Вооружившись всем этим арсеналом средств, а также своей недюжинной смекалкой, вы отправитесь рыскать по лондонским улицам в поисках улики, которые позволят раскрыть тайну и ответить на вопросы, связанные с делом. Но не всё так просто, как кажется, и вам предстоит хорошенько постараться, чтобы не сесть в лужу во время итоговой беседы с Холмсом!

Сумеете ли вы превзойти своего наставника?

СОСТАВ ИГРЫ

КАРТА ЛОНДОНА

Эта карта — упрощённое отображение Лондона викторианской эпохи. С её помощью вы будете перемещаться по улицам города, посещать те или иные места и проверять алиби различных людей.

Лондон разделён на несколько округов: северо-западный (СЗ), западно-центральный (ЗЦ), юго-западный (ЮЗ), восточно-центральный (ВЦ) и юго-восточный (ЮВ) — их границы очерчены синими линиями и/или рекой Темзой. В каждом округе можно увидеть множество зданий, отмеченных номерами, — это адреса людей, с которыми можно пообщаться. Адреса соответствуют отдельным главам в книгах дел и приведены в справочнике. К примеру, адрес Гайд-парка — 95 СЗ — это краткая запись адреса «Парк-лейн, 95, северо-западный округ».

Здания, выделенные красным цветом, — это особые места (например, Британский музей). Здания, выделенные чёрным, — полицейские участки. Жёлтым выделены все прочие строения, которые можно посетить в ходе расследования. Часто один адрес относится к целой группе зданий, поэтому персонаж, находящийся, к примеру, по адресу 62 ВЦ (где также расположен отель «Дакр»), необязательно там живёт. Во время разных расследований в одних и тех же местах (дома, заведения, лавки и прочее) могут находиться разные лица.

В углу карты есть шкала, которая показывает время **пешего** перехода из одной точки карты в другую. По ней вы сможете оценить пешую скорость подозреваемого и таким образом проверить его показания.



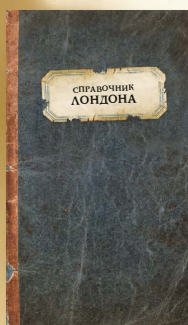
КАРТА УАЙТЧЕПЕЛА

Карта окрестностей Уайтчепела, раскинувшихся в восточной части Лондона, расположена на обратной стороне карты Лондона. Местные здания относятся к восточному (В) и восточно-центральному (ВЦ) округам.

Примечание. Эта карта используется только в кампании Джека-потрошителя (книги дел № 1—4).



СПРАВОЧНИК



В справочнике перечислены адреса жителей Лондона. Если вам надо кого-то повидать, загляните в справочник, найдите нужный адрес и отправляйтесь по нему — иными словами, прочтите соответствующую главу в книге дела. Для простоты все адреса приводятся по системе «номер-округ». К примеру, адрес Шерлока Холмса (в справочнике отмечен как «Холмс, Шерлок») — это 42 С3. Если вы хотите навестить детектива, прочтите главу «42 С3» в книге текущего дела (в разделе «Округ С3»).

Примечание. В дополнение к адресному алфавитному указателю в справочнике имеется указатель различных категорий.

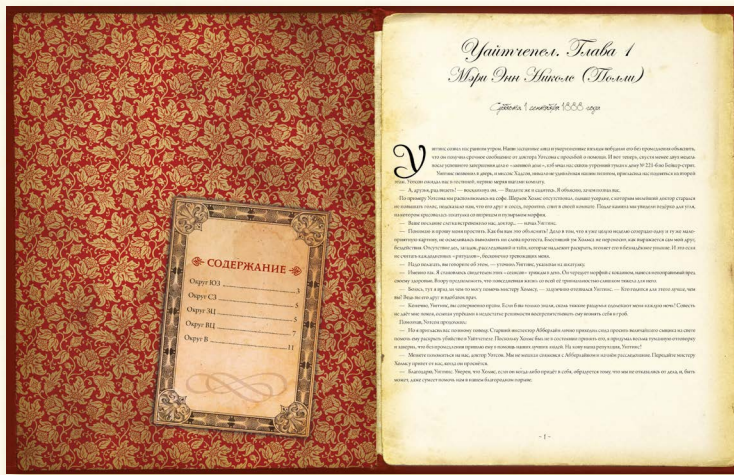
ПЕРЕЧЕНЬ КОНСУЛЬТАНТОВ

В конце этого буклета вы найдёте перечень постоянных консультантов Шерлока Холмса вместе с их адресами. Консультанты всегда готовы помочь вам в раскрытии дел, но не все из них окажутся полезны в каждом вашем расследовании.

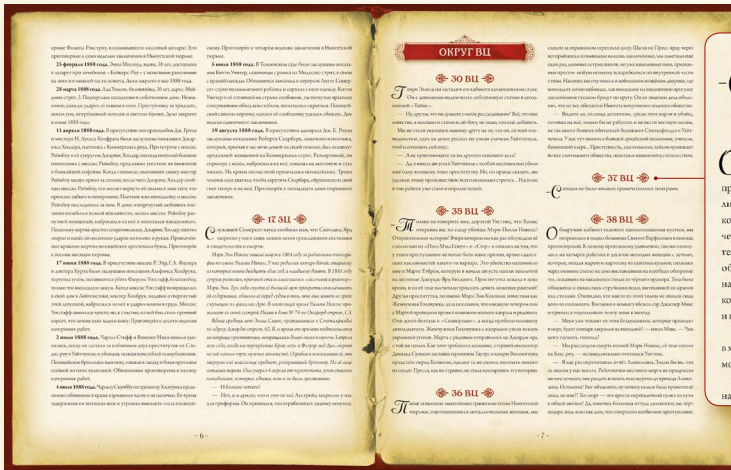
КНИГИ ДЕЛ

Эти книги содержат описания десяти дел, которые вам предстоит расследовать. Дела расположены в хронологическом порядке и одинаково структурированы.

◀ **Вступление.** Из этой части текста вы узнаете название и дату происшествия, а также все детали дела (обычно о них вы узнаете дома у Холмса).



◀ **Зацепки.** Эта часть текста содержит зацепки — отдельные главы, заголовки которых соответствуют тем или иным адресам. В ходе расследования вы будете посещать разные адреса и так отработывать зацепки, стремясь распутать дело. Каждая зацепка связана со своим округом (см. карту и справочник). Зацепки, относящиеся к одним и тем же округам, собраны вместе в порядке увеличения их адресных номеров. (Встречающиеся в книге иллюстрации размещены просто для красоты.)



37 ВЦ

Состояние не было никаких примечательных телеграмм.

38 ВЦ

Обнаружен кабинет главного патологического глумства, мы отправляли в подвал больницы Святого Варфоломея в поисках проsectorской. К нашему предположению удивлению, там мы наткнулись на четырех рабочих и десятком маламудов женщин с детьми, которые, поедая жареную картошку из газетных кулаков, пивались через овинные с ссымо на сьмь выставленных на всеобщее обозрение тед, дежажих на выключенных столах из чёрного мрамора. Тедл бьмь обожанни и омывмшмь, стругивмшмь вомд, вытегивмшмь из кранов на столами. Очевидно, что никто из этой толпы не являлся сюда когда-то оговингмшмь. Внезапно в комнату вбежмшмь сир Алексмшмь Мидс и привнмшмь поддмжмшмькать тому лэзак к вквуду.

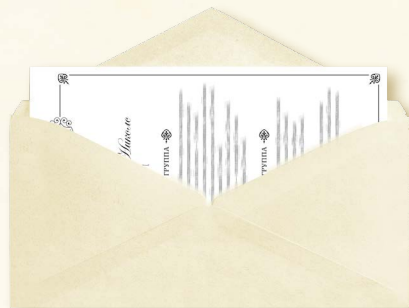
— Менья выговмшмьт от этих дебмшмьвнмшмь, которме прихотдт в мору, бмдло зосмжмшмь заврмшмь на выхотдмшмь! — кнмшмь Мидс. — Чем могу служмшмьт, госпмшмьр?

— Мы рассмдмшмь смерть некоей Мирн Никомс, её тедл знмшмьм на Бмкс-роу, — незммемлмшмьтно отговормшмьт Унгитинс.

◀ **Вопросы.** Когда вы решите, что распутали дело, вам предстоит ответить на две группы вопросов. Первая из них всегда напрямую касается расследуемого дела. Вторая позволит заработать дополнительные очки за выявление связанных с происшествием событий.

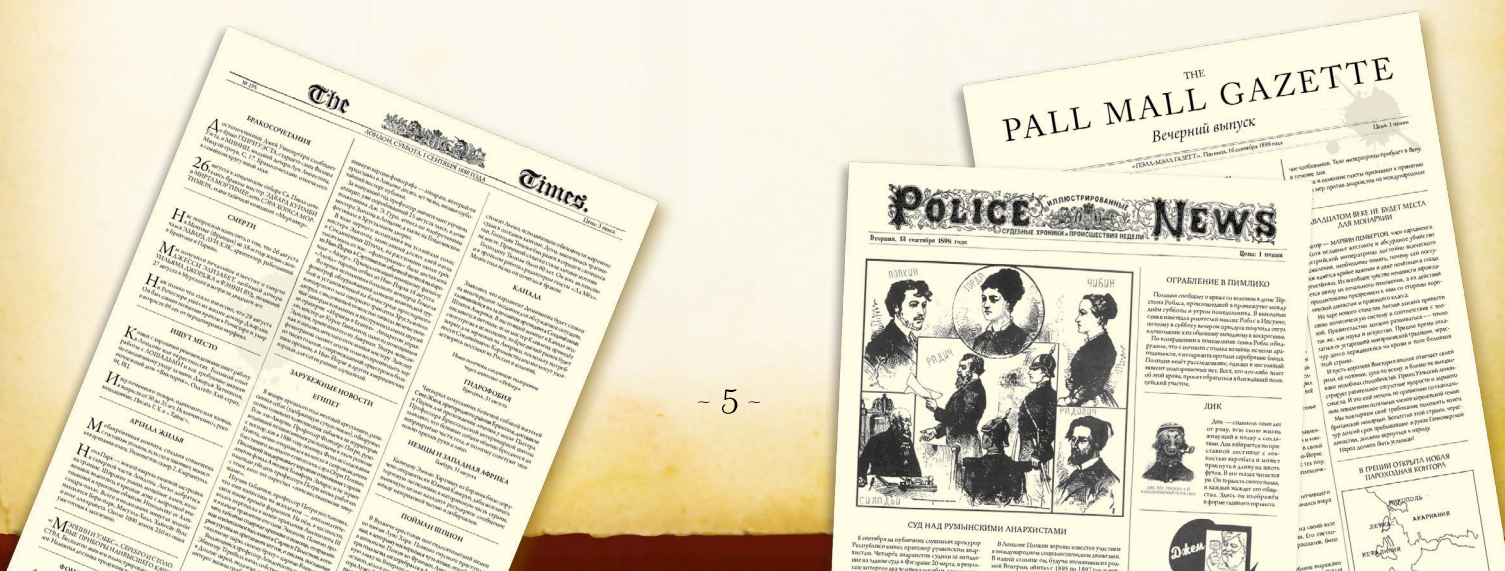


◀ **Разгадка.** Холмс подробно распишет вам цепочку своих умозаключений, приведших его к разгадке.
 ◀ **Результат.** В этом заключительном разделе (а точнее, в конверте в конце книги дела) вы найдёте ответы на вопросы и подсчитаете свой итоговый результат, который затем сравните с результатом Холмса. Общеизвестно, что обставить великого детектива невозможно, но не спешите отчаиваться: не исключено, что вы удивите сами себя!



🌀 ГАЗЕТЫ 🌀

В каждом деле вам будет доступна свежая газета, а также все газеты, оставшиеся у вас от предыдущих дел. Кое-какие статьи и объявления могут привести вас к новой зацепке.



КАМПАНИЯ ДЖЕКА-ПОТРОШИТЕЛЯ

Книги дел № 1—4 составляют единую кампанию, в которой вы попытаете поймать знаменитого Джека-потрошителя. Проходить книги следует по порядку.

Если вы начинаете знакомство с миром «Шерлока Холмса, детектива-консультанта» с этой игры, не советуем сразу браться за кампанию. Сначала попробуйте распутать первое из самостоятельных дел («Доктор Голдфайр»), чтобы познакомиться с игровой системой.

Газеты, относящиеся к делу Потрошителя, никак не связаны с газетами из других дел, поэтому при расследовании дел № 5—10 не берите газеты из кампании Джека-потрошителя (за 1888 год). Таким образом, начав первое из самостоятельных дел («Доктор Голдфайр»), вы возьмёте всего одну газету.

Кампания Потрошителя охватывает четыре ночи убийств. Остановить Джека до конца четвёртого дела нельзя. В ходе расследования первых трёх дел игроки будут анализировать определённые аспекты преступления. Это позволит им ответить на вопросы и продвинуться в общем расследовании.

Кампания Потрошителя во многом основывается на известных фактах и реальных свидетельствах. Оттого она несколько отличается от обычных дел Шерлока Холмса: и по манере прохождения, и по реалистичности описаний. Кое-какие факты могут показаться несовершеннолетним игрокам жестокими и шокирующими, поэтому мы призываем вас не проходить эту кампанию с детьми.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите все вместе одно из дел. Мы советуем вести расследования в хронологическом порядке, иначе вы можете найти в газетах преждевременные подсказки и ненароком испортить удовольствие от игры.

1. Положите карту Лондона на середину стола.
2. Рядом с ней положите справочник и перечень консультантов (на задней обложке этого буклета).
3. Возьмите газету за дату, соответствующую текущему делу, а также газеты всех предыдущих дел.

Важное замечание. Не берите газеты за более поздние числа.

Напоминание. Проводя независимые расследования (дела № 5—10), не берите газеты из кампании Джека-потрошителя (за 1888 год).

4. Игроки могут взять бумагу и карандаши, чтобы делать заметки по ходу расследования. Можно поручить эту задачу кому-то одному из игроков.
5. Выберите **главную ищeyку** вашей уличной шайки. Этот игрок берёт книгу дела, зачитывает вступительный текст, и ваше расследование начинается!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки расследуют дело все вместе. Игра длится несколько ходов.

Главная ищeyка выбирает зацепку, которую хочет отработать. Игрок может, к примеру, сказать: «Давайте осмотрим место преступления». Он находит адрес места преступления в справочнике и отправляется туда — открывает в текущей книге дела главу, название которой совпадает с указанным в справочнике адресом.

Если в книге дела нет нужной зацепки (то есть нет главы с заголовком в виде выбранного адреса), игрок просто выбирает другую зацепку.

Отыскав в книге дела нужную главу, игрок зачитывает её вслух, а затем удобным ему способом отмечает, что отработал данную зацепку. На этом его ход заканчивается.

Примечание. Чтобы не портить себе удовольствие от распутывания дела, не присматривайтесь к другим зацепкам в книге!

Затем игрок передаёт книгу соседу слева, который становится новой главной ищeyкой и выбирает следующую зацепку.

Игра продолжается в описанном порядке, пока участники не решат, что нашли разгадку. За время расследования вы можете отработать столько зацепок, сколько захотите, но за один ход можно прочесть только одну новую главу.

Газеты, отработанные зацепки, справочник. Все игроки имеют неограниченный доступ к справочнику и газетам (текущей и предшествующим). Они могут сколько угодно раз перечитывать уже отработанные зацепки.

Обсуждение. Разумеется, игроки могут свободно общаться и обсуждать друг с другом расследуемое дело, а также вместе выбирать следующую зацепку. Однако если между вами возникли разногласия касательно очередного места назначения, то последнее слово всегда остаётся за главной ищeyкой текущего хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки могут в любой момент прекратить обрабатывать зацепки. Решив, что узнали достаточно, они переходят к разделу «Вопросы» в книге дела, где им будет предложено ответить на две группы вопросов.

Запомнив или записав свои ответы на вопросы, игроки обращаются к разделу «Разгадка», и один из них зачитывает вслух умозаключения Холмса.

Наконец игроки вскрывают конверт с ответами, подсчитывают результат и сравнивают его с результатом Холмса.

РЕЗУЛЬТАТ

Чтобы определить свой результат, сложите очки, полученные за правильные ответы на вопросы. Затем подсчитайте, сколько зацепок вы отработали, и сравните получившееся число с числом зацепок, отработанных самим Холмсом.

Примечание. В некоторых делах вы можете получить «бесплатные» зацепки. Не учитывайте их при подсчёте своей суммы отработанных зацепок.

Если вы отработали больше зацепок, чем Холмс, вычтите из своего результата по 5 очков за каждую «лишнюю» зацепку; если меньше — прибавьте к результату по 5 очков за каждую «лишнюю» зацепку Холмса. Так вы получите своё итоговое число очков.

Пример. Игроки отработали 8 зацепок и набрали 95 очков за ответы на две группы вопросов. Затем они узнали, что Холмс нашёл разгадку всего по 6 зацепкам. За 2 лишние зацепки игроки вычитают 10 очков из своего результата. Таким образом, у них остаётся 85 очков.

ХОЛМС

После этого игроки сравнивают свой итоговый результат с результатом Холмса. У него всегда 100 очков. Обойти великого детектива, безусловно, тяжело, но всё-таки возможно!



A pipe with a dark stem and a silver bowl is positioned in the upper right corner. Below it, a yellowish, stained envelope lies on a red background with a repeating floral pattern. A small, rectangular piece of aged paper is placed over the envelope, containing text.

Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ

Авторы игры: Гэри Грэди, Сюзанна Голдберг
и Реймонд Эдвардс

Компания Джека-потрошителя: Жером Ропер

Художники: Паскаль Кидо (коробка), Арно Демаж
(обложки), Нерьяк (рисунки), Бернар Биттлер (карты)

Развитие игры: JudgeWhyMe, Аэльвен, Тома Коэ

Редактура: Эрик Франклин, Space Cowboys, Gaming Rules!

Британская система мер и весов

- 1 дюйм = 2,54 см.
- 1 фут = 12 дюймов = 0,3048 м.
- 1 ярд = 3 фута = 0,9144 м.
- 1 миля = 1,609 км.
- 1 морская миля = 1,853 км.
- 1 унция = 28,35 г.
- 1 фунт = 16 унций = 453,59 г.
- 1 стоун = 14 фунтов = 6,35 кг.

Британская денежная система

Бронзовые монеты

- Пенни.
- Полупенни = $\frac{1}{2}$ пенни.
- Фартинг = $\frac{1}{4}$ пенни.

Серебряные монеты

- Двухпенсовик = 2 пенса.
- Трёхпенсовик = 3 пенса.
- Четырёхпенсовик = 4 пенса.
- Шестипенсовик = 6 пенсов.
- Шиллинг = 12 пенсов.
- Флорин = 2 шиллинга.
- Двойной флорин = 4 шиллинга.
- Полкроны = 2 шиллинга 6 пенсов.
- Крона = 5 шиллингов.

Золотые монеты

- Полсоверена = 10 шиллингов.
- Соверен = 1 фунт = 4 кроны = 20 шиллингов.
- Гинья = 21 шиллинг (монету перестали чеканить в 1813 году, но понятие гиней широко использовалось при расчётах).

КОНСУЛЬТАНТЫ

Консультанты — это постоянные персонажи, обладающие специальными знаниями. Время от времени вам будет требоваться их помощь, чтобы продвинуться в расследовании. Не все они окажутся полезны в каждом из дел, а порой будут даже пропадать с горизонта. Вы сами решаете, когда и к кому из них обратиться.

СЭР ДЖАСПЕР МИКС (38 ВЦ)

Главный патологоанатом больницы Святого Варфоломея. Проводит вскрытие трупов, связанных с расследованием.

Г. Р. МЮРРЕЙ (22 ЮЗ)

Специалист по изучению предметов и веществ, связанных с делом.

СКОТЛАНД-ЯРД (13 ЮЗ)

Полиция, представленная инспекторами Лестрейдом и Грегсоном. Располагает отчётами и деталями преступления.

ДИЗРАЭЛИ О'БРАЙЕН (14 ЗЦ)

Служащий Национального архива. Заведует юридическими и уголовно-правовыми документами.

СОМЕРСЕТ-ХАУС (17 ЗЦ)

Общественный архив с записями о рождениях, смертях и свадьбах, а также хранилищем завещаний.

ЭДВАРД ХОЛЛ (36 ВЦ)

Барристер из Олд-Бейли. Источник сведений по судебным процессам и юридическим вопросам.

СВИН ШИНУЭЛЛ (52 ВЦ)

Хозяин трактира «Ворон и крыса». Источник сведений о незаконных делишках и преступном мире.

ГЕНРИ ЭЛЛИС (30 ВЦ)

Журналист из «Таймс». Источник сведений о текущих событиях, преимущественно зарубежных.

КВЕНТИН ХОГГ (35 ВЦ)

Журналист из «Полис Газетт». Источник сведений по уголовным делам.

МАЙКРОФТ ХОЛМС (8 ЮЗ)

Серый кардинал. Источник сведений обо всём связанном с правительством и политикой.

ЛЭНГДЕЙЛ ПАЙК (2 ЮЗ)

Светский обозреватель. В курсе всех слухов, циркулирующих в лондонском высшем обществе.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ЭКИПАЖНОЕ ДЕПО (5 ЗЦ)

Место встречи всех лондонских кэбменов. Здесь можно узнать о передвижениях подозреваемых.

ЛОМАКС (5 ЮЗ)

Сотрудник Лондонской библиотеки. К нему следует обращаться за энциклопедическими изысканиями.

ТЕЛЕГРАФ (37 ВЦ)

Служащие телеграфа хранят все телеграммы, отосланные и полученные в Лондоне.

ШЕРЛОК ХОЛМС (42 СЗ)

Если вы зашли в тупик, Шерлок Холмс наведёт вас на след, дав подсказку. Но предупреждаем: это может испортить удовольствие от самостоятельного расследования!

ФРЕДЕРИК АББЕРЛАЙН (_____)

Только в кампании Джека-потрошителя (дела № 1—4). Инспектор Скотланд-Ярда, назначенный вести расследование. Координирует действия полиции.

УИНН БАКСТЕР (_____)

Только в кампании Джека-потрошителя (дела № 1—4). Коронер в этом расследовании. Проводит дознания, располагает полицейскими рапортами и отчётами о вскрытии.