

Diego Ibáñez

Holmes

Sherlock vs. Moriarty



Maak je klaar voor een strijd tussen de slimste koppen van Londen - Sherlock tegen Moriarty!

Sherlock moet voldoende aanwijzingen verzamelen om de aanslag op het parlement op te lossen. Moriarty zoekt ook naar aanwijzingen, maar hij wist ze echter uit om te voorkomen dat de zaak wordt opgelost. Gebruik je invloed, bezoek onpeilbare, dubieuze en behulpzame personen en gebruik hun vaardigheden verstandig om je doel te bereiken. Houd daarbij steeds de speelbeurten van je tegenstander goed in de gaten.

De speler die aan het einde van het spel de meeste aanwijzingen heeft gevonden, wint het spel!

SPELMATERIAAL



1 speelbord (met rondeteller)



6 actiemarkers
(3 voor Sherlock en 3 voor Moriarty)



24 invloedsfiches



10 personenkaarten



2 rolkaarten
(Sherlock en Moriarty)



2 Mycroft-kaarten voor de
Mycroft-variant (zie pagina 7)



52 aanwijzingenkaarten



2 overzichtskaarten met de
vaardigheden van de personen

VOORBEREIDING

- 1 Leg het **speelbord** tussen beide spelers op tafel.
- 2 **Opmerking:** Met de vaardigheid van **Irene Adler** kun je kaarten van je tegenstander stelen. Als je die mogelijkheid liever niet wilt hebben, kun je ook zonder Irenes personenkaart spelen. Schud de **personenkaarten** (hierna personen genoemd) en leg deze in een gedekte trekstapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Dit is de **personenstapel**.

- 3 Trek **2 personen** van de personenstapel en leg ze open op "**Dag 1**"-velden op het speelbord. Samen met de altijd aanwezige Dr. Watson, Mrs. Hudson en Inspecteur Lestrade kunnen jullie daardoor aan het begin van het spel 5 personen bezoeken.

Variant voorbereiding: Iedere speler trekt 2 personen van de personenstapel, bekijkt deze in het geheim en kiest er 1 van uit. Vervolgens onthullen jullie tegelijkertijd je gekozen persoon en leggen deze op beide "Dag 1"-velden. Schud daarna **alle** overgebleven personen (behalve Mycroft) opnieuw en vorm daarmee, zoals eerder beschreven, de personenstapel.



- 4 Leg de **invloedsfiches** naast het speelbord zodat jullie er beiden goed bij kunnen. Dit is de **voorraad**.
- 5 De jongste speler kiest of hij Sherlock of Moriarty speelt en beide spelers nemen de bijbehorende **rolkaart**. Leg deze met de achterzijde (zonder iconen) naar boven voor je neer. Verder krijgt iedere speler: zijn **3 actiemarkers** (grijs voor Sherlock, zwart voor Moriarty), **6 invloedsfiches** en 1 **overzichtskaart**. Laat naast je rolkaart voldoende ruimte voor je **persoonlijke speelgebied**.
- 6 Schud de **aanwijzingenkaarten** (hierna aanwijzingen genoemd) en leg deze in een gedekte trekstapel naast het speelbord. Dit is de aanwijzingenstapel.
- 7 Trek vervolgens **4 aanwijzingen** en leg ze in een rij open naast de aanwijzingenstapel. Dit noemen we het **aanbod**.

SPELVERLOOP

Het spel duurt **7 ronden**, waarbij elke ronde een nieuwe dag vertegenwoordigt. Een ronde verloopt als volgt:

1) Een nieuwe dag breekt aan

(Sla deze fase over op dag 1!)

Een nieuwe persoon komt naar Londen. Trek deze van de personenstapel en leg hem of haar op de eerstvolgende vrije dag.

Zet nu alle actiemarkers overeen op de persoon waar ze op liggen. Deze actiemarkers zijn nu weer beschikbaar voor de nieuwe dag.

Let op! In het basisspel zijn 10 personen, maar per spel worden er maar 8 gebruikt. Hierdoor weet je nooit zeker of een bepaalde persoon opduikt.

2) Het onderzoek loopt

Sherlock begint. Neem 1 **staande actiemarker** naar keuze van een persoon. Plaats deze nu **liggend** op een **andere** persoon. Vervolgens mag je de **vaardigheid** van die persoon gebruiken, als je dat wilt. Een uitgebreide uitleg van alle vaardigheden vind je op pagina 5-7.

Daarna is je tegenstander aan de beurt. Speel zo om beurten verder, totdat alle 6 actiemarkers geplaatst zijn.



Let op! Op de nieuwe persoon mag **geen** actiemarker van jezelf aanwezig zijn, niet liggend en niet staand! Er mag echter wel een actiemarker van je tegenstander aanwezig zijn.

Let op! Op dag 1 plaats je je actiemarkers direct liggend op de bezochte personen. Daarna blijven ze daar liggen totdat je ze de volgende dag opnieuw rechtop zet!

3) De dag loopt ten einde

Controleer nu of op een persoon **2 actiemarkers** liggen (1 per speler). In dat geval is die persoon de volgende dag waarschijnlijk **niet beschikbaar**, en kan hij of zij **niet** bezocht worden!

Gaat het hierbij om een personenkaart, dan draai je deze kaart op de **achterzijde** en plaats je de beide actiemarkers er staand op.

Vervolgens draai je alle personen om die in de **vorige** ronde niet beschikbaar waren (dus de omgedraaide personen waarop op dit moment **geen** actiemarkers liggen of staan).

Opmerking: Dr. Watson, Mrs. Hudson en Inspecteur Lestrade zijn altijd beschikbaar en kunnen door jullie beiden **elke dag** bezocht worden.



ALGEMENE SPELBEGRIPPEN

Om aan aanwijzingen te komen, heb je meestal invloedsfiches nodig. Die krijg je via personen (zie pagina 6). Dat werkt als volgt:

INVLOEDSFICHES KRIJGEN – Neem de invloedsfiches uit de voorraad en leg deze voor je neer. Het moet steeds voor beide spelers duidelijk zichtbaar zijn hoeveel invloedsfiches ieder bezit.

Let op! Als de voorraad leeg is, kun je helaas geen invloedsfiche meer krijgen.

INVLOEDSFICHES AFLEGGEN – Als je door een persoon invloedsfiches moet afleggen, dan leg je deze terug in de voorraad.

AANWIJZING UIT HET AANBOD NEMEN – Als je een aanwijzing krijgt, leg je deze open voor je neer in je **persoonlijke speelgebied**. Dezelfde aanwijzingen (bijv. meerdere patronen) leg je **altijd in een gedeeltelijk overlappende rij**, zodat voor beide spelers steeds duidelijk is hoeveel aanwijzingen van elke soort iedere speler bezit. Elke **verschillende** aanwijzingensoort heeft een eigen rij (bijv. patronen en peuken).

Aan het einde van je beurt vul je het aanbod weer aan vanaf de aanwijzingenstapel. Als de aanwijzingenstapel leeg is, schud je de **aflegstapel** om een nieuwe aanwijzingenstapel te vormen.

AANWIJZINGEN AFLEGGEN – Bij verschillende personen moet je aanwijzingen afleggen, uit het aanbod of uit je eigen speelgebied. Leg deze aanwijzingen op een **open aflegstapel** naast de aanwijzingenstapel.

GEDEKTE AANWIJZINGEN – Bij sommige personen mag je aanwijzingen **direct** van de aanwijzingenstapel nemen of van je tegenstander stelen. Deze mag je in het **geheim** bekijken en in een aparte **gedekte** rij in je eigen speelgebied leggen. Ook bij de gedekte aanwijzingen moet steeds duidelijk zijn hoeveel iedere speler er bezit.

De gedekte aanwijzingen **onthul** je pas **aan het einde van het spel**. Je legt ze dan bij de andere aanwijzingen van dezelfde soort. Tijdens het spel zijn je gedekte aanwijzingen **immuun** voor alle vaardigheden (Irene, Toby, Billy, Mycroft).

SPECIALE AANWIJZING:

KAARTFRAGMENT – De kaart van het parlement werd in 5 stukken gescheurd. Hoe meer kaartfragmenten je bezit aan het einde van het spel, hoe meer punten je ontvangt.

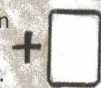
SPECIALE AANWIJZING:

JOKER – Als je een joker krijgt, kun je die in je persoonlijke speelgebied:

- onmiddellijk** open neerleggen in een van je aanwijzingenrijen. Hiermee verhoog je het aantal aanwijzingen in die rij. Dit is belangrijk om de meerderheid in een aanwijzingensoort te krijgen (zie pagina 5).
- OF
- voorlopig **los** neerleggen. In een **latere** beurt kun je hierop **1 aanwijzing uit het aanbod** leggen van een aanwijzingensoort die je nog niet bezit, of **een gestolen aanwijzing** (zie Irene – pagina 6), of **een van je gedekte aanwijzingen** (zie Kramm & Langdale Pike – pagina 6), maar nu **open**! Datzelfde geldt als je, door de vaardigheid van Irene, plotseling een losse joker hebt liggen.

Let op! Een gedekt getrokken joker **moet altijd open** worden neergelegd in je speelgebied. Ook mag je niet meer dan **1 joker per aanwijzingenrij** hebben liggen. Jokers mogen ook nooit bij kaartfragmenten gelegd worden!

Voorbeeld: Moriarty heeft in zijn speelgebied de volgende aanwijzingen: 2 peuken en 1 patroon. Hij neemt nu 1 joker. Deze kan hij in één van zijn aanwijzingenrijen leggen, maar hij bewaart hem voor later. In zijn beurt krijgt hij als gedekte aanwijzing een knoop, die hij open op zijn joker legt. Deze rij bestaat nu uit 2 knopen.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de 7e dag, nadat Moriarty zijn 3 actiemarkers heeft geplaatst en de bijbehorende acties heeft uitgevoerd.

Als je tijdens het spel gedekte aanwijzingen hebt gekregen, onthul je deze nu en leg je ze bij de overeenkomende aanwijzingen. Nog niet toegewezen jokers mag je ook nog aan een rij toevoegen, maar het is nog steeds niet toegestaan om meer dan 1 joker per rij te hebben! Zoals altijd begint Sherlock, gevolgd door Moriarty.

Nu worden de punten geteld:

- Aanwijzingensoorten vergelijken** – Waardeer in volgorde de aanwijzingensoorten, te beginnen met de laagste waarde. Alleen de speler die meer aanwijzingen van een soort heeft verzameld (inclusief joker), ontvangt punten. Bereken het aantal punten als volgt:

De waarde van de aanwijzingensoort **min** het aantal kaarten (inclusief joker) van deze soort dat je tegenstander heeft verzameld.

Voorbeeld: De peuken (waarde 5) worden geteld. Moriarty heeft 3 peuken verzameld. Sherlock heeft 1 peuk en 1 joker daarbij. Moriarty heeft dus de meerderheid en ontvangt $5 - 2 = 3$ punten. Sherlock ontvangt voor de peuken geen punten.

Als beide spelers evenveel aanwijzingen (inclusief joker) hebben van een aanwijzingensoort, ontvangt geen van beide spelers punten.

- Alle aanwijzingen van een soort** – Als een speler alle aanwijzingen van een soort bezit, ontvangt hij 3 bonuspunten.

Let op! Voor deze bonus tellen jokers **niet** mee! Je moet daadwerkelijk alle aanwijzingen van een soort verzameld hebben.

Voorbeeld: Sherlock heeft alle 7 knopen verzameld (waarde van de aanwijzingensoort = 7). Daarvoor ontvangt hij 3 bonuspunten. In totaal leveren de knopen hem dus 10 punten op.

- Kaartfragmenten:**

- 1 kaartfragment > -1 punt
- 2 kaartfragmenten > 1 punt
- 3 kaartfragmenten > 3 punten
- 4 kaartfragmenten > 6 punten
- 5 kaartfragmenten > 10 punten

- Niet-toegewezen joker:**

- Een joker die je pas **aan het einde van het spel** aan een van je gedekte aanwijzingen toewijst, levert je **1 minpunt** op.
- Een joker die je niet aan een aanwijzingensoort kunt toewijzen levert je **3 minpunten** op.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste invloedsfiches. Als er dan nog een gelijke stand is, eindigt het spel onbeslist en vindt er een nieuw onderzoek plaats.

DE PERSONEN EN HUN VAARDIGHEDEN

Dr. Watson is een voormalig legerarts en is nu Holmes' trouwe compagnon en adviseur inzake medische kwesties.

Advies: Leg 1 invloedsfiche af. Neem daarvoor 1 aanwijzing uit het aanbod.



Mrs. Hudson is de hospita van 221B Baker Street, die zich bekommert om haar excentrieke huurders.

Theepauze: Neem 3 invloedsfiches uit de voorraad.



Inspecteur Lestrade van Scotland Yard heeft veel waardering voor Holmes, maar is minder te spreken over diens onconventionele onderzoeksmethoden.

Huiszoeking: Leg 3 invloedsfiches af. Neem daarvoor 2 aanwijzingen uit het aanbod.



DE PERSONEN EN HUN VAARDIGHEDEN



Irene Adler is een talentvolle zangeres en een dievegge die meermaals nipt aan Holmes is ontsnapt.

Diefstal: Het nummer van de **actuele dag** bepaalt hoeveel invloedsfiches je moet afleggen. Neem daarvoor **1 open aanwijzing** of **1 open kaartfragment** uit het speelgebied van je tegenstander en leg die bij jezelf als gedekte aanwijzing.

Let op! Je mag geen joker stelen!

Inspecteur Gregson werkt ook bij Scotland Yard, maar heeft geen problemen met Holmes' onorthodoxe methoden.

Inbraak: Neem 1-3 aanwijzingen uit het aanbod voor 2 invloedsfiches per stuk.



Wiggins is een Londense straatjongen en de leider van de "Baker Street Boys", een bende van weeskinderen die Holmes regelmatig helpt.

Ondergronds netwerk: Neem 5 invloedsfiches uit de voorraad.

Langdale Pike schrijft voor roddelbladen en is gespecialiseerd in laster en achterklap.

Geruchten: Neem 1-3 aanwijzingen van de aanwijzingenstapel voor 1 invloedsfiche per stuk. Leg 1 aanwijzing voor je neer als gedekte aanwijzing, leg de andere op de aflegstapel (ook een joker).



Toby is geen schoonheid, maar zeer betrouwbaar als het gaat om het opsporen van dingen of personen.

Spurwerk: Neem zoveel invloedsfiches uit de voorraad als je verschillende soorten open aanwijzingen hebt (incl. kaartfragmenten).

Let op! Niet-toegewezen jokers en gedekte aanwijzingen tellen niet als aanwijzingensoort!

Shinwell „Porky“ Johnson is als ex-crimineel een belangrijke informant als het om de Londense onderwereld gaat.

Intimidatie: Leg 1 aanwijzing uit het aanbod af op de aflegstapel. Leg 1 nieuwe aanwijzing open. Hierna mag je 1 aanwijzing uit dit nieuwe aanbod nemen voor 2 invloedsfiches.



Billy, de huisknecht, staat Holmes opgewekt bij in het huishouden na Watsons huwelijk.

Opdracht: Leg 1 open aanwijzing uit je persoonlijke speelgebied af op de aflegstapel. Neem hiervoor zoveel invloedsfiches als het getal op de aanwijzing aangeeft min het getal van de actuele dag.

Let op! Je mag geen kaartfragment, joker of gedekte aanwijzing afleggen!



von Kramm is als koning van Bohemen het best geïnformeerd over adellijke aangelegenheden.

Staatsgeheim: Neem 1 aanwijzing uit het aanbod. Daarna mag je tegenstander voor 1 invloedsfiche de bovenste aanwijzing van de aanwijzingenstapel nemen en gedekt voor zich leggen.

Violet Hunter hielp Holmes bij het oplossen van een zaak en leidt tegenwoordig succesvol een privéschool.

Opmerksomheid: Neem de bovenste aanwijzing van de aflegstapel voor 2 invloedsfiches.

Let op! Kan pas zinvol gebruikt worden als er een kaart op de aflegstapel ligt!



Madame Ziba is onder vele namen bekend en even zo vaak behulpzaam als hinderlijk bij Holmes' onderzoeken.

Het lot: Neem de bovenste 3 aanwijzingen van de aanwijzingenstapel en leg er daarvan **1 gedekt** voor je. Geef beide andere aanwijzingen aan je tegenstander die er **1 open** voor zich legt. De overgebleven aanwijzing wordt **gedekt onder** de aanwijzingenstapel gelegd (ook een joker).

VARIANTEN

Sherlock & Moriarty



Het spel verloopt zoals hiervoor beschreven, met de volgende wijzigingen:

Bij de voorbereiding hebben beide spelers hun rolkaart met de achterzijde boven liggen (zonder iconen). Aan het begin van het spel draait alleen de Moriarty-speler zijn rolkaart **om** (met iconen).

Tijdens het spel mag Moriarty in zijn beurt **1 aanwijzing reserveren**, zelfs nadat het aanbod opnieuw is aangevuld! Hij neemt dan 1 aanwijzing uit het aanbod en legt deze horizontaal in zijn eigen speelgebied, op enige afstand van zijn al verzamelde aanwijzingen.

Let op! Een op deze wijze verzamelde aanwijzing is **immuun** voor elke vaardigheid (Irene, Toby, Billy, Mycroft), omdat de speler deze aanwijzing nog niet bezit!

Als de speler later weer aan de beurt is en op basis van de vaardigheid van een persoon 1 aanwijzing (of meer) **uit het aanbod** krijgt, kan hij in plaats hiervan de gereserveerde aanwijzing nemen.

Zodra de Moriarty-speler 1 aanwijzing gereserveerd heeft, draait hij zijn rolkaart naar de achterzijde. Tegelijkertijd draait de Sherlock-speler zijn rolkaart open, en nu kan hij op zijn beurt op een moment naar keuze in zijn beurt 1 aanwijzing reserveren.

Daarna kan Moriarty weer reserveren, enz.

Een al gereserveerde aanwijzing kun je echter ook nemen als je eigen rolkaart dicht ligt.

Let op! Je kunt nooit meer dan 1 gereserveerde aanwijzing tegelijk hebben!

Puntentelling: Als een speler bij de puntentelling nog een gereserveerde aanwijzing heeft, krijgt hij daarvoor **3 minpunten**!

Mycroft

Nadat je bij de voorbereiding de personen voor dag 1 hebt neergelegd, schud je 1 of 2 Mycroft-kaarten mee met de overgebleven personenkaarten en leg je de personenstapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Als aan het begin van een ronde, wanneer een nieuwe dag aanbreekt, een Mycroft-kaart wordt getrokken, wordt deze uitgevoerd **voor** de onderzoeken beginnen!

Daarna wordt de Mycroft-kaart teruggelegd in de doos en wordt een nieuwe persoon getrokken voor deze dag.

Razzia

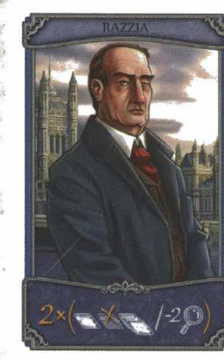
In het belang van het koninkrijk geeft Scotland Yard Mycroft opdracht bepaalde aanwijzingen te confisqueren. Sommige zaken kan het publiek maar beter niet te weten komen ...

De spelers leggen in deze volgorde steeds 1 open aanwijzing uit hun eigen speelgebied op de aflegstapel: Sherlock – Moriarty – Moriarty – Sherlock. Heeft een speler geen aanwijzing, dan moet hij in plaats daarvan 2 invloedsfiches in de voorraad leggen. Heeft hij nog maar 1 invloedsfiche, dan moet hij dat afleggen. Heeft een speler geen aanwijzing en geen invloedsfiche dan hoeft hij ook niets af te leggen.

Galadiner

Mycroft nodigt de belangrijkste en beroemdste Londenaren uit voor een galadiner.

Eerst legt de Sherlock-speler 1 eigen actiemarker neer, daarna doet de Moriarty-speler hetzelfde. Hierdoor hebben de spelers deze dag maar 2 actiemarkers tot hun beschikking!



UITGEBREID VOORBEELD

Op dag 1 werd Wiggins door zowel Sherlock als Moriarty bezocht. Daardoor is hij de volgende dag niet beschikbaar. Ook Dr. Watson werd door beide spelers bezocht, maar hij is altijd beschikbaar en kan dan ook gewoon bezocht worden.

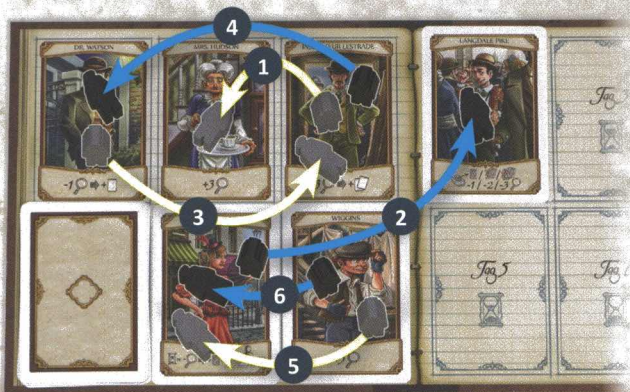
1) Dag 2 breekt aan

Een nieuwe persoon komt naar London: de journalist Langdale Pike. Beide spelers zetten hun actiemarkers weer rechtop.

2) De onderzoeken lopen

- 1 Sherlock begint. Hij wil Inspecteur Lestrade vandaag nog een keer bezoeken, maar daarvoor mag er geen actiemarker van hem op Lestrade staan of liggen! Hij neemt zijn actiemarker die nu op Lestrade ligt en bezoekt daarmee Mrs. Hudson. Hij legt de actiemarker op Mrs. Hudson. Een korte pauze in Baker Street en een kopje thee maken zijn hoofd weer helder; Sherlock krijgt 3 invloedsfiches.
- 2 Moriarty neemt zijn actiemarker van Irene en bezoekt daarmee Langdale Pike, om hem met 2 invloedsfiches uit te horen. Hij bekijkt in het geheim de bovenste 2 aanwijzingen van de aanwijzingenstapel, houdt er 1 als gedekte aanwijzing en legt de andere open op de aflegstapel.
- 3 Sherlock neemt nu zijn actiemarker van Dr. Watson en bezoekt Inspecteur Lestrade om hem bij een huiszoeking te begeleiden. Hij legt 3 invloedsfiches af en neemt daarvoor 2 aanwijzingen uit het aanbod: 1 peuk en 1 springstof. Daarna vult hij het aanbod weer aan vanaf de aanwijzingenstapel.
- 4 Moriarty verplaatst zijn 2e actiemarker van inspecteur Lestrade naar Dr. Watson en legt 1 invloedsfiche af om 1 van de nieuwe aanwijzingen te nemen: 1 springstof.

- 5 Sherlock is ook in Moriarty's springstof geïnteresseerd en besluit om met zijn laatste actiemarker Irene Adler te bezoeken. Omdat het nog vroeg in de week is (dag 2), steelt hij Moriarty's springstof voor slechts 2 invloedsfiches en voegt deze toe aan zijn gedekte aanwijzingen.
- 6 Ook Moriarty bezoekt nu Irene Adler. Hij verplaatst zijn laatste actiemarker van Wiggins naar haar, levert 2 invloedsfiches in en neemt daarvoor Sherlocks peuk en voegt deze toe aan zijn gedekte aanwijzingen.



3) De dag loopt ten einde

Beide spelers hebben hun 3 actiemarkers ingezet. Omdat Irene door beiden is bezocht op dag 2, wordt haar kaart omgedraaid en is zij op dag 3 niet beschikbaar. Wiggins' kaart wordt teruggedraaid en is hij weer beschikbaar voor een bezoek op dag 3.

Spelontwerp: Diego Ibáñez
Illustraties: Pedro Soto
Grafisch ontwerp: Mirko Akira Suzuki
Redactie: Michael Sieber-Baskal
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2015 Devir Iberia, S.L.
© 2017 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany
© 2018 White Goblin Games



www.whitegoblingames.nl

NL - 22047449