

# Холмс

## Шерлок и Майкрофт

Автор игры: Диего Ибаньес  
Художник: Педро Сото  
2 игрока · 30 минут · От 10 лет

В полночь 24 февраля 1895 года по улицам Лондона прокатилось гулкое эхо взрыва. Столб едкого дыма не оставлял сомнений в случившемся: кто-то заложил бомбу в здании парламента. Молниеносно отреагировавшие органы правопорядка арестовали Майкла Чэпмена, молодого рабочего, связанного с группой анархистов, который оказался неподалёку от места преступления.

Королевская прокуратура поручила расследовать дело Майкрофту Холмсу, и ему предстояло выяснить, был ли взрыв результатом одиночного террористического акта или же частью более масштабного, мастерски выстроенного плана. Дело не казалось Майкрофту чем-то экстраординарным, он намеревался распутать его, не вылезая из своего любимого кресла в клубе «Диоген», если бы не одно обстоятельство. Родители Майкла, простые фермеры из Сюррея, наняли детектива, чтобы доказать невиновность юноши, и этим детективом оказался не кто иной, как брат Майкрофта, Шерлок Холмс. Шерлок взялся за собственное расследование, чтобы определить, причастен ли Майкл ко взрыву.

С этого и началось противостояние двух величайших умов Британии.

Кем же на самом деле является Майкл: невезучим юнцом, попавшим в дурную компанию, или членом анархической ячейки?

## Состав игры

- Игровое поле  
(со счётчиком ходов)



- Маркеры действий  
(3 для Шерлока и 3 для Майкрофта)



- Колода персонажей (12 карт)



- Колода улик (52 карты)



- Жетоны расследования (24 лупы)

- 3 дополнительные карты (см. стр. 7)

- Буклет с правилами игры



# Подготовка к игре

- 1 Участники выкладывают игровое поле перед собой.
- 2 Выложите в верхнюю часть игрового поля (на предназначенные для них клетки) карты персонажей «Доктор Ватсон», «Миссис Хадсон» и «Инспектор Лестрейд».
- 3 Оставшиеся карты персонажей замешайте в колоду и поместите её на специальную клетку игрового поля.
- 4 Откройте из колоды персонажей 2 карты и выложите их на 2 клетки «День 1» (либо используйте правила *альтернативного начала*\*). В любом случае игра начинается с 5 доступными персонажами.
- 5 Поместите жетоны расследования на середину стола, в общий резерв для обоих игроков.
- 6 Решите, кто начнёт игру первым. Первый игрок выбирает, кем он будет: Шерлоком или Майкрофтом. Каждый игрок берёт 3 маркера действий своего цвета и 5 жетонов расследования из резерва.
- 7 Перемешайте колоду улик и выложите её между двумя игроками.
- 8 Откройте из колоды улик 4 карты и выложите их в один ряд. Теперь всё готово к началу игры!



## \* Альтернативное начало

В начале игры участники берут по 2 карты персонажей, выбирают из них по 1 карте и одновременно выкладывают их на клетки «День 1». Две невыбранные карты замешиваются обратно в колоду персонажей.

# В игру!

Вам предстоит собрать улики, необходимые для обвинения либо оправдания Майкла Чэпмена. Для этого вы будете тратить жетоны расследования и пользоваться способностями различных персонажей, находящихся в разных частях Лондона. Игра длится 7 полных ходов (дней), которые символизируют одну неделю расследования.

Каждый ход состоит из следующих 3 фаз:



## 1. Начало дня

В городе появляется новый персонаж. Вытяните карту из колоды персонажей и выложите её на клетку текущего дня.

Затем приготовьтесь к новому дню поисков: поставьте вертикально 6 маркеров действий, лежащих плашмя на картах персонажей.

*Примечание: игнорируйте эту фазу на первом ходу.*



## 2. Расследование

Первый игрок забирает любой свой маркер действия, стоящий вертикально на карте персонажа, и выкладывает его плашмя на карту другого персонажа, на которой ещё нет его маркеров. Игрок тут же использует способность этого персонажа. Затем то же самое делает второй игрок, и так далее, пока все 3 маркера действий каждого участника не будут лежать плашмя.



Есть лишь одно ограничение на только что описанное перемещение маркеров действий: на карте персонажа никогда не может быть двух маркеров одного цвета (стоящих вертикально или лежащих плашмя).

*Примечание: на первом ходу на игровом поле нет маркеров действий, поэтому игроки сразу выкладывают их на карты персонажей плашмя. После того как маркеры окажутся на поле, они не покинут его до конца игры и будут перемещаться между картами персонажей.*

## 3. Конец дня

Игроки смотрят, имеются ли на поле карты персонажей, занятые сразу двумя маркерами действий (маркерами разных игроков). Каждый такой персонаж скрывается: его карта переворачивается лицевой стороной вниз. Считается, что он покинул город или где-то спрятался. Карта этого персонажа будет недоступна весь следующий ход.



*Примечание: 3 начальных персонажа (доктор Ватсон, миссис Хадсон и инспектор Лестрейд) никогда не скрываются и всегда доступны игрокам.*

Также переверните карты персонажей, которые скрывались весь текущий ход, лицевой стороной вверх, чтобы показать, что они вновь доступны на ближайшем ходу.

## СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи помогают игрокам получать жетоны расследования и тратить их на приобретение карт улик из открытого ряда карт, выложенного в середине стола (а иногда и напрямую из колоды улик).

○ Когда игрок получает жетоны расследования, он кладёт их в свою личную игровую область. Ваш соперник всегда должен видеть, сколько у вас жетонов расследования.

○ Когда игрок получает карты улик из открытого ряда, он выкладывает их на своей стороне поля, объединяя по типу и немного смещая карты одного типа относительно друг друга, чтобы его противник всегда видел, сколько у него улик. Закончив ход, игрок пополняет ряд новыми картами из колоды улик.



Таким образом, игрокам на начало хода доступны 4 открытые карты. Если колода улик закончилась, перемешайте сброшенные карты: они становятся новой колодой.

## ЖЕТОНЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

Их всего 24. Если способность персонажа позволяет вам взять больше жетонов, чем их осталось в резерве, вы берёте только те, что остались.

## СБРОШЕННЫЕ УЛИКИ

Некоторые персонажи позволяют сбрасывать карты улик из открытого ряда либо из вашей игровой области. **Сброшенные карты улик всегда откладываются в отдельную стопку лицевой стороной вниз.**



## СПРЯТАННЫЕ УЛИКИ

Некоторые персонажи позволяют брать карты улик напрямую из колоды. Тайно посмотрев полученные карты, вы кладёте их со своей стороны игрового поля лицевой стороной вниз (и со смещением друг относительно друга, чтобы соперник знал, сколько их у вас). Карты спрятанных улик открываются и будут разложены по типам только в конце игры. Во время игры на эти карты не распространяются никакие эффекты персонажей (например, их нельзя украсть или обменять).

**Единственная карта, которая никогда не может быть спрятана, это джокер.** Если вы берёте такую карту из колоды улик, вы обязаны тут же её выложить, как описано далее.

## ОСОБАЯ КАРТА УЛИКИ: ДЖОКЕР

Когда вы получаете карту джокера, вы либо добавляете её к уже имеющемуся у вас набору улик одного типа, увеличивая их текущее число, либо откладываете её в сторону, чтобы начать набор улик нового типа. Однако помните, что **в каждом наборе карт одного типа не может быть более одного джокера.**



*Пример.* Майкрофт уже отыскал **2 сигареты** и **1 пулю** и теперь получает **1 джокер**. Он может добавить его к любым уже имеющимся у него уликам, однако он решает выложить его отдельно. Позже Майкрофт получает **1 пуговицу** и выкладывает её поверх **джокера**. Считается, что теперь у него **2 пуговицы**.



## ОСОБАЯ КАРТА УЛИКИ: ЧАСТЬ ПЛАНА

На месте преступления был обнаружен план парламента, разорванный на 5 частей. Чем больше частей у вас окажется к концу игры, тем больше очков вы получите. В наборе карт частей плана не может быть джокеров.



# Конец игры

Игра заканчивается на седьмой день, после того как второй игрок использует свой третий маркер действия.

*Примечание:* поскольку всего в колоде персонажей **12 карт**, один из них так и не появится в игре.

Игроки открывают имеющиеся у них спрятанные улики и раскладывают их по наборам соответствующих типов. Если у игроков остались отложенные джокеры, они могут добавить их к наборам улик. После этого начинается подсчёт очков.

- 1. Типы улик.** Игроки сравнивают, сколько у них улик каждого типа. Игрок с наибольшим количеством улик одного типа получает число очков, равное разнице между ценностью этих улик и количеством карт этого типа у соперника.

*Пример.* У Майкрофта **3 сигареты** (ценность улики равна 5), а у Шерлока только **1. Майкрофт получает 4 очка: 5 (ценность улик этого типа) – 1 (число этих улик у его брата).**

- 2. Полный набор.** Если игрок собрал все карты улик одного типа, он получает дополнительный бонус в **3 очка**. В данном случае джокер не считается картой, заменяющей улику.

*Пример.* Шерлок нашёл **7 пуговиц** (ценность улики равна 7). Всего это приносит ему **10 очков: 7 (ценность улик этого типа) + 3 (бонус за полный набор пуговиц).**

- 3. Части плана:**

- 1 часть плана **вычитает** 1 очко;
- 2 части плана добавляют 1 очко;
- 3 части плана добавляют 3 очка;
- 4 части плана добавляют 6 очков;
- 5 частей плана добавляют 10 очков.

- 4. Оставшиеся джокеры.** Если у игроков остались джокеры, не добавленные ни к одному набору улик, то каждый из них **вычитает 3 очка**.

В игре побеждает участник, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше жетонов расследования. Если и тут ничья, дело остаётся незаконченным, и игроки должны начать расследование заново, иными словами, начать новую партию.

# Персонажи



## ДОКТОР ВАТСОН

Военный врач и неизменный компаньон Шерлока Холмса в его приключениях. *Ватсон* — автор рассказов о расследованиях Шерлока и его главный советчик в медицинских и криминалистических вопросах.

**Совет.** Потратьте 1 жетон расследования, чтобы взять 1 улику из открытого ряда.



## МИССИС ХАДСОН

Хозяйка комнат на Бейкер-стрит, 221, которые снимают Холмс и Ватсон. Многострадавшая старушка, опекающая своих необычных постояльцев, несмотря на все хлопоты, которые те доставляют.

**Отдых.** Возьмите 3 жетона расследования из резерва.



## ИНСПЕКТОР ЛЕСТРЕЙД

Строгий и сварливый сотрудник Скотланд-Ярда, всегда добывающий результаты в работе. Несмотря на глубокое уважение к Шерлоку, как представитель закона, инспектор не всегда одобряет его нетрадиционные методы расследования.

**Облава.** Потратьте 3 жетона расследования, чтобы взять 2 улики из открытого ряда.



## ИРЭН АДЛЕР

Певица, актриса, манипулятор, воровка — вот как отзывается Шерлок Холмс об «этой женщине», единственной на всём свете, кому удалось обвести вокруг пальца великого детектива.

**Воровство.** Потратьте число жетонов расследования, равное номеру текущего дня, чтобы взять 1 открытую улику из игровой области соперника и добавить её в свою стопку спрятанных улик. Вы не можете забрать джокер или спрятанную улику.



## ИНСПЕКТОР ГРЕГСОН

Храбрый и смекалистый агент Скотланд-Ярда, находящийся на хорошем счету у Шерлока Холмса. В отличие от Лестрейда, он понимает, что иногда нужно поступиться законом ради большего блага.

**Взлом.** Можете взять от 1 до 3 улики из открытого ряда, потратив 2 жетона расследования за каждую.



## ВИГИНС

Один из многих сирот, выживающих на улицах Лондона. Он предводительствует шайкой беспризорников с Бейкер-стрит, постоянно снабжающей Шерлока ценной информацией.

**Сеть информаторов.** Возьмите 5 жетонов расследования из резерва.



### ЛАНГДЕЙЛ ПАЙК

*Лондонский журналист, пишущий для жёлтой прессы. Несмотря на то что Холмс и Ватсон считают его образчиком всего плохого, что есть в журналистике, способность Пайка быть первым, кто узнаёт секреты и до кого доносятся слухи, зачастую им помогала.*

**Слухи.** Можете взять от 1 до 3 улик напрямую из колоды, потратив 1 жетон расследования на каждую; оставьте себе одну из них (поместите её в свою игровую область в качестве спрятанной улики) и сбросьте остальные.



### ТОБИ

*Несмотря на грязный и неуклюжий вид, Тоби является отличной ищейкой. Он помог Шерлоку Холмсу в нескольких делах.*

**Взятие следа.** Возьмите столько жетонов расследования из резерва, сколько типов улики у вас есть на данный момент. Части плана считаются типом улики, а не добавленные в наборы джокеры — нет.

*Пример. Шерлок нашёл 3 взрывчатки, 1 фрагмент плана, 2 сигареты и 1 нераспределённую карту джокера. Когда он прибегает к помощи поисковых способностей Тоби, он получает 3 жетона расследования.*



### ШИНВЕЛ «ХРЮША» ДЖОНСОН

*В прошлом заключённый, а ныне кто-то вроде телохранителя и нерегулярного осведомителя Шерлока Холмса. Они держат своё знакомство в тайне, чтобы не скомпрометировать расследования Шерлока.*

**Угрозы.** Сбросьте от 1 до 3 карт из открытого ряда.

### ПОСЫЛЬНЫЙ БИЛЛИ

*Юный, доброжелательный, находчивый и осмотрительный, как и положено в его работе. Он помог Шерлоку Холмсу в нескольких расследованиях, после того как доктор Ватсон женился и съехал с Бейкер-стрит.*

**Поручение.** Можете сбросить 1 улику из своей игровой области (но не джокер и не часть плана) и взять число жетонов расследования, равное ценности сброшенной улики минус номер текущего дня расследования.



### ФОН КРАММ

*Под вымышленным именем за помощью к Шерлоку Холмсу обратился павший жертвой шантажа король Богемии. Он может немало рассказать о любовных связях знатных особ.*

**Тайны высшего общества.** Вы можете взять 1 улику из видимого ряда, затем ваш соперник может потратить 1 жетон расследования, чтобы взять 1 улику напрямую из колоды и поместить её в свою игровую область в качестве спрятанной улики.



### ВИОЛЕТТА ХАНТЕР

*Честная и умная девушка, которой требовалась помощь Шерлока в загадочном деле, связанном с её работой гувернанткой в отдалённом поместье. Сейчас она управляет пансионом благородных девиц.*

**Исправление.** Вы можете обменять 1 улику из вашей игровой области на 1 улику из открытого ряда.



## Дополнительные карты

### ШЕРЛОК/МАЙКРОФТ

Для повышения тактической сложности игры вы можете использовать особую двустороннюю карту Шерлока и Майкрофта.

Определив, кто будет первым игроком, выложите эту карту изображением со вторым игроком вверх. В любой момент любого своего действия второй игрок может **зарезервировать улику** (даже если он только что взял улики из открытого ряда и пополнил его новыми уликами).

Зарезервировать улику означает взять 1 карту улики из открытого ряда и выложить её в свою игровую область отдельно от других улик и **вернуть боком**. На зарезервированную улику не действуют никакие способности персонажей, и она не считается ни уликой, ни типом улики, поскольку формально у игрока её ещё нет.



Когда позже у игрока появится возможность получить улику(и) благодаря способности персонажа, то вместо одной улики из открытого ряда он может взять свою зарезервированную улику. Когда игрок резервирует улику, он переворачивает карту Шерлока и Майкрофта, и теперь право зарезервировать улику получает указанный на ней игрок. У игрока не может быть зарезервировано более одной улики. Если вы хотите зарезервировать новую карту, то вам нужно, чтобы у вас не было зарезервированной ранее улики, а карта Шерлока и Майкрофта была повернута вашей стороной вверх.

В конце игры каждая неполученная зарезервированная улика приносит штраф в 3 очка.

### МОРИАТИ И МОРАН

Для повышения сложности игры можете добавить в колоду персонажей двух этих злодеев. Вы можете добавить либо одного из них (случайным образом или выбрав), либо сразу обоих.

Во время подготовки к игре, выложив первых двух персонажей на клетки «День 1», добавьте в колоду персонажей одного или двух злодеев и перемешайте её. Когда из колоды в качестве нового персонажа открывается злодей, игра приостанавливается и игроки применяют эффект этого злодея. После этого карта злодея сбрасывается, и из колоды открывается карта нового персонажа.



### ДЖЕЙМС МОРИАТИ

*Невероятно! Мориарти ведь погиб, упав в водопад... или нет? Неужели Наполеон преступного мира вернулся, чтобы отомстить?*

Начиная с первого игрока, каждый участник сбрасывает открытую улику из своей игровой области или возвращает в резерв 2 жетона расследования. Затем игроки делают это ещё раз, но в обратном порядке.

Если у игрока нет улик или нет достаточного количества жетонов расследования, он отдаёт всё, что у него имеется.



### СЕБАСТЬЯН МОРАН

*Подручный Мориарти, военный в отставке, превратившийся в убийцу. Он вернулся в город и устроил новый взрыв, чтобы отвлечь братьев Холмс.*

Начиная с первого игрока каждый участник кладёт плашмя по одному своему выставленному маркеру действия. На этом ходу им будут доступны только 2 действия, и, естественно, они не смогут использовать карты персонажей, на которых лежит их маркер.

# Пример хода

В первый день Шерлок и Майкрофт посещали Виггинса, в результате чего тот скрылся. Они также посетили Ватсона, который не скрылся, так как начальные персонажи не скрываются.

## 1. Начало дня 2

Игроки ставят вертикально лежащие маркеры действий, и в Лондоне появляется новый персонаж — журналист Лангдейл Пайк.

## 2. Расследование

1 Первый игрок — Шерлок. Он хотел бы вновь проконсультироваться с инспектором Лестрейдом, но для этого ему сначала нужно убрать маркер действия с его карты. Он переносит этот маркер и выкладывает его плашмя на карту миссис Хадсон. Отдых на Бейкер-стрит и чашечка чая проясняют мысли Шерлока, и он берёт 3 жетона расследования, которые потом сможет использовать для совместной облаты с инспектором.

2 Майкрофт перемещает маркер действия, выставленный на карту Ирэн Адлер, к Лангдейлу Пайку, чтобы узнать последние лондонские слухи. Он решает потратить 2 жетона расследования, что приносит ему 2 карты из колоды улик. Майкрофт внимательно их изучает, оставляет себе одну в качестве скрытой улики и сбрасывает другую.

3 Теперь Шерлок перемещает свой маркер действия от доктора Ватсона к инспектору Лестрейду, чтобы попросить его устроить облату на подозрительный склад. Шерлок тратит 3 жетона расследования и берёт 2 улики из открытого ряда: 1 сигарету и 1 взрывчатку.

4 Майкрофт совершает обратное действие: перемещает маркер от инспектора Лестрейда к доктору Ватсону. Он тратит 1 жетон расследования и забирает взрывчатку, только что появившуюся в открытом ряду из 4 улик.

5 Шерлок, заинтригованный найденной им взрывчаткой, решает прибегнуть к помощи Ирэн Адлер. Он перемещает маркер действия с карты скрывшегося Виггинса к «этой женщине» и тратит 2 жетона расследования (так как номер текущего дня — 2), чтобы украсть улику у Майкрофта и добавить её к числу своих скрытых улик.

6 У Майкрофта есть 2 жетона расследования, и он тоже решает потратить их на Ирэн Адлер, чтобы сравняться с братом. Он переносит маркер действия от Виггинса к ворожке и крадёт у Шерлока карту сигареты.



## 3. Конец дня 2

Игроки выполнили по 3 действия. На данном этапе они потратят, есть ли персонажи, способностями которых они воспользовались вдвоём. Это Ирэн Адлер, и теперь она скрывается. Зато Виггинс, скрывавшийся весь этот ход, вновь становится доступен.

## ХОЛМС: Шерлок и Майкрофт

Автор игры: Диего Ибаньес

Художник, графический дизайнер и верстальщик: Педро Сото

Особая благодарность Пако по прозвищу Guney, который верил в эту игру с самого начала. Без него вы не читали бы эти строки.

Автор благодарит всех игроков, а особенно: Милагрос (за вдохновение), Ориоля (за энтузиазм), Ксави (за помощь), Педро (за трансформацию), Девир (за веру), LUDO и игровую семью Кастелло, а также Монику и Ноа — без вас расследования никогда бы не были такими.

Художник благодарит свою игровую группу (Валентин, Виктор, Чус, Сесар, Хорхе и Хосе Луис) и всех, кто всегда был готов тестировать прототипы. Спасибо издательству Devir, которое назвало меня издателем этой замечательной игры, и Сидни Пэд-жету за его Майкрофта и вдохновляющие иллюстрации.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин  
Дизайнер-верстальщик: Елизавета Акимова  
Руководитель проекта: Андрей Матильский  
Общее руководство: Антон Сквородов

© ООО «Гага Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

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

GAGA  
GAMES