



# Scotland Yard

## SHERLOCK HOLMES EDITION

«Ah, es usted...  
**¡Pase! El Sr. Holmes y los demás ya le estaban esperando.  
 Juntos seguro que consiguen atrapar por fin al Profesor Moriarty!»**  
**La puerta del 221b de Baker Street se cierra: ¡comienza la caza de Moriarty!**

### La edición de Sherlock Holmes

En esta edición de Scotland Yard, Sherlock Holmes y sus compañeros\* persiguen al archicriminal Profesor Moriarty.

Podéis escoger entre jugar como detectives o como Moriarty en solitario.

Además, podéis jugar al juego siguiendo las reglas originales o complementado con las reglas especiales de «Sherlock Holmes».



Si optáis por las reglas originales, seguid siempre en las instrucciones el símbolo de Scotland Yard.



En cambio, si jugáis a la variante de Sherlock Holmes, leed en su lugar los recuadros marcados con el símbolo de Sherlock Holmes.

### Contenido

- ① 1 tablero (*En él se representa el Londres victoriano de 1895. El plano está basado en las circunstancias históricas del momento. Sin embargo, por conseguir una mejor jugabilidad, este no las refleja con total precisión.*)
- ② 29 fichas de salida
  - 16 beis con una «D» para los detectives
  - 13 doradas con una «M» (y un símbolo de globo) para Moriarty
- ③ 134 billetes
  - 58 de carruaje («Handsome Carriages», naranja)
  - 44 de tranvía de caballos («London Horse Omnibus», turquesa)
  - 23 de metro («Metropolitan Railway», rosa)
  - 6 «black tickets»
  - 3 billetes de jugada doble
- ④ 6 peones
- ⑤ 6 tablas de jugador (de doble cara)
- ⑥ 1 tabla de itinerario con papel y lápiz
- ⑦ 1 visera
- ⑧ 3 anillas para los «bobbies» (policías ingleses)



Para la variante de Sherlock Holmes:

- Ⓐ 10 fichas de personaje (2 de cada uno de los colores de los detectives)
- Ⓑ 15 cartas de lugar del crimen
- Ⓒ 1 tira de cartón para la tabla de itinerario



\*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.



## Preparación

### Antes de la primera partida

Separad todas las piezas troqueladas de su marco. Los marcos ya no los necesitaréis.

### Antes de cada partida

1. Poned el **tablero** sobre la mesa al alcance de todos.
2. Decidid quién hará el papel de **Moriarty**.

**Sugerencia:** Para ser Moriarty hay que tener nervios de acero, por eso recomendamos que este papel lo interprete un jugador experimentado. Moriarty recibe la **visera** y se la pone. La visera le ayudará a ocultar su mirada de los detectives. Además, debe coger su **peón dorado**, la **tabla de itinerario** (con papel) y el **boli** y dejarlos delante de sí mismo. También recibe su **tabla de jugador**.



- A. Moriarty pone la tabla de jugador delante de sí mismo de manera que quede bocarriba el símbolo de Scotland Yard.
- B. Recibe **5 «black tickets»** así como **2 billetes de jugada doble** y los amontona sobre su tabla de jugador en el espacio correspondiente.



- A. Moriarty pone la tabla de jugador delante de sí mismo de manera que quede bocarriba el símbolo de Sherlock Holmes.
- B. Además, recibe **1 «black ticket»** y **1 billete de jugada doble**, y los coloca sobre su tabla de jugador. Los «black tickets» y los billetes de jugada doble restantes se dejan junto al tablero.
- C. Moriarty recibe también **15 cartas de lugar del crimen**. Las baraja bocabajo y roba **3** de ellas. Mira en secreto las cartas robadas y las deja delante de sí mismo bocabajo. Las cartas sobrantes se retiran del juego sin mirarlas.
- D. Por último, Moriarty cubre con la **tira de cartón** la columna derecha de la tabla de itinerario (jugadas 17 a 24).

3. Cada **detective** escoge un personaje y obtiene la **tabla de jugador** correspondiente y el **peón** del mismo color. *Nota: En las partidas de dos jugadores, el jugador-detective escoge e interpreta dos personajes.*



**Sugerencia:** Recomendamos que Sherlock Holmes y el Dr. Watson jueguen siempre. Pero, por supuesto, sois libres de escoger otros personajes.



- A. Cada detective deja su tabla de jugador delante de sí mismo de forma que el símbolo de Scotland Yard quede bocarriba.
- B. Además, cada uno recibe **4 billetes de metro**, **8 de tranvía de caballos** y **11 de carruaje** y los deja sobre su tabla de jugador formando tres montones a la vista de todos.



- A. Cada detective deja su tabla de jugador delante de sí mismo de forma que el símbolo de Sherlock Holmes quede bocarriba.
- B. Cada uno recibe **4 billetes de metro**, **7 de tranvía de caballos** y **10 de carruaje**. Deben dejarlos sobre su tabla de jugador formando un único montón a la vista de todos.
- C. Luego cada detective recibe también 1 o 2 fichas de personaje de su color:
  - en partidas con **2 o 3 detectives: 2 fichas**
  - en partidas con **4 o 5 detectives: 1 ficha**
 Las fichas se dejan en las casillas de depósito redondas de las tablas de jugador.

4. Formad con los demás billetes de metro, tranvía de caballos y carruaje la reserva de billetes común. Dejadla preparada al lado del tablero (mejor si está cerca del jugador-Moriarty).
5. Cuando juegan hasta 4 jugadores, los detectives cuentan con el apoyo de peones neutrales, los **bobbies**:

Número de jugadores	Número de bobbies
2	2*
3	2
4	1
5/6	0

\* Nota: cuando se juega con dos jugadores (Moriarty y 1 jugador detective), el jugador detective recibe «sólo» 2 bobbies, puesto que ya juega con 2 personajes (ver también el paso 3 de la preparación).

Por ejemplo, si juegas con tres jugadores (= Moriarty y 2 detectives), los detectives reciben 2 de las fichas restantes como bobbies. A cada «bobby» se le pone encima **1 anillo de cartón**. Así podréis identificar directamente a los «bobbies» a lo largo de la partida.



**6. Ahora estableced las posiciones de salida:**

- Primero clasificad las **fichas de salida** según la letra al dorso: las que llevan una «D» son para los detectives y las que llevan una «M» para Moriarty. Barajad los dos tipos de fichas de salida por separado. Después dejadlas sobre la mesa con el dorso bocarriba.
- Coged una ficha de salida «D» al azar para cada detective (y, en su caso, para cada «bobby»). Cada detective pone su peón sobre la estación que indica la ficha de salida que le ha tocado. Guardad de nuevo en la caja todas las fichas de salida «D».
- Luego Moriarty establece su posición de salida: para ello coge una ficha de salida «M» al azar y la mira en secreto. A diferencia de las fichas de salida de los detectives, las de Moriarty indican **2** estaciones.



En el juego estándar la posición izquierda es la posición de salida.



Moriarty puede escoger en cuál de las dos estaciones quiere empezar.

**Importante:** ¡Moriarty **no** coloca su peón sobre el tablero!

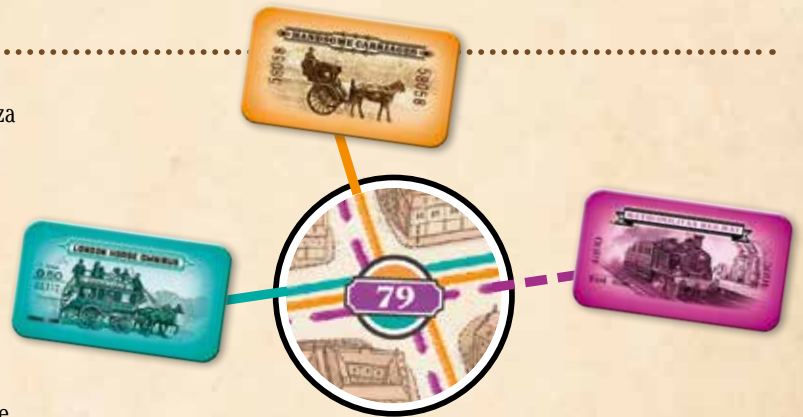
- Moriarty deja bocabajo su ficha de salida delante de sí mismo. Las restantes, en la variante de Scotland Yard, se guardan de nuevo en la caja. En cambio, en la variante de Sherlock Holmes, las fichas de salida restantes se dejan bocabajo.

## Desarrollo del juego

El juego consta de **varias rondas**. En cada ronda, **primero** realiza su jugada **Moriarty**, y **después** les toca jugar a los **detectives** y los «**bobbies**» en el orden que ellos deseen.

### Reglas de movimiento generales

El tablero representa la red de medios de transporte de Londres. Se compone de estaciones marcadas con números que están conectadas mediante líneas. Cada estación es un punto de llegada y salida para de 1 a 3 medios de transporte diferentes (carruaje, tranvía de caballos y metro). Los colores de cada estación indican qué medios de transporte llegan o salen de ella.



### ¿Cómo utilizo un determinado medio de transporte?

- Al inicio de la jugada, el peón debe encontrarse **sobre una estación** de ese medio de transporte.
- El jugador utiliza un **billete** del color correspondiente.
- Después mueve el peón a lo largo de la **línea de ese mismo color** hasta la **siguiente parada del mismo color**. Para moverse hasta esa parada, en ese momento no puede haber **ningún otro peón** ocupándola.

El **carruaje** se mueve a lo largo de las líneas **naranjas**.  
 El **tranvía de caballos** se traslada por las líneas de color **turquesa** y el **metro**, a lo largo de las líneas de color **rosa**.



símbolo de parque      símbolo de monumento      símbolo de río

**Nota:** Los símbolos de parque, monumento y río solo tienen importancia cuando se juega la variante Sherlock Holmes.



### Ejemplo de jugada:

- El peón verde está en la estación 165. Desde allí podría ...
- ... moverse con el carruaje hasta las estaciones 149, 151, 179 o 180.
  - ... llegar con el tranvía de caballos hasta las estaciones 123 o 180.
  - ... Pero no puede utilizar el metro: El metro atraviesa la estación, pero no para en ella (= la estación no tiene el color rosa).





## Las jugadas de Moriarty

En principio, el ingenioso Moriarty lleva a cabo sus jugadas de forma **oculta**. Puede elegir entre realizar jugadas normales o especiales. A continuación se describen ambos tipos de jugada. En la variante Sherlock Holmes, Moriarty también dispone de unas habilidades especiales, que se explican en la página 6.

### Jugada normal:

1. Primero Moriarty escoge en secreto una nueva estación. Esta debe estar conectada mediante una línea con su posición actual.
2. Después anota el número de la nueva estación en la siguiente casilla libre de su tabla de itinerario.
3. Por último, tapa su anotación con el billete del medio de transporte utilizado. El billete lo debe coger de la reserva común. Por tanto, los detectives saben *con qué medio de transporte se ha movido Moriarty*, pero no *hacia dónde*...



### Jugada especial:

#### A. «Black tickets»

En vez de un billete normal, Moriarty puede utilizar un «black ticket».



El «black ticket» ofrece dos ventajas:

- Con él, Moriarty puede utilizar el **medio de transporte que desee**. La anotación en la tabla de itinerario la tapa con el «black ticket». Así que los detectives no saben con qué medio de transporte se ha movido.
- Con el «black ticket», Moriarty también puede utilizar el **ferri** a través del Támesis. Las líneas del ferri están dibujadas en azul oscuro y conectan las estaciones 108, 115, 157 y 194 atravesando el río. El ferri se mueve desde el punto de salida a lo largo de la línea azul oscuro hasta el siguiente punto de parada.

#### B. Jugada doble

Cuando Moriarty utiliza un **billete de jugada doble**, puede realizar 2 jugadas seguidas.



Primero anota la 1.ª estación en su tabla de itinerario y cubre la anotación con el primer billete (1.ª jugada). A continuación, hace lo mismo otra vez (2.ª jugada). Moriarty puede decidir si utiliza el mismo medio de transporte dos veces o uno distinto en cada una de las dos jugadas. Naturalmente, también puede utilizar «black tickets» en cualquiera de esas dos jugadas. Sin embargo, Moriarty **solo** puede hacer **una jugada doble una vez por ronda**. Los billetes de jugada doble utilizados se retiran del juego.

### Momentos especiales:

#### A. ¡Moriarty hace su aparición!

De vez en cuando Moriarty está obligado a mostrarse. Debe hacerlo cuando hace una anotación al lado de un **número rodeado por un círculo** en su tabla de itinerario (por ejemplo, después de la 3.ª, 8.ª y 13.ª jugada). Una vez que Moriarty ha acabado su jugada, coloca su peón sobre su posición actual. Pero en cuanto comience su próxima jugada, Moriarty debe retirar su peón del tablero. En una jugada doble puede pasar que Moriarty aparezca tras la primera jugada y que justo después vuelva a desaparecer...

#### B. ¡Moriarty comete un delito!



¿Después de moverse Moriarty se encuentra en una estación que está representada en una de sus cartas de lugar del crimen?

Entonces **puede** cometer un delito en ella. En este caso, debe decirlo y poner a continuación la carta de lugar del crimen **bocabajo** en el borde señalado de su tabla de jugador. Si Moriarty consigue jugar sus **3 cartas de lugar del crimen** en el transcurso del juego, gana la partida inmediatamente. Los detectives saben así que se ha cometido un delito, pero no saben dónde se cometió el crimen. De todas formas, todos los lugares del crimen están o en el **río**, en un **parque** o en un **monumento**. Así que los detectives al menos pueden sacar algunas conclusiones sobre su paradero...



## Las jugadas de los detectives y los «bobbies»

Después de Moriarty, les toca jugar a los detectives. Deben acordar juntos sus jugadas y realizarlas en el orden que prefieran.

**Detectives:** Cada detective devuelve primero a la reserva el billete del medio de transporte elegido. Después mueve su peón desde su estación actual hasta la siguiente estación a lo largo de la línea del medio de transporte correspondiente.

### También se deben respetar estas reglas:

- Los detectives solo pueden utilizar los medios de transporte de los que aún les queden billetes. Los detectives no pueden intercambiarse entre ellos los billetes.
- Mientras a un detective aún le queden billetes y pueda moverse, **está obligado** hacerlo. Cuando ya no pueda o ya no le quede ningún billete, se le salta el turno.
- En la variante Sherlock Holmes los detectives tienen habilidades adicionales, que están descritas en la página 5 y 6.

**«Bobbies» :** Los «bobbies» los manejan los jugadores-detective **conjuntamente**. Se les aplican las mismas reglas de movimiento que a los detectives. Pero, a diferencia de ellos, no necesitan devolver **ningún billete** para moverse.





## Fin de la partida

Moriarty gana si...



... consigue evitar que le pillen hasta el final de la **22.ª ronda de juego**. Este es el caso si hasta ese momento ningún detective o «bobby» ha estado al mismo tiempo en la misma estación que él.  
Recordad: La ronda no termina hasta que los detectives también han realizado sus jugadas.  
La partida también termina si ningún detective puede moverse debido a la falta de billetes.



... consigue evitar que le pillen hasta el **final de la 16.ª ronda**. La partida también termina si Moriarty logra jugar sus **3 cartas de lugar del crimen** en el transcurso del juego. En ambos casos, la partida termina **inmediatamente**.

Los **detectives ganan** si en algún momento un detective o un «bobby» está en la misma estación que Moriarty al mismo tiempo. En este caso, Moriarty debe entregarse y ha perdido la partida.

### Recordad:

- Tanto los detectives como Moriarty están obligados a moverse siempre que sea posible.
- Moriarty nunca puede estar en la misma casilla que un detective/«bobby», ni siquiera durante una jugada doble. Si esto ocurriera, perdería inmediatamente.
- Solo Moriarty puede utilizar los «black tickets», por lo tanto, Moriarty también es el único que puede utilizar el ferri.

## Las habilidades de los personajes

**Sugerencia:** Dejad esta lista preparada a un lado del tablero. Así la tendréis a mano en caso de que queráis consultar alguna habilidad durante la partida.

### Detectives

Cada detective posee una habilidad especial que puede utilizar. Para emplearla, debe tener aún al menos una ficha de personaje. Los detectives deben ponerse de acuerdo sobre cuándo utilizar cada habilidad: cada vez que les toca a los detectives, **solo uno de ellos** puede utilizar **una de sus fichas de personaje**. Los detectives pueden activar la habilidad **en cualquier momento** de su jugada común. Las fichas de personaje ya utilizadas se guardan de nuevo en la caja.



#### Sherlock Holmes: Gran redada

El tablero está dividido en 4 distritos. Cuando Sherlock utiliza su habilidad, Moriarty debe decirle en qué distrito se encuentra en ese momento. Los distritos están marcados en el borde del tablero con los números romanos I, II, III y IV. La línea marrón que recorre el tablero delimita los distintos distritos.

**Ejemplo:** Sherlock le pregunta a Moriarty: «¿En qué distrito te encuentras?». Moriarty está en la estación 132, así que responde a la pregunta: «En el distrito III».



#### Irene Adler: Prohibición de viaje

Irene puede prohibirle a Moriarty utilizar el **tranvía de caballos** o el **metro** en su siguiente jugada.

**Sugerencia:** Para que se acuerde, Irene puede darle su ficha de personaje a Moriarty, para que este la coloque sobre el montón de billetes correspondiente (tranvía de caballos o metro). Al finalizar su siguiente jugada, Moriarty puede guardar la ficha de nuevo en la caja.







### Dr. Watson: Interrogatorio

En el plano de la ciudad hay tres tipos de zonas diferenciadas: **parques** (verde), **monumentos** (rojo) y el **río Támesis** (azul). Cuando Watson utiliza la ficha, primero debe escoger **1 de los 3 tipos de zona**. Luego le pregunta a Moriarty si en ese momento se encuentra sobre una estación con el símbolo correspondiente a ese tipo de zona. Moriarty debe responder «sí» o «no» con sinceridad.

**Ejemplo:** Watson le pregunta a Moriarty: «¿Estás en el Támesis?». Moriarty se encuentra en la estación 127, que está marcada con el símbolo del río, por lo tanto, responde a la pregunta con un «sí». Los detectives ahora al menos saben seguro que se encuentra en una casilla de río.



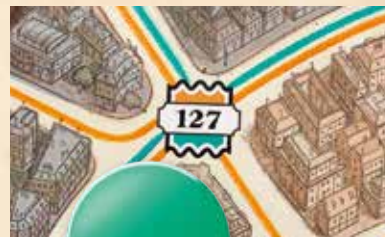
símbolo de parque



símbolo de monumento



símbolo de río



### Mycroft Holmes: Búsqueda de huellas

Mycroft puede preguntarle a Moriarty dónde se paró **dos jugadas antes**, a lo cual Moriarty debe decirle el número de la estación en la que estaba en ese momento.

**Ejemplo:** Mycroft la pregunta a Moriarty en la **7.ª jugada** dónde se paró 2 jugadas antes. Moriarty debe decirle la posición que anotó en su tabla de itinerario para la jugada **número 5**.



### Inspector Lestrade: Barrera

El Inspector puede montar una barrera en la estación de salida o de meta de su jugada actual, poniendo una ficha transparente sobre esa estación. A partir de ese momento, Moriarty ya no podrá moverse **a** esa estación. Sin embargo, sí que podrá utilizar los transportes que se **muevan a través** de esa estación (es decir, los que no tengan parada en esa estación). A los detectives no les afecta la barrera. La barrera se queda en la estación hasta el final de la partida.

## Profesor Moriarty

Moriarty no necesita entregar ninguna ficha de personaje para poder utilizar sus habilidades. En cambio, debe encontrarse en uno de sus **escondites secretos**. Los escondites secretos están marcados con una chistera negra al lado de la estación. Cuando se encuentra en una de esas casillas, Moriarty puede (= no está obligado) utilizar **1 de estas 3 habilidades**:



#### A. Coger un billete:

¿Moriarty se encuentra en un escondite secreto **al acabar su jugada**? En ese caso, puede coger de la reserva **o bien** un «black ticket» **o bien** un billete de jugada doble (siempre que queden). Podrá utilizarlo una vez que los detectives hayan finalizado su siguiente jugada.

#### B. Desaparecer:

¿A Moriarty le toca mostrarse **después de su jugada** (3.ª, 8.ª y 13.ª jugada)? Si es así, puede utilizar esta habilidad y ocultarse en su escondite secreto en vez de mostrarse, o sea, que no pone su peón sobre el tablero después de su jugada. De esta forma, la única información que obtendrán los detectives es que Moriarty se encuentra en ese momento en un escondite secreto.

*Nota: ¡Si Moriarty decide utilizar la habilidad de «Desaparecer», obviamente no puede utilizar al mismo tiempo su habilidad A) «Coger un billete»!*

#### C. Huir:

¿Moriarty está en un escondite secreto **al inicio de su turno**? ¿En ese caso puede intentar huir de los detectives desde allí a bordo de un globo aerostático! Para ello, anuncia su huida en globo y coge una de las fichas de salida «M» que están bocabajo. Después la muestra para que todos los jugadores la vean: ¡su espectacular huida obviamente no pasa desapercibida! Después Moriarty puede escoger entre una de las dos estaciones indicadas en la ficha de salida y **dice la estación** en la que ha aterrizado. A continuación, anota el número de la estación en su tabla de itinerario y lo tapa con la ficha de salida con el dorso mirando hacia arriba.

**Importante:** Moriarty puede utilizar esta habilidad **solo una vez en toda la partida** (a diferencia de las habilidades A y B).

*Nota: La habilidad de «Huir» se puede combinar con una jugada doble.*

**Ejemplo:** En la primera jugada de una jugada doble, Moriarty se mueve hasta un escondite secreto. En la segunda jugada de la jugada doble, huye con el globo aerostático. Tras la jugada 1 podría haber cogido un billete (habilidad A) o utilizar la habilidad de «Desaparecer» (habilidad B).

Autores de Scotland Yard: Projekt Team III  
Ilustraciones: Victor Maristane, Franz Vohwinkel  
Fotos: Becker-Studios  
Diseño: BroDesign, KniffDesign (Instrucciones)  
Redacción y variante de Sherlock: Sophia Absmeier, Philipp Sprick  
Dirección artística: Carola Pomnitz

© 2022  
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com

