

Holmes

Sherlock & Mycroft

Um jogo de Diego Ibáñez

Arte de Pedro Soto

2 jogadores • 30 minutos • A partir de 14 anos

Na alvorada do dia 24 de fevereiro de 1895, o som do trovão acordou Londres. Uma enorme coluna de fumaça sinalizava a catástrofe: uma bomba tinha explodido nas Casas do Parlamento. As forças de segurança reagiram imediatamente e prenderam, nas proximidades, Michael Chapman, um jovem trabalhador ligado a grupos anarquistas.

Mycroft Holmes está encarregado, a serviço da Coroa, de investigar a explosão. Mycroft precisa determinar se o ataque foi um ato isolado ou parte de um esquema maior. De sua confortável poltrona no Clube Diógenes, parecia mais outro caso fácil, mas logo descobre que o detetive contratado pelos pais de Michael, para provar a sua inocência, não é ninguém menos que seu irmão, Sherlock Holmes. A família de Michael é composta de fazendeiros de Surrey que acreditam que Michael é inocente.

O duelo entre as duas mentes mais brilhantes de Londres começa. Os Holmes têm de descobrir se Michael é culpado ou inocente. Seria Chapman um pobre jovem que caiu nas mãos das pessoas erradas ou um membro ativo de uma célula anarquista?

Componentes

- **Tabuleiro de Jogo**
(com indicador de turno)



- **Marcadores de Ação**
(3 para Sherlock e 3 para Mycroft)



- **Maço de Personagem** (12 cartas)



- **Maço de Pistas** (52 cartas)

Passe falso (x3) Explosivo (x4) Cigarro (x5) Bala (x6) Botão (x7)



Pegada (x8) Digitais (x9) Curinga/Jóquer (x5) Fragmento de Mapa (x5)

- **Marcadores de Investigação** (24 lupas)

- **3 Cartas Opcionais** (ver página 7)

- **Manual**



Preparação do jogo

- 1 O tabuleiro de jogo é colocado entre os jogadores.
- 2 Em cima do tabuleiro, são colocadas as cartas de personagem *Doutor Watson*, *Sra. Hudson* e *Inspetor Lestrade* em seus respectivos espaços.
- 3 As cartas de personagem restantes devem ser embaralhadas e o maço de personagem é colocado em seu espaço no tabuleiro.
- 4 Compre 2 cartas de personagem e coloque-as nos dois espaços do "Dia 1" (você pode também tentar o "Início Alternativo"). O jogo sempre começa com 5 personagens disponíveis.
- 5 Os marcadores de investigação são colocados no centro da mesa, como reserva para ambos os jogadores.
- 6 Decida quem jogará primeiro. O jogador inicial escolhe se será Sherlock ou Mycroft. Cada jogador pega 3 marcadores de ação e 5 marcadores de investigação da reserva.
- 7 O maço de pistas deve ser embaralhado e colocado entre os 2 jogadores.
- 8 Em seguida, 4 pistas devem ser compradas do maço de pistas e colocadas numa linha visível. O jogo está pronto para ser iniciado.



* INÍCIO ALTERNATIVO

No começo da partida, cada jogador pega 2 cartas de personagem, escolhe uma e coloca-a virada para cima, ao mesmo tempo, nos espaços de "Dia 1". As duas cartas que não foram selecionadas são devolvidas ao maço de personagem, que deve ser embaralhado.

O jogo começou!

Você terá que obter as pistas necessárias para acusar ou inocentar Michael Chapman. Para isso, usando os marcadores de ação, você encontrará e ativará as habilidades de diferentes personagens espalhados por Londres.

A partida dura 7 turnos inteiros que representam uma semana de investigação. Cada turno consiste nas seguintes fases:



1.-Começo do Dia

Um novo personagem emerge em Londres. O personagem é comprado do maço de personagens e colocado no topo do dia em questão.

Em seguida, coloque os 6 marcadores de ação em pé sobre as cartas de personagem para começar um novo dia de busca.



Nota: Ignore esta fase no primeiro turno.

2.- Investigação

O jogador inicial pega qualquer marcador de ação que estiver sobre um personagem e coloca-o deitado sobre outro personagem que não tenha marcadores. O jogador poderá usar as habilidades do segundo personagem imediatamente. Em seguida, é o turno do outro jogador. Assim segue até ambos os jogadores terem colocado deitados 3 de seus marcadores de ação.



Lembre-se de que a única condição para este movimento é que nenhum marcador de ação pode ser colocado num personagem com um marcador de ação da mesma cor, não importa se ele estiver em pé ou deitado.

Nota: Visto que nenhum marcador está no tabuleiro durante o primeiro turno, os marcadores são colocados deitados nos personagens. Depois que os marcadores estiverem no tabuleiro, eles permanecerão lá e se moverão de um personagem a outro.

3.- Fim do Dia

Devemos verificar se há um personagem ocupado por 2 marcadores de ação, um para cada jogador. Esse personagem será considerado “usado”, a carta virada para abaixo para indicar que ele/ela deixou a cidade ou está se escondendo, e durante o próximo turno o personagem permanecerá indisponível.



Nota: Os 3 personagens iniciais (Doutor Watson, Sra. Hudson e Inspetor Lestrade) não podem nunca ser considerados “usados” e sempre ficam disponíveis para os jogadores.

Depois, vire para cima qualquer personagem “usado” durante este turno, para indicar que ele/ela estará disponível no dia seguinte.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

Os personagens permitem que os jogadores obtenham marcadores de investigação e que usem tais marcadores para obter pistas da linha visível no centro da mesa (ou, em alguns casos, diretamente do maço de pistas).

○ Quando o jogador consegue os marcadores de investigação, ele/ela coloca-os em sua área de jogo. O oponente deve ser capaz de ver quantos são.

○ Quando o jogador obtém cartas de pistas da linha, ele/ela deve coloca-los no seu lado do tabuleiro, organizadas por tipo de pista e ligeiramente aparentes, para que o rival saiba quantas pistas o oponente tem. O jogador pega pistas do maço para substituir a linha, para que sempre haja 4 pistas visíveis. Se a qualquer momento o maço de pistas ficar vazio, as cartas descartadas devem ser reembalhadas para criar um novo maço.



MARCADORES DE INVESTIGAÇÃO

Limitado a 24. Se as habilidades de um personagem permitirem que você pegue mais, você só poderá pegar aqueles que restam.



PISTAS DESCARTADAS

Alguns personagens exigem que você descarte pistas, ou da linha visível ou de sua área de jogo. **As pistas descartadas são sempre colocadas viradas para baixo numa pilha diferente.**



PISTAS ESCONDIDAS

Alguns personagens permitem que você obtenha pistas diretamente do maço. Depois de olhar em segredo essas pistas, elas permanecerão escondidas no seu lado do tabuleiro (você terá que deixar aparente o número de pistas para que seu oponente saiba quantas são).

As pistas escondidas somente serão reveladas e colocadas com seu tipo respectivo no final do jogo. Durante o jogo, essas cartas são completamente imunes aos efeitos dos personagens (ex: não podem ser roubadas nem trocadas).

O curinga (jóquer) é a única pista que não pode ficar escondida. Se você comprar um curinga do maço, você terá que deixá-lo à mostra como explicado a seguir.

PISTA ESPECIAL: CURINGA (JÓQUER)

Quando comprar um curinga, você pode imediatamente estabelecer um tipo para ele. Você pode escolher um tipo que você já tenha para aumentar a sua quantidade ou você pode deixar separado para começar um novo tipo num turno posterior. **Lembre-se de que você não pode usar mais de 1 curinga para o mesmo tipo de pista.**



Exemplo: Mycroft tem 2 Cigarros e 1 Bala quando consegue 1 Curinga (jóquer). Ele pode associar o curinga a qualquer uma de suas pistas, mas decide guardá-lo. Num turno posterior, ele consegue 1 Botão e coloca-o em cima do curinga. Agora, ele tem 2 Botões.

PISTA ESPECIAL: FRAGMENTO DE MAPA

Um mapa do Parlamento foi encontrado em 5 fragmentos. Quanto mais fragmentos tiver no final da partida, mais pontos você conseguirá. Fragmentos de mapa não podem ser substituídos por curingas.



Fim do jogo

O jogo termina quando o segundo jogador usou seu terceiro marcador de ação no Dia 7.

Nota: um personagem nunca será usado, visto que há 12 personagens no jogo.

Agora, os jogadores devem revelar as pistas escondidas obtidas e colocá-las em seus respectivos tipos. Os curingas (jóques) sem tipo escolhido não podem ter tipo agora. Depois disso, a pontuação começa:

1. Tipos de pistas. As pistas são comparadas por tipo. O jogador com mais pistas de um tipo obterá **um valor menos a quantidade de pistas do tipo em questão que o rival tiver.**

Exemplo: Mycroft tem 3 Cigarros (pista com um valor de 5) e Sherlock tem somente 1. Mycroft consegue 4 pontos (5 do valor do tipo de pista menos 1 pela pista de Sherlock de mesmo tipo).

2. Maioria Absoluta. Se um jogador **obteve todas as cartas de um tipo**, esse jogador consegue um **adicional de 3 pontos**. Curingas (jóques) não são considerados para os pontos adicionais.

Exemplo: Sherlock encontrou 7 Botões (pista com um valor de 7), então ele consegue 10 pontos (7 pelo valor da pista mais 3 pontos adicionais, por ter todos os botões).

3. Fragmentos de mapa:

- 1 fragmento de mapa subtrai 1 ponto.
- 2 fragmentos de mapa adiciona 1 ponto.
- 3 fragmentos de mapa adiciona 3 pontos.
- 4 fragmentos de mapa adiciona 6 pontos.
- 5 fragmentos de mapa adiciona 10 pontos.

4. Curingas (jóques) sem tipo escolhido. Cada curinga sem tipo escolhido **subtrai 3 pontos**.

O jogador com mais pontos vence. Se houver um empate, o jogador com mais marcadores de investigação vence. Se ainda persistir o empate, o caso fica sem solução e os jogadores têm que começar a investigação novamente com um novo jogo.

Personagens

DR. WATSON



DOUTOR WATSON

Médico do Exército e incansável aventureiro, companheiro de Sherlock Holmes. Watson é o narrador de todas as investigações de Sherlock e também o seu principal conselheiro em assuntos forenses e médicos.

Conselho: use 1 marcador de investigação para obter 1 pista da linha visível.

-1 🔍 → + 📄

MRS. HUDSON



SRA. HUDSON

Proprietária do endereço 221 Baker Street, onde moram Holmes e Watson. Uma senhora sofrida que se preocupa com seus inquilinos peculiares, mesmo com o caos que levam para a casa.

Descanso: você consegue 3 marcadores de investigação da reserva.

+3 🔍

INSPECTOR LESTRADE



INSPECTOR LESTRADE

Agente da Scotland Yard, sério e ranzinza, muito bem-sucedido em seu trabalho. Mesmo considerando Sherlock como alguém de respeito, como um oficial da lei, ele não concorda com seus métodos inconventionais.

Busca: use 3 marcadores de investigação para obter 2 pistas da linha visível.

-3 🔍 → + 📄

IRENE ADLER

Cantora, atriz, manipuladora, ladra... é a quem Sherlock Holmes se refere como "A Mulher", a única no mundo que conseguiu enganar o grande detetive.

Roubo: use o número do dia da semana para pegar esse número de marcadores de investigação e pegue 1 pista visível da área de jogo de seu oponente, para adicionar às suas pistas escondidas. Você não pode pegar curingas (jóqueres) nem cartas escondidas.

IRENE ADLER



📅 = 🔍 → + 📄

INSPECTOR GREGSON



INSPECTOR GREGSON

Agente da Scotland Yard, corajoso, inteligente e respeitado por Sherlock Holmes. Gregson é de certa maneira, o oposto de Lestrade, visto que ele compreende que às vezes é preciso se desviar da lei para alcançar o seu objetivo.

Invasão: você pode obter de 1 a 3 pistas da linha visível usando 2 marcadores de investigação para cada.

-2/-4/-6 🔍 → + 📄

WIGGINS

Uma das muitas crianças abandonadas nas ruas de Londres. Ele é o líder dos "Irregulares de Baker Street", um bando de orfãos malandros que fornecem informações importantes para Sherlock.

Rede do submundo: você consegue 5 marcadores de investigação da reserva.

WIGGINS



+5 🔍



LANGDALE PIKE

Jornalista dos tabloides fofoqueiros de Londres. Mesmo considerado por Holmes e Watson o pior que o jornalismo pode oferecer, sua habilidade de ser o primeiro a decifrar segredos e escutar rumores ajudaram muito os dois.

Rumores: você pode pegar de 1 a 3 pistas diretamente do maço, usando 1 marcador de investigação para cada. Em seguida, mantenha esta carta escondida em sua área de jogo e descarte o resto.



TOBY

Sujo e desengonçado, Toby é no entanto um ótimo cão rastreador. Ele já ajudou Sherlock Holmes em alguns casos.

Rastrear: você consegue, pegar da reserva um número de marcadores de investigação igual à quantidade de tipos de pistas que você tem neste momento. Fragmentos de mapa contam como um tipo. Curingas sem tipo escolhido não são tipos.

Exemplo: Holmes tem 3 Explosivos, 1 Fragmento de mapa, 2 Cigarros e 1 Curinga sem tipo escolhido. Quando usar as habilidades de rastrear de Toby, você consegue 3 marcadores de investigação.



SHINWELL "PORÇÃO" JOHNSON

Ex-presidiário, atualmente um tipo de guarda-costas e confidente ocasional de Sherlock Holmes. Eles mantêm uma relação secreta, para que isso não prejudique as investigações de Sherlock.

Intimidação: descarte 1 a 3 cartas da linha visível.

BILLY, O MENSAGEIRO DE HOTEL

Jovem, animado, ingênuo e tímido, como seu trabalho pede. Ele ajudou Sherlock Holmes em vários casos, depois que o Dr. Watson se casou e mudou-se de Baker Street.

Incumbência: você pode descartar uma pista de sua área de jogo (não pode ser um curinga nem um fragmento de mapa) e pegar um número de marcadores de investigação igual ao valor da carta menos o dia da investigação do momento.



VON KRAM'M

Com esse nome falso, o Rei da Boêmia buscou a ajuda de Sherlock Holmes para solucionar um caso de chantagem. O Rei pode fornecer a Holmes informações sobre os assuntos da nobreza.

Segredos de Estado: o jogador ativo pode pegar 1 pista da área visível. Em seguida, seu rival pode usar 1 marcador de investigação para obter 1 pista diretamente do maço, mantendo-a escondida em sua área de jogo.



VIOLET HUNTER

Mulher honesta e inteligente que pede a ajuda de Holmes para solucionar um caso complexo relacionado ao seu trabalho de governanta de uma mansão. Ela é atualmente a diretora de uma escola de elite para meninas.

Correto: você pode trocar 1 pista de sua área de jogo por 1 pista da área visível.



Cartas opcionais

SHERLOCK / MYCROFT

Para aumentar a dificuldade tática do jogo, você pode usar a carta especial, de dois lados, *Sherlock & Mycroft*.

Depois de escolher o jogador inicial, coloque essa carta ao lado do segundo jogador. O segundo jogador será capaz de **guardar uma pista** se desejar, a qualquer momento de seu turno (mesmo depois de substituir as pistas da linha, se obteve alguma).

Guardar uma pista significa **pegar uma pista da área visível e coloca-la horizontalmente em sua área de jogo separada de outras pistas**. A pista guardada é imune a qualquer habilidade e não conta como uma pista, nem como tipo, visto que os jogadores não as têm ainda.

Quando mais adiante, puder obter pistas graças à habilidade de um dos personagens, o jogador poderá pegar a pista guardada, em vez de uma pista da linha.



Toda vez que um jogador guardar uma pista, vire a carta *Sherlock & Mycroft* para que o jogador que agora pode reservar fique visível. Nenhum jogador pode guardar mais do que uma pista por vez. Se quiser guardar novamente, você precisará obter de volta sua pista guardada antes e ter a carta *Sherlock & Mycroft* virada ao seu lado.

Se o jogo terminar e um jogador não obtiver sua pista guardada, ele **perde 3 pontos**.

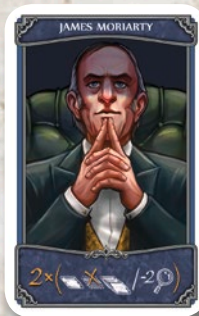
MORIARTY E MORAN

Você pode incluir esses vilões para aumentar a dificuldade do jogo. Você pode escolher qual vilão incluirá, pode escolher aleatoriamente, ou até mesmo usar ambos!

Quando você preparar o jogo e depois de comprar os 2 primeiros personagens do Dia 1, coloque a carta de vilão (ou cartas) no maço de personagem e embaralhe. Se uma das cartas corresponder a um vilão, quando um novo personagem for comprado, o jogo é pausado temporariamente até que o efeito deste personagem tenha sido resolvido. Em seguida, a carta é descartada e você deve comprar um novo personagem.

JAMES MORIARTY

Impossível! Moriarty morreu quando caiu na cachoeira... ou não? Talvez o "Napoleão do Crime" esteja de volta, com intenções ocultas.



Ambos os jogadores, começando com o jogador inicial, descartam uma **pista visível** de sua área de jogo ou devolvem 2 marcadores de investigação à reserva. Esse processo deve ser repetido mais uma vez, mas na ordem inversa.

Se algum jogador não tiver pistas nem marcadores de investigação suficientes, esse jogador terá de dar tudo o que possui.

SEBASTIAN MORAN

Capanga de Moriarty, ex-soldado que se tornou assassino. Ele foi visto na cidade e causou uma nova explosão para distrair os irmãos Holmes.



Começando com o jogador inicial, cada jogador deve deitar um de seus marcadores de ação que estão em pé. Durante esse turno, os jogadores terão apenas 2 ações e naturalmente não poderão usar o personagem que está embaixo do marcador deitado.

Exemplo de turno

No Dia 1, Sherlock e Mycroft foram para Wiggins, portanto este personagem está “usado”. Eles também foram para “Watson”, o qual não pode ficar “usado”, visto que é um personagem inicial.

1. Começo do Dia 2

Os jogadores levantam seus marcadores de ação e um novo personagem emerge em Londres: o jornalista Langdale Pike.

2. Investigação

1 Sherlock é o jogador inicial. Ele quer consultar o Inspetor Lestrade novamente, mas primeiro ele precisa pegar o seu marcador de ação dele. Ele se move e coloca-o deitado na Sra. Hudson. Um descanso em Baker Street e uma boa xícara de chá para aclarar a mente. Ele pega 3 marcadores de investigação, os quais usará para a busca com o inspetor.

2 Mycroft move o marcador de ação do topo da carta de Irene Adler para tentar saber se Langdale Pike ouviu alguns rumores que circulam em Londres. Ele decide usar 2 marcadores de investigação e pega 2 cartas diretamente do maço de pistas, olha as cartas com cuidado e mantém uma como uma pista escondida e descarta a outra.

3 Sherlock agora move seu marcador de ação de Dr. Watson para o Inspetor Lestrade, para convencê-lo a organizar uma busca num armazém suspeito. Ele usa 3 marcadores de investigação e obtém 2 pistas da linha: um Cigarro e um Explosivo.

4 Mycroft move o marcador de ação do Inspetor Lestrade para Dr. Watson e usa 1 marcador de investigação para pegar uma carta que foi colocada na nova linha de 4 pistas: um Explosivo.

5 Sherlock, intrigado por esse novo explosivo, decide consultar Irene Adler. Ele move o marcador de ação do “usado” Wiggins para “A Mulher” e usa 2 marcadores de investigação (o mesmo número do dia da investigação) para roubar aquela pista de Mycroft e colocá-la em suas pistas escondidas.

6 Mycroft tem 2 marcadores de investigação e decide também investi-los em Irene Adler, para ficar igual ao seu irmão. Ele move o marcador de ação de Wiggins para a ladra e rouba o Cigarro de Sherlock.



3. Fim do Dia 2

Os jogadores já realizaram suas 3 ações. Em seguida, eles verificam quais personagens foram usados por ambos: Irene Alder é considerada “usada”. Então, os personagens “usados” durante este turno são recuperados, com isso, Wiggins está pronto para ser usado novamente.

HOLMES: Sherlock & Mycroft

Autor: Diego Ibáñez

Arte, Design Gráfico e Regras: Pedro Soto

Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura

Gerente de Produção: Xavi Garriga

• **Agradecimentos especiais para Paco “Gurney”,** que confiou neste jogo desde o começo. Sem ele, você não estaria lendo essas palavras.

• **Agradecimentos do autor:** a todos os jogadores, em particular a Milagros pela inspiração, Oriol pelo suporte, Xavi por suas odaliscas, Pedro pela transformação, Devir pela confiança, LUDO e a família jogadora de Castelló... E Mónica e Noa, sem eles, investigar não seria o mesmo.

• **Agradecimentos do artista:** a meu grupo de jogadores (Valentín, Víctor, Chus, César, Jorge e José Luis) e a todos que se oferecerem para testar protótipos. A Devir, por me colocar como “editor” deste jogo incrível. A Sidney Paget, por seu Mycroft e sua arte inspiradora.