

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШЕРЛОК ПЁС: ДЕТЕКТИВ С БЕЙКЕР-СТРИТ

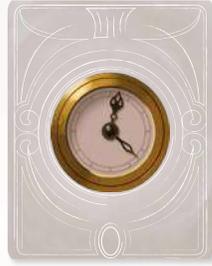


ВНИМАНИЕ!

Не открывайте колоды карт и не читайте книгу расследований, пока не получите соответствующее указание. Начните ваше приключение с прочтения этих правил. Если это ваша первая партия, прочитайте этот буклет до конца стр. 7 и начните первое расследование.

СОСТАВ ИГРЫ

- Карты -



4 карты
сыщиков

267 карт расследований
в 10 колодах
(не распечатывайте колоды, пока
не получите соответствующее указание)

1 карта
времени

2 памятки

- Жетоны -



16 жетонов времени

7 жетонов замков



4 жетона сыщиков
и деревянная подставка



Книга расследований
(не рассматривайте и не читайте её,
пока не получите соответствующее
указание)



1 двустороннее поле

ВСТУПЛЕНИЕ

Тоби с юности был неподражаемой ищейкой: его нос за милую чуял самых мелких преступников — такого нюха нет ни у одной собаки в Лондоне, а может, и во всей Англии. Потому-то Шерлок Холмс долгие годы обращался к Тоби за помощью в самых безнадежных делах. Работа с величайшим детективом в мире была пределом мечтаний для юной собаки-ищейки, и Тоби до сих пор с теплотой вспоминает давние деньки, когда ему приходилось рыскать по туманным столичным улочкам в поисках злодеев.

Однажды настал день, когда хозяин больше не смог ухаживать за Тоби, и Шерлок взял собаку к себе. К тому времени нюх старинного друга Холмса изрядно ослаб, однако сыщику хватало и живой души под боком (незадолго до этого доктор Ватсон возмутительным образом женился и съехал от детектива).

Тоби понравилось жить на Бейкер-стрит, и вскоре общительный пёс подружился со многими местными обитателями, среди которых были филин Майлус, лошадь Кэбби и белка Россетти. Однако были и те, с кем Тоби виделся чаще других: лягушонок Глино, синичка Верреск, мышка Вишенка и паучиха Калабаш (между прочим, приехавшая на Бейкер-стрит на связке бананов). Они просто обожали рассказы Тоби о том, как тот расследовал разные дела с самим Шерлоком Холмсом.

И тогда у пса возникла идея. Пусть он стар и уже не в силах щёлкать запутанные дела как орешки, он запросто может научить ремеслу сыщика четверых друзей!

С этого-то момента и начинается ваша история. Вы возьмёте на себя роли Глино, Верреска, Вишенки и Калабаш и попробуете раскрыть самые зловещие тайны Бейкер-стрит. Но сначала вам необходимо пройти одно небольшое испытание Тоби и убедить его, что вы справитесь...



Колоды расследований пронумерованы римскими цифрами (I, II...). Обязательно ведите расследования по порядку, начиная с колоды O («Обучение») и далее в порядке возрастания номеров.

В первой партии вас ждёт обучающее расследование «Дело о бесценной шляпе», которое поможет усвоить все правила прямо в процессе игры.

ПОРЯДОК КАРТ

Если перед игрой вы случайно нарушили очерёдность карт в колоде или после завершения дела хотите сложить их по порядку, ориентируйтесь на номер расследования (I, II...) и номер карты (1/20, 2/20...) в правом нижнем углу на лицевой стороне каждой карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

-1-



Возьмите колоду карт того расследования, к которому хотите приступить. Если к нему относятся несколько колод, возьмите только колоду «А», а остальные пока что отложите в сторону.

Распакуйте колоду, **не глядя на лицевые стороны карт и не перемешивая колоду**. Посмотрите на верхнюю – **титულную** – карту колоды (не переверачивая её) и следуйте перечисленным ниже указаниям.

- 1.1 Титульная карта указывает, какая сторона поля вам понадобится: дневная ☀️ или ночная 🌙. Поместите поле посередине стола той стороной вверх, которая указана на карте.



1.2

Положите рядом с полем карту времени. Поместите на неё указанное количество жетонов времени.

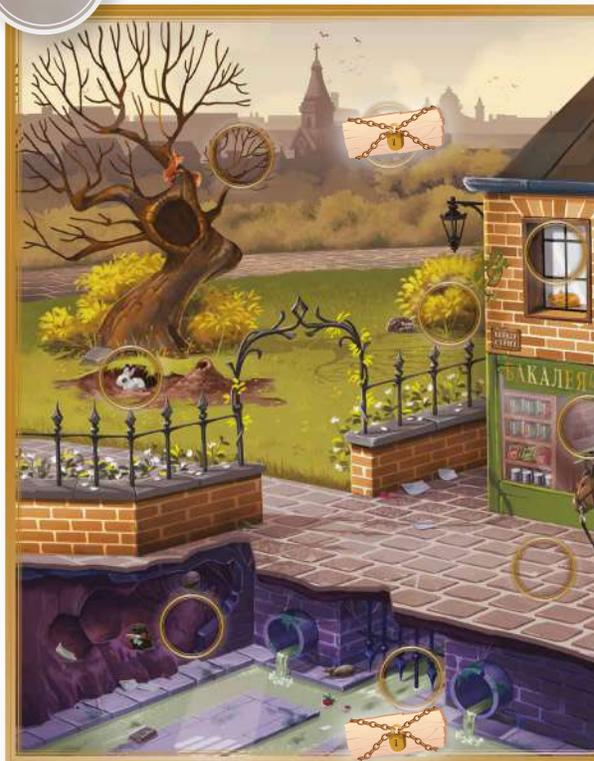
2.4



1.3



Возьмите указанное количество **жетонов замков**. Возьмите нужное количество жетонов и накройте ими ячейки (золотые круги) каждой из перечисленных на титульной карте локаций. В текущем расследовании вы **не сможете** посетить эти локации. Чтобы быстро найти локацию по названию, посмотрите заднюю обложку книги расследований.



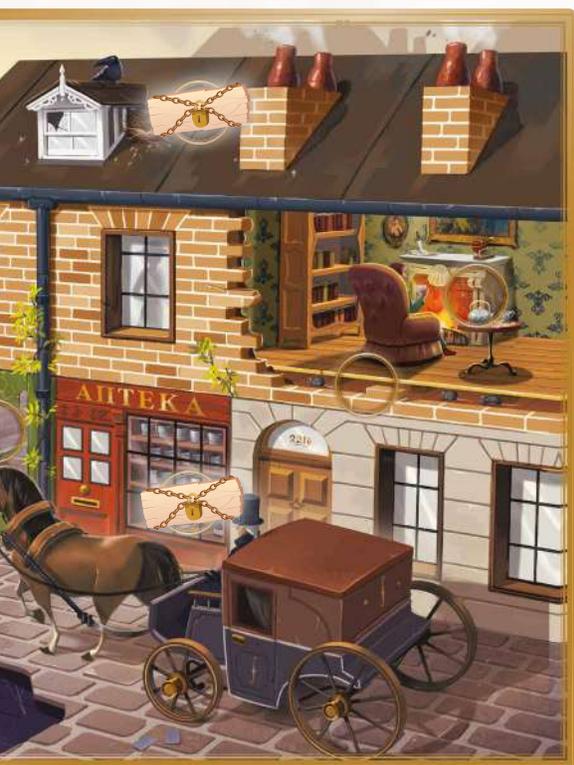
-2-

Затем, начав с верха колоды, разложите карты, как показано ниже. Не смотрите лицевые стороны карт, пока не получите соответствующее указание.

2.1 Положите титульную карту рядом с игровым полем.



2.2 Выложите рядом с игровым полем все карты локаций (они лежат между титульной картой и картами с номерами на обороте) так, чтобы игроки легко могли прочесть их названия в левом верхнем углу. Если на столе мало места, можете сложить карты локаций в стопку, но не забывайте, что вы можете просматривать её (не глядя на лицевые стороны карт) в любой момент.



2.3

Возьмите все карты с номером на обороте и положите их стопкой рядом с полем. Убедитесь, что карты лежат в порядке увеличения номеров (карта с номером 1 находится на верху стопки).



-2.4-

Внимание! Возьмите карту события и все другие карты, лежащие под ней (если есть), но не переворачивайте их. Положите их отдельной стопкой рядом с картой времени (карта события должна быть на верху стопки).

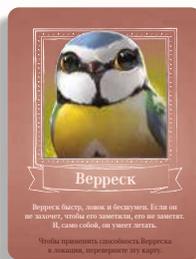


-3-

Распределите 4 карты сыщиков так, чтобы у всех игроков оказалось одинаковое количество этих карт (насколько это возможно). Так как в партии всегда используются все 4 карты сыщиков, у одного игрока может оказаться больше сыщиков, чем у других. Если вы играете в одиночку, у вас будут все 4 карты сыщиков. Положите ваши карты сыщиков перед собой стороной с их именами вверх.



Вставьте 4 жетона сыщиков в деревянную подставку, у вас получится фигурка сыщиков. Поместите её рядом с полем.





-4-

Возьмите книгу расследований и прочитайте вслух вступление текущего расследования.

Затем начните расследование. На карте «Как играть» описаны шаги, которые вы должны совершать в описанном на ней порядке каждый ход.

Завершив подготовку к обучающему расследованию «Дело о бесценной шляпе», прочтите соответствующее ему вступление на стр. 2 в книге расследований. Это вводное дело, разгадывая которое вы сможете усвоить правила игры, поэтому можете пока не читать этот буклет дальше.

Обращайтесь к следующим страницам, только когда вам понадобится что-нибудь уточнить.

ПРАВИЛА

КАК ИГРАТЬ

Описанные здесь шаги дублируются на карте-памятке «Как играть».

1. Выберите **открытую локацию** (без жетона замка) **на поле**, чтобы переместиться в неё и попытаться продвинуться в расследовании.
ВНИМАНИЕ! Вы можете вернуться в локацию, где уже были, и в некоторых случаях без этого не распутать дело.
2. Переложите **1 жетон с карты времени** в ячейку выбранной локации (даже если посещаете её повторно). Если на карте времени нет жетонов, вместо этого уберите фигурку сыщиков с игрового поля и прочтите карту события, лежащую рядом с картой времени. Выполните все её инструкции, а затем вернитесь к шагу 1.
3. Переместите **фигурку сыщиков** в выбранную локацию.
4. Возьмите соответствующую **карту локации** и прочтите вслух текст на её лицевой стороне.
5. Решите, будете ли вы играть карты сыщиков, других персонажей, предметов и/или информации в этой локации. (Чтобы сыграть карту сыщика, переверните её.) Если вы получили указание сбросить карту, уберите её в коробку — она вам больше не понадобится. Если вы берёте новую карту локации с таким же названием, как у той, которая уже есть в игре, сбросьте старую карту и замените её новой.
6. Закончив играть карты в локации, вернитесь к шагу 1.

Как играть карты сыщиков (и других персонажей), предметов и информации

Выберите карту, которую хотите сыграть. Положите её ниже карты текущей локации и аккуратно совместите 2 стрелки в нижней и верхней частях карт соответственно, как показано на иллюстрации ниже. Если в результате **вы получили изображение идеально соединённой лупы** (или несколько таких изображений), вы **нашли улику**: посмотрите по памятке «*Поиск улики*», что означают символы в этих лупах.



1. Возьмите из колоды расследования карту с соответствующим номером на обороте.

Вы потеряли время впустую! Сбросьте 1 жетон с карты времени. Если вы не смогли этого сделать, прочтите карту события.

Вы кого-то разозлили. Вы не можете играть карты в этой локации и должны немедленно её покинуть (не играя больше никаких карт), однако вы можете вернуться в неё позже.

Если в результате совмещения **вы не получили изображение идеально соединённой лупы**, значит, вы встали на ложный след. Это не влечёт никаких негативных последствий для вашего расследования, однако никакой новой информации вы также не получаете.

После розыгрыша карта не сбрасывается: вы можете сыграть её в любом количестве локаций. **Кроме того, вы можете сыграть любое количество доступных вам карт в текущей локации.**

Принимайте решения обдуманно: розыгрыш карты может привести к определённым последствиям. Иногда лучше вообще не играть карты. Если вы получили указание сбросить карту, уберите её в коробку. Она вам больше не понадобится.

Если вы открыли новую карту локации с таким же названием, как у той, которая уже есть в игре, сбросьте прежнюю карту и замените её новой.

Если ваше расследование зашло в тупик, вы можете попросить Тоби о помощи, перевернув титульную карту. За это вы не получите никаких штрафов, однако куда приятнее самостоятельно выяснить, как всё было на самом деле!

ТИПЫ КАРТ

На лицевой стороне каждой карты (кроме титульной) указан её тип (персонаж, локация, предмет, информация, событие) сверху под названием.



На титульной карте указано, как подготовиться к партии. После подготовки эту карту отложите в сторону. Если ваше расследование зашло в тупик, вы в любой момент можете попросить Тоби о помощи, перевернув эту карту: на лицевой стороне будут перечислены подсказки, которые помогут вам продвинуться вперёд. Как только вы прочтёте подсказку, которая вам поможет, сразу же переверните титульную карту на обратную сторону (не читая следующие подсказки).

В игре 4 карты сыщиков.

Обязательно прочтите описание каждого из них, чтобы узнать об их уникальных способностях и талантах. Если вы считаете, что тот или иной сыщик будет полезен в текущей ситуации, сыграйте его карту (см. шаг 5 раздела «Как играть» на стр. 8). Для того чтобы сыграть карту сыщика, переверните его на сторону с его изображением в полный рост.

Не смотрите на лицевые стороны карт сыщиков, пока не объявите, что собираетесь использовать способность своего сыщика. Выбирайте сыщика по его описанию, а не по расположению ручек луп в верхней части его карты.





В начале игры карты локаций лежат лицевой стороной вниз. Вы переворачиваете их, посещая соответствующие локации, а после прочтения кладёте перед собой лицевой стороной вверх. Они остаются лежать лицевой стороной вверх до конца игры или пока их не сбросят. Вы можете в любой момент перечитывать лежащие лицевой стороной вверх карты локаций, чтобы укрепиться в догадках или вспомнить нюансы. Однако чтобы сыграть какую-либо карту в локации, вы сначала должны в неё переместиться. Иногда вы будете получать новую карту локации с таким же названием, как и у уже имеющейся в игре. В каждом подобном случае сбрасывайте прежнюю карту и заменяйте её только что полученной.

В ходе расследования вы будете получать предметы, представленные картами. Взяв карту предмета, выберите 1 из 4 сыщиков и положите её рядом с ним.

Карты предметов с ручками луп можно играть в локациях.



В ходе расследования вы будете собирать информацию.

Взяв карту информации, выберите 1 из 4 сыщиков и положите карту рядом с ним. **Карты информации с ручками луп можно играть в локациях.**

Выделенный подчёркнутый текст – это сведения, которые вы используете.

Розыгрыш карты информации подразумевает, что вы рассказываете эту информацию кому-то в локации или применяете сами, например следуете указаниям, идя по лабиринту.



Самые распространённые карты событий в игре – это «Закат» и «Рассвет» (см. стр. 11), однако вам встретятся и другие.

При подготовке к игре карты событий кладутся рядом с картой времени. Не перемешивайте, не перемещайте и не переворачивайте карты, лежащие под картой события при распаковке колоды до того, как получите соответствующее указание.

Если вы должны сбросить с карты времени жетон времени, а они закончились, переверните карту события и прочтите её.

Если вы не получили прямого указания сбросить карту события после прочтения, положите её рядом с игровым полем, чтобы сверяться с ней при необходимости. Иногда в тексте карты события будет содержаться подсказка.



ПРАВИЛА РАССВЕТА И ЗАКАТА

(Для дел II, III, IV и VI)

После прочтения карты события выполните следующие шаги:

1. Поставьте фигурку сыщиков рядом с полем.
2. Уберите все жетоны замков и времени с игрового поля.
3. **Переверните поле на нужную сторону.**
4. Теперь поочерёдно изучите обороты карт, лежащих под картой события, начав с самой верхней. Не смотрите лицевые стороны этих карт!
 - I. Положите все новые карты локаций лицевой стороной вниз рядом с полем. **ВНИМАНИЕ! Если у вас уже есть карты локаций с таким же названием** (лежащие любой стороной вверх), **сбросьте их.**
 - II. Следуйте указаниям на карте подготовки к рассвету или закату: добавьте жетоны времени на карту времени и поместите в ячейки локаций жетоны замков.
 - III. Переверните карту подготовки к закату/рассвету и прочтите её, затем поместите выше поля.
 - IV. Положите новую карту события («Рассвет», «Закат» или иную) рядом с картой времени и продолжайте расследование.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Клементина Бове и Дейв Нил

Художник: Кристоф «Бибун» Фоссар

Руководители проекта: Людовик Папаис и Флорен Бодри

Редактор правил: Ксавье Таверне

Корректор: Уильям Ниблинг

Графический дизайнер: Ленаиж Бургуэн

Особую благодарность получают четыре замечательных детектива: Робин Джордж, Рёбен Балм, Элли Тюммон и Жасмин Хёрст

© The Animals of Baker Street, 2022-2023 IELLO SARL.

All rights reserved.

IELLO - 9 avenue des Érables - lot 341 - 54180 Heillecourt, France.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Игру тестировали: Александр Кожевников, Екатерина

Рейес, Луиза Кретьева, Дана Кузнецова, Дарья

Дунайцева, Артём Магдар, Алексей Паст, Дмитрий

Масликов, Павел Коврижкин, Дмитрий Кравченко

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



ЖИВОТНЫЕ БЕЙКЕР-СТРИТ



Беатрис



Эдна



Росетти



Моррис



Тоби



Дворецкий



Невермор



Обносокс



Кэбби



Майлус



Угрюмар



Изабель
Куиндом
Брюнард