Holmes
Sherlock & Mycroft

Un juego de Diego Ibáñez
con ilustraciones de Pedro Soto
2 jugadores · 30 minutos · A partir de 10 años

La madrugada del 24 de febrero de 1895, Londres amaneció con un estruendo. Una gran columna de humo presagiaba lo peor: una bomba había sido detonada en el Parlamento. Al instante, las medidas de seguridad se pusieron en marcha y detuvieron cerca del lugar del incidente al joven Michael Chapman, un albañil al que no tardaron en relacionar con grupos anarquistas.

Mycroft Holmes, al servicio de la Corona, ha sido encargado de investigar dicha relación para resolver si ha sido un caso aislado o un plan orquestado. Y todo parece fácil de resolver desde su cómoda butaca del Club Diógenes, hasta que le llega la información de que su hermano, el detective consultor Sherlock Holmes, ha sido contratado por la familia del joven, unos humildes granjeros de Surrey, que creen en la inocencia de su hijo.

Por primera vez las dos mentes más brillantes de Londres se enfrentan en un duelo por demostrar la culpabilidad o inocencia del joven Chapman. ¿Será parte de un grupo anarquista o solo un cabeza de turco?

Componentes

- **Tablero de juego** (con indicación de turnos)

- **Fichas de acción** (3 de Sherlock y 3 de Mycroft)

- **Mazo de personajes** (12 cartas)

- **Mazo de pistas** (52 cartas)

Pase falso (×3) Explosivo (×4) Colilla (×5) Casquillo (×6) Botón (×7)

Pisada (×8) Huella (×9) Comodín (×5) Fragmento de plano (×5)

- **Fichas de investigación** (24 lupas)

- **3 cartas opcionales** (v. página 7)

- **Reglamento**

Preparación de partida

1. Colocad el tablero a un lado, entre los jugadores.
2. Poned sobre el tablero, en los espacios indicados, las cartas de los personajes: *Doctor Watson*, *Mrs. Hudson* e *Inspector Lestrade*.
3. Barajad bien el resto de cartas y colocad el mazo de personajes en su espacio del tablero.
4. Sacad 2 cartas de personaje del mazo y colocadlas en los dos espacios del *«Day 1» (o podéis probar la **variante de inicio***)*. Las partidas comienzan siempre con 5 personajes disponibles.
5. Formad una reserva con las 24 fichas de investigación, al alcance de ambos jugadores.
6. Decidid, como mejor os parezca, quién va a ser el jugador inicial; dicho jugador escogerá si quiere representar a Sherlock (naranja) o a Mycroft (azul). Cada uno coge sus 3 fichas de acción y 5 fichas de investigación de la reserva.
7. Mezclad bien el mazo de pistas y dejadlo a un lado, entre los dos jugadores.
8. Sacad 4 pistas y formad con ellas una fila, bien visibles. La partida ya está lista para empezar.

*** VARIANTE DE INICIO**
Robad 2 cartas de personajes cada uno. Escoged una carta cada uno y, a la vez, colocadla visible sobre los espacios «Day 1». Devolved la otra carta al mazo y volvedlo a barajar.

Comienza el juego

Deberéis obtener la mayoría de pistas para acusar o inculpar al joven Chapman. Para ello, utilizad vuestras fichas de acción para visitar a los diversos personajes que aparecen por Londres y así, activar sus habilidades especiales.

La partida dura 7 turnos completos, que representan una semana de investigación. Cada turno se compone de las siguientes fases:

1.- Inicio de día
Un nuevo personaje aparece disponible en Londres. Sacad una nueva carta del mazo de personajes y colocadla, de forma visible, sobre el día correspondiente.

A continuación, las 6 fichas de los jugadores se ponen de pie sobre las cartas de personaje en las que se encuentran, dispuestos a empezar el nuevo día de investigación.

Nota: *si es el primer turno, ignorad esta fase.*

2.- Investigación
El jugador inicial comienza. Coge una de sus fichas de acción que esté de pie sobre un personaje y la coloca tumbada sobre otro distinto donde no haya ninguna de sus fichas. Inmediatamente después, puede utilizar la habilidad del personaje, si lo desea.
Tras eso, le toca al otro jugador y así se van alternando, moviendo una ficha cada uno, hasta que los 2 jugadores hayan tumbado sus 3 fichas de acción.

Recordad que el único requisito para este movimiento es que no se puede colocar una ficha de acción sobre un personaje que ya tenga una ficha de acción del mismo color, ya esté de pie o tumbada.

Nota: *durante el primer turno, como aún no se ha colocado ninguna ficha sobre el tablero, estas se colocan desde la zona de los jugadores directamente tumbadas sobre los personajes. Una vez las fichas han entrado en el tablero, no vuelven a salir y se van moviendo de personaje a personaje.*

3.- Fin del día
Comprobad si algún personaje está ocupado por dos fichas de acción, una de cada jugador. Si es así, ese personaje queda «agotado»: voltead su carta y dejadla boca abajo para representar que se ha ido de la ciudad o que se ha escondido y que no estará disponible durante el siguiente turno.

Nota: *los 3 personajes iniciales, el Doctor Watson, Mrs. Hudson y el Inspector Lestrade, nunca se agotan y siempre están disponibles para los jugadores.*

Además, si un personaje ya estuvo «agotado» durante este turno, volved a poner su carta boca arriba para señalar que estará disponible durante el siguiente día.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Los personajes son los que permiten recibir fichas de investigación o usarlas para conseguir pistas de la fila visible en el centro de la mesa (o, en algunos casos, directamente del mazo).

- **Cuando un jugador recibe fichas de investigación** las coloca en su zona de juego de forma que el oponente siempre pueda ver cuántas fichas tiene.

- **Cuando un jugador consigue una o varias cartas de pistas de la fila** las coloca en su zona de juego, ordenadas según el tipo de pista y ligeramente superpuestas, de forma que el oponente siempre pueda ver cuántas tiene. Tras eso, saca cartas del mazo y repone la fila para que haya siempre 4 cartas visibles. En el caso poco frecuente de que se agote el mazo de pistas, mezclad la pila de descarte y cread uno nuevo.

FICHAS DE INVESTIGACIÓN

Están limitadas a las 24 que hay en total. Si debido a la habilidad de un personaje debes coger más fichas de las que haya, solo podrás coger las que queden.

PISTAS DESCARTADAS

Algunos personajes te piden que descartes pistas, ya sea de la fila visible o de tu zona de juego. **Las pistas descartadas siempre se colocan boca abajo** en una pila separada del mazo de pistas.

PISTAS OCULTAS

Algunos personajes te permiten obtener pistas directamente del mazo y no de la fila. Estas pistas, tras revisarlas en secreto, se guardan en tu zona de juego de forma oculta (pero superpuestas, para que el rival pueda saber cuántas tienes).

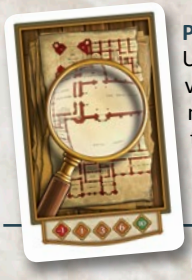
Las pistas ocultas se desvelan y colocan sobre cada tipo al final de la partida. Durante esta son inmunes a cualquier efecto de los personajes; es decir, no pueden robarse, cambiarse, etc.

La única pista que no puede permanecer oculta es el comodín. Si te toca uno, deberás mostrárselo a tu rival y colocarlo visible en tu zona de juego como se indica a continuación.

PISTA ESPECIAL: COMODÍN

Al coger un comodín puedes asociarlo inmediatamente a un tipo de pista que ya poseas para aumentar su cantidad o dejarlo suelto para comenzar un nuevo tipo de pista en un turno posterior. **Nunca puedes asociar más de un comodín a un tipo de pista.**

Ejemplo: *Mycroft tiene* ***2 colillas*** *y* ***1 casquillo*** *cuando obtiene* ***1 comodín.*** *Podría asociarlo a uno de esos dos tipos, pero decide dejarlo aparte. Más adelante obtiene* ***1 botón*** *y lo coloca sobre el comodín; ahora es como si tuviera 2 botones.*



PISTA ESPECIAL: FRAGMENTO DE PLANO

Un plano del Parlamento se ha encontrado dividido en 5 trozos. Cuantos más poseas al final de la partida, más puntos recibirás. A este tipo de carta no se le puede asignar ningún comodín.

Final de la partida

La partida finaliza después de que el último jugador use su tercera ficha de acción en el día 7.

Nota: *al haber 12 cartas en el mazo de personajes, en cada partida siempre quedará uno sin usar.*

En ese momento, los jugadores desvelan las pistas ocultas que hayan obtenido y las colocan junto a sus tipos correspondientes. Si un jugador tiene algún comodín sin asociar a ningún tipo de pista, puede asociarlo a uno en este momento. Tras ello, comienza la puntuación siguiendo estos pasos:

1. **Tipos de pista.** Se comparan las pistas por tipos. El jugador que tenga más pistas de un tipo recibe **el valor de esa pista menos la cantidad de esas pistas que tenga el rival**.

   Ejemplo: *Mycroft tiene 3 colillas (pista de valor 5) y Sherlock tiene 1. Mycroft obtiene 4 puntos (5 por el valor del tipo de pista, menos 1 punto por la colilla que tiene su hermano).*

2. **Mayoría absoluta.** Si un jugador ha obtenido **todas las cartas de un tipo**, recibe **3 puntos adicionales**. Un comodín no cuenta a la hora de calcular esta bonificación.

   Ejemplo: *Sherlock tiene los 7 botones, así que gana 10 puntos (7 puntos por el tipo de pista, más 3 por tenerlas todas).*

3. **Fragmentos de plano:**
   - 1 fragmento de plano resta 1 punto.
   - 2 fragmentos de plano suman 1 punto.
   - 3 fragmentos de plano suman 3 puntos.
   - 4 fragmentos de plano suman 6 puntos.
   - 5 fragmentos de plano suman 10 puntos.

4. **Comodines sin asociar.** El jugador **resta 3 puntos** por cada comodín que haya quedado sin asociar a un tipo de pista.

El jugador con más puntos es el ganador y, en caso de empate, gana el que tenga más fichas de investigación. Si de nuevo hay un empate, el caso sigue sin resolverse y habrá que volver a empezar las pesquisas con una nueva partida.

Personajes

DOCTOR WATSON

Médico del ejército e infatigable compañero de aventuras de Sherlock Holmes. Es el narrador de todas sus investigaciones y su principal consejero en temas médicos y forenses.

Consejo: utiliza 1 ficha de investigación para obtener 1 pista de la fila visible.

MRS. HUDSON

Casera de Holmes y Watson en el 221B de Baker Street. Una mujer sufrida que se preocupa mucho por sus peculiares inquilinos, a pesar del desorden que le traen a la casa.

Descanso: recibe 3 fichas de investigación de la reserva.

INSPECTOR LESTRADE

Agente de Scotland Yard, serio y huraño, con un alto grado de éxito en sus investigaciones. Aunque respeta la gran habilidad detectivesca de Sherlock, como representante de la ley le echa en cara sus métodos poco convencionales.

Redada: utiliza 3 fichas de investigación para obtener 2 pistas de la fila visible.

IRENE ADLER

Cantante, actriz, manipuladora, ladrona... Así es «La Mujer», como la menciona con respeto el propio Sherlock Holmes. La única en el mundo que ha logrado engañar al detective.

Robo: utiliza tantas fichas de investigación como el número de día actual y coge una pista visible de la zona de juego de tu rival para añadirla a tu mazo de pistas ocultas. No puedes robar un comodín ni una pista oculta.

INSPECTOR GREGSON

Agente de Scotland Yard de gran inteligencia y valentía. Es el opuesto a Lestrade, ya que sabe que a veces es preciso esquivar la ley para conseguir resultados, lo que es del agrado de Sherlock, al que tiene en gran estima.

Allanamiento: puedes obtener de 1 a 3 pistas de la fila visible, utilizando 2 fichas de investigación por cada una.

WIGGINS

Uno de los múltiples niños abandonados que viven en las calles de Londres. Es el líder de «Los Irregulares de Baker Street», un grupo compuesto con otros huérfanos a los que Sherlock Holmes acude para obtener información debido a su conocimiento de las calles.

Bajos fondos: recibe 5 fichas de investigación de la reserva.

LANGDALE PIKE

Periodista y chismoso de los tabloides londinenses. Aunque Holmes y Watson creen que representa lo peor del periodismo, su habilidad para conocer secretos y rumores les ha sido útil en más de una ocasión.

Rumores: puedes coger de 1 a 3 pistas directamente del mazo utilizando 1 ficha de investigación por cada una. Tras verlas, guarda una pista de forma oculta y descarta las demás.

TOBY

A pesar de su aspecto deslavado y andares patosos, Toby es un perro con una extraordinaria capacidad de rastreo que ha ayudado a Sherlock Holmes en un par de investigaciones.

Rastreo: recibe tantas fichas de investigación de la reserva como tipos diferentes de pistas poseas. Los fragmentos de planos se consideran un tipo; pero un comodín sin asignar, no.

Ejemplo: *Holmes posee 3 explosivos, 1 fragmento de plano, 2 colillas y 1 comodín sin ningún tipo asignado. Cuando usa a Toby para rastrear, recibe 3 fichas de investigación.*

SHINWELL «PORKY» JOHNSON

Un antiguo criminal que ahora sirve como músculo y confidente ocasional de Sherlock Holmes, aunque su relación se ha de mantener en secreto para no comprometer los resultados del detective.

Intimidación: descarta de 1 a 3 pistas de la fila visible.

BILLY

Joven alegre, sagaz y muy discreto, como exige su profesión de botones de hotel. Ayudó a Sherlock Holmes en algunos casos cuando el doctor Watson se casó y abandonó Baker Street.

Recado: puedes descartar una pista de tu zona de juego (que no sea comodín o fragmento de plano) y recibir tantas fichas de investigación como el valor de la carta menos el número de día actual.

VON KRAMM

Tras este falso nombre se escondía el auténtico Rey de Bohemia que acudió a Sherlock Holmes para que le solucionara un delicado caso de chantaje y lío de faldas. Su agradecimiento puede ser muy útil para informarse sobre los asuntos de la nobleza.

Secretos de Estado: el jugador activo coge 1 pista de la zona visible. Después, su rival puede utilizar 1 ficha de investigación para obtener 1 pista directamente del mazo y guardarla de forma oculta en su zona de juego.

VIOLET HUNTER

Mujer bondadosa e ilustrada que acudió como clienta para pedir la ayuda del detective ante un extraño caso relacionado con su trabajo como gobernanta en una mansión. Actualmente trabaja de directora en un colegio femenino de élite.

Corregir: puedes intercambiar 1 pista de tu zona de juego con 1 pista de la zona visible.

Cartas opcionales

SHERLOCK / MYCROFT

Para hacer las partidas aún más tácticas, podéis utilizar la carta especial de doble cara *Sherlock & Mycroft*, incluida en el juego.

Tras decidir quién es el jugador inicial, esta carta se deja sobre la mesa de manera que muestre la cara del jugador que no lo es. Este último, en cualquier momento de su turno (incluso tras reponer las pistas de la fila, si es que ha obtenido alguna), puede, si lo desea, **reservar una pista** para estudiarla más adelante.

Reservar una pista es coger una pista de la fila y colocarla **junto a tu zona de juego en posición horizontal** y separada del resto. Una pista reservada es inmune a cualquier habilidad. De hecho, como aún no ha sido obtenida, no cuenta ni como pista ni como tipo de pista.

En cualquier acción posterior en la que un jugador pueda obtener pistas debido a la habilidad de algún personaje, podrá decidir obtener su pista reservada en lugar de una de la fila.

En el momento en que un jugador reserve una pista, voltead la carta *Sherlock & Mycroft* para que quede visible quién es el jugador que, a partir de su siguiente turno, puede reservar una pista. Cada jugador sólo puede tener una pista reservada a la vez. Si quieres volver a reservar, deberás obtener antes tu pista reservada y, además, tener la carta *Sherlock & Mycrof* de tu lado.

Cuando finalice la partida, cualquier pista reservada que no haya sido obtenida resta **3 puntos** al jugador que la reservó.

MORIARTY Y MORAN

Para hacer que las partidas sean más complicadas, podéis incluir estos villanos en el juego. Podéis decidir cuál queréis incluir o podéis hacerlo al azar, o, si os atrevéis, podéis incluir a los dos.

Durante la preparación de la partida, y tras sacar los 2 primeros personajes del día 1, introducid la carta o cartas dentro del mazo de personajes y mezcladlo bien. A la hora de sacar nuevo personaje, si sale una de estas cartas, el juego se detiene momentáneamente y se resuelve su efecto. Tras ello, descartad la carta y sacad un nuevo personaje.

JAMES MORIARTY

¡No es posible! El profesor Moriarty murió cayendo por la cascada... ¿o no es así? Puede que el «Napoleón del crimen» haya vuelto con oscuros planes.

Ambos jugadores, comenzando por el jugador inicial, se descartan de una **pista visible** de su zona de juego o devuelven 2 fichas de investigación a la reserva. Este proceso se repite de nuevo, pero cambiando el orden (primero lo hace el segundo jugador y luego el inicial).

Si un jugador no tiene pistas y no tiene suficientes fichas de investigación, deberá entregar las que tenga e ignorar el resto.

SEBASTIAN MORAN

El lugarteniente de Moriarty, un antiguo coronel del ejército convertido en asesino, ha sido visto por la ciudad y ha provocado una nueva explosión para distraer a los hermanos Holmes.

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador tumba una de las fichas de acción que tenga de pie. Durante este turno sólo tendrán 2 acciones y, lógicamente, no podrán usar el personaje que se encuentre bajo la ficha tumbada.

Ejemplo de turno

En el día 1, Sherlock y Mycroft acudieron a Wiggins, por lo que este personaje está «agotado». Ambos también acudieron a Watson, pero este no se agota al ser un personaje inicial.

1. Inicio del día 2
Los jugadores ponen en pie sus fichas de acción y surge un nuevo personaje en Londres: el periodista Langdale Pike.

2. Investigación

1. *Sherlock es el jugador inicial. Quiere volver a acudir al Inspector Lestrade, pero para ello antes tiene que sacar su ficha de acción de ahí. Así que la desplaza colocándola tumbada sobre Mrs. Hudson. Descansar en Baker Street y un buen té le aclaran las ideas y coge 3 fichas de investigación que luego aprovechará para la redada con el inspector.*

2. *Mycroft desplaza la ficha de acción que tiene sobre Irene Adler para tratar con el recién llegado Langdale Pike y enterarse de los rumores que corren por la ciudad. Decide utilizar 2 fichas de investigación, así que roba 2 cartas directamente del mazo de pistas, las examina cuidadosamente y se queda con una como pista oculta y descarta la otra.*

3. *Sherlock ahora mueve su ficha de acción del Dr. Watson al Inspector Lestrade, para instarle a que haga una redada en un almacen sospechoso. Utiliza 3 fichas de investigación y consigue 2 pistas de la fila: una colilla y un explosivo.*

4. *Mycroft mueve la ficha del Inspector Lestrade al Dr. Watson y usa 1 ficha de investigación para coger una carta que acaba de salir al reponer la fila de 4 pistas: un explosivo.*

5. *Sherlock, interesado por ese nuevo explosivo, decide acudir a Irene Adler. Mueve la ficha de acción del agotado Wiggins a «La Mujer» y usa 2 fichas de investigación (el mismo valor que el día en el que están) para robarle a Mycroft esa pista que pasa a formar parte de sus pistas ocultas.*

6. *A Mycroft le quedan 2 fichas de investigación y también decide invertirlas en Irene Adler para vengarse de su hermano. Mueve la ficha de acción de Wiggins a la ladrona y le roba a Holmes la colilla.*

3. Fin del día 2
Los jugadores ya han realizado sus 3 acciones. A continuación, comprueban qué personajes han sido usados por ambos jugadores: Irene Adler pasa a estar «agotada». Tras esto, los personajes que han estado «agotados» durante este turno se recuperan, por lo que Wiggins vuelve a estar listo para ser usado.

HOLMES: Sherlock & Mycroft
Autor: Diego Ibáñez
Ilustración, diseño y reglamento: Pedro Soto
Revisión del reglamento: Marc Figueras y Marià Pitarque
Producción editorial: Xavi Garriga

· ***Agradecimiento especial a Paco «Gurney»,*** *que hizo de celestino con este juego y sin él no estarías leyendo estas líneas.*
· ***Agradecimientos del autor:*** *a todos los que jugaron, en especial a Milagros por la insipiración, Oriol por el empuje, Xavi por sus jamelgas, Pedro por la transformación, Devir por su confianza, LUDO y la familia homolúdica de Castellón... y a Mónica y Noa porque, sin ellas, investigar no sería lo mismo.*
· ***Agradecimientos del ilustrador:*** *a mi grupo lúdico (Valentín, Víctor, Chus, César, Jorge y José Luis) y a todos los jugadores que son siempre receptivos a probar prototipos. A Devir, por ponerme el título de «editor» con esta joya de juego. Y a Sidney Paget, por su Mycroft y su inspirador arte.*

© 2015 - Devir Iberia, S.L - Un juego de Diego Ibañez - Todos los derechos reservados. www.devir.es