

Diego Ibáñez

# Holms

## Šerlok protiv Morijartija



Za dva igrača, starija od 10 godina.

Pripremite se za dvoboj dva najbrilijantnija uma u Londonu - Šerlok protiv Morijartija!

Šerlok se trudi da sakupi dovoljno tragova kako bi razjasnio napad na Parlament. S druge strane, Morijarti takođe pokušava da prikupi što više tragova, ali kako bi uklonio dokaze i sprečio rešavanje zločina. Iskoristite svoj uticaj, posetite lukave i misteriozne ličnosti koje su voljne da vam pomognu i pametno iskoristite njihove veštine kako biste postigli svoje ciljeve. Budite oprezni, budno pratite sve protivnikove poteze.

Samo onaj koji sakupi više tragova biće pobjednik!

### SADRŽAJ



1 tabla za igru (sa obeleživačem kruga igre)



6 akcionih markera  
(tri za Šerloka i tri za Morijartija)



24 markera istrage



10 karata sa osobama



2 karte uloga -  
Šerlok i Morijarti -  
za označavanje uloga u igri



2 Majcroft karte za alternativne  
verzije igre (strana 7)



52 karte sa tragovima

## PRIPREMA IGRE

- 1 Tablu za igru** postavite na sredinu stola tako da bude lako dostupna obojici igrača.
- Promešajte **karte sa osobama** (od sada **osobe**) i skriveno (licem na dole) ih postavite na označeno mesto na tabli. To je **špil osoba**.
- Uzmite dve karte iz špila osoba i postavite ih otkrivene (licem na gore) svaku na po jedno polje »Dan 1« na tabli za igru. Zajedno sa uvek prisutnim doktorom Votsonom, gospođom Hadson i inspektorom Lestradamom, te dve karte čine početni set osoba za igru.  
***Alternativna priprema:** Svaki igrač izvuče 2 karte iz špila osoba, pogleda ih u tajnosti i izbere jednu. Zatim igrači istovremeno postavte izabrane karte na polja »Dan 1«.*  
***Sve preostale osobe se potom promešaju i vrte na mesto za špil osoba.***
- Markere istrage** postavite pored table za igru tako da oba igrača mogu lako da ih dohvate. Oni čine **zalihe**.
- Mlađi igrač može da izabere koga će da predstavlja – Šerloka ili Morijartija – i uzima odgovarajuću **kartu uloga**. Potom je položi na stranu bez simbola ispred sebe. Svaki igrač ima svoj materijal za igru: **3 akciona markera** (sivi za Šerloka, crni za Morijartija), **6 markera istrage** uzetih iz zaliha i jednu **kartu sa pregledom sposobnosti osoba**.
- Promešajte **karte sa tragovima** (od sada **tragovi**) i postavite ih pored table za igru između igrača. To je **špil tragova**.
- Izvučite 4 traga i postavite ih otkrivene u niz pored špila tragova. Ti tragovi su vam dostupni, i kada ispunite uslov, možete da ih uzmete – to je zajednički **niz otkrivenih tragova**.



## TOK IGRE – Igra u senci

Igra traje **sedam krugova**, svaki krug odgovara jednom danu. Svaki krug se sastoji iz tri faze:

### 1) Novi dan

(preskočite ovu fazu u prvom danu)

Nova osoba dolazi u London. Povucite kartu sa špila osoba i položite je licem na gore na označeno mesto za prvi sledeći slobodan dan na tabli. Zatim uspravite sve akcijske markere na onim kartama na kojima su prethodno bili položeni. Na taj način vaši akcijski markeri su spremni za novi dan.



**Napomena:** U igri je ukupno 10 osoba, ali samo osam će ih se pojaviti u svakoj partiji. Tako da nikad ne možete da znate kada da li će se neka određena osoba pojaviti.

### 2) Istraga počinje

Šerlok uvek počinje prvi. Uzima bilo koji od **svojih** akcionih markera koji stoje **uspravno**, sa jedne osobe i postavlja ga (**položeno**) na drugu osobu. Nakon toga odmah mora da iskoristi **sposobnost** te osobe. Sposobnosti su detaljno opisane na stranama 5-7.

Zatim je red na protivnika i tako naizмениčno, dokle god oba igrača ne iskoriste sve svoje akcijske markere.



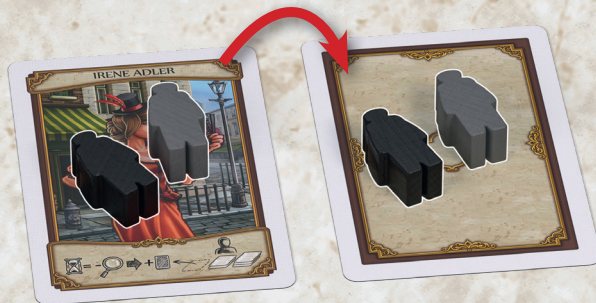
**Napomena:** Na karti osobe na koju želite da postavite akcijski marker ne sme već da bude nijedan **vaš** akcijski marker, niti uspravni niti položeni! Ali može da se desi da se na toj osobi već nalazi akcijski marker vašeg protivnika.

**Napomena:** Tokom prvog dana postavite svoje akcijske markere na odabrane osobe. Oni tu ostaju do sledećeg dana kada im dodeljujete nove uloge.

### 3) Kraj dana

Proverite da li se na jednoj osobi nalaze **dva akcijska markera** (po jedan od svakog igrača). Ako se to dogodi, ta osoba igračima **nije na raspolaganju** sledeći dan i **ne možete** je posetiti jer je otputovala ili se skriva. Kartu te osobe okrenite (tako da se vidi **zadnja strana** karte) i potom položite oba akcijska markera nazad na nju. Zatim okrenite sve osobe koje u **prethodnom** krugu nisu bile na raspolaganju licem na gore, što znači da one mogu biti posećene u sledećem krugu (na tim osobama ne može da se nalazi **nijedan** akcijski marker).

**Napomena:** Doktor Votson, gospođa Hadson i inspektor Lestrada su vam **uvek na raspolaganju** i možete ih posećivati **svaki dan**.



клуб љубитеља друштвених игара

Краља Милана 27  
Београд

## GENERALNI KONCEPT IGRE

Osobe (strana 6) omogućavaju igračima da dobiju markere istrage koji su u većini slučajeva neophodni da dobijete neki od tragova iz niza otkrivenih tragova (ili u određenim slučajevima direktno sa vrha špila tragova).

**DOBIJANJE MARKERA ISTRAGE** – Uzmite odgovarajući broj markera istrage iz zaliha i položite ih ispred sebe tako da protivnik može da vidi koliko ih imate.

**Napomena:** Ako je zaliha prazna, onda ne možete da dobijete marker istrage.

**DAVANJE MARKERA ISTRAGE** – Ako morate nekoj osobi da date marker istrage, to **uvek** znači da ga vratite u **zalihe**.

**DOBIJANJE DOKAZA IZ NIZA OTKRIVENIH TRAGOVA** – Kada dobijete trag položite ga licem na gore u **svoju ličnu zbirku tragova**, razvrstane po tipovima – sve tragove istog tipa stavite u jednu kolonu, tako da se karte delimično preklapaju kako bi oba igrača mogla videti koliko tragova istog tipa imate. **Svaki tip** tragova tako ima svoje mesto (recimo opušci cigareta i čaure).

**Na kraju poteza** uvek dopunite niz otkrivenih tragova novim kartama sa vrha špila tragova, tako da ih uvek ima četiri. Ako se špil tragova isprazni, napravite novi od **špila za odlaganje** koji ste prethodno dobro promešali.

**TROŠENJE TRAGOVA** – Određene osobe zahtevaju da potrošite tragove ili iz svoje lične zbirke ili iz niza otkrivenih tragova. Te tragove odložite **otkrivene**, licem na gore, na **špil za odlaganje** pored špila tragova.

**SKRIVENI TRAGOVI** – Određene osobe vam omogućavaju da uzmete tragove direktno sa vrha špila tragova ili da ih ukradete od protivnika. Potom ih možete **tajno** pogledati i **licem na dole** položiti pored svoje lične zbirke tragova. Međutim, protivnik mora jasno da vidi koliko skrivenih tragova imate.

Skrivene tragove otkrivajte tek **na kraju igre**, kada ih morate pridodati ostalim tragovima istog tipa. Tokom same igre skriveni tragovi su **zaštićeni** od akcija osoba, niko ih ne može ukrasti ili zameniti (Ajrin, Tobi, Bili, Majkroft).



**SPECIJALNI TRAGOVI: DELOVI PLANA** – Plan zgrade parlamenta je podeljen na 5 delova. Što više delova plana imate na kraju igre, više poena ćete dobiti.



**SPECIJALNI TRAG: DŽOKER** - Ako dobijete džokera, možete ga uvrstiti u svoju ličnu zbirku tragova na sledeće načine:

a) **odmah** ga stavite u jednu kolonu vaših tragova određenog tipa. Na taj način povećavate broj tragova tog tipa;

b) ili ga položite otkrivenog, licem na gore, ispred sebe. **Kasnije** u nekom od narednih poteza možete **jedan trag**, koji ste ukrali (pogledati Ajrin, strana 6) ili **jedan svoj skriveni trag** (pogledati fon Krama i Lengdejl Pajka, strana 6) da pridodate otkriveno tom džokeru.

**Napomena:** Ako ste džoker izvukli sa vrha špila tragova, morate ga **otkrivenog**, licem na gore, staviti u svoju zbirku tragova. **Samo jedan džoker je dozvoljen po koloni tragova istog tipa.** Takođe, džoker **ne može** da zameni deo plana zgrade parlamenta!

**Primer:** U svojoj ličnoj kolekciji tragova, Morijarti ima sledeće tragove: 2 opuška od cigareta i 1 čauru. I sada je dobio džokera. Može da ga pridoda bilo kojoj koloni tragova, ali on odlučuje da ga položi otkrivenog, licem na gore, ispred sebe. U sledećem potezu je dobio, kao skriveni trag, dugme koje pridodaje otkrivenom džokeru. Tako se njegova kolona dugmadi sada sastoji od 2 dugmeta.



## KRAJ IGRE

Igra se završava posle sedmog dana kada Morijarti postavi svoj treći akcioni marker i izvede odgovarajuću akciju.

Igrači sada otkrivaju svoje skrivene tragove i dodaju ih ostalim tragovima istog tipa. Takođe, svi džokeri koji do sada nisu dodeljeni nekom tipu tragova, sada mogu da se pridodaju, ali samo jedan džoker je dozvoljen za svaki tip tragova.

Počnimo sa bodovanjem sakupljenih tragova:

### 1) Primer bodovanja tragova po vrsti tragova (istog tipa)

Igrači prebrojavaju jedan za drugim tragove koje su sakupili. Počnite od onih sa najnižom vrednošću. Samo ako ste sakupili većinu tragova jednog tipa, osvojićete poene (uzimajući u obzir, naravno, i džokere). Koliko poena ste osvojili računa se na sledeći način:

Od vrednosti konkretnog tipa tragova **oduzmite** broj tragova (naravno istog tipa) koje je sakupio protivnik

**Primer:** Morijarti je sakupio 3 opuška od cigareta (vrednost 5). Šerlok je skupio samo jedan i pridodao je 1 džoker, tako da ima dva. Morijarti ima više tragova tog tipa i osvojio je  $5 - 2 = 3$  poena. Ovog puta Šerlok ostaje praznih ruku.

Ako oba igrača sakupe isti broj tragova jednog tipa, ni jedan igrač ne dobija poene.

2) **Svi tragovi jedne vrste** – ako jedan igrač uspe da sakupi sve tragove jedne vrste, on dobija tri dodatna poena.

**Napomena:** Za taj bonus džokeri ne važe. Igrač mora zaista da sakupi sve tragove jednog tipa.

**Primer:** Šerlok je sakupio svih 7 dugmadi (vrednost traga je 7). Na taj način je osvojio dodatna 3 poena, tako da su mu dugmadi donela ukupno 10 poena.

### 3) Delovi plana

Što više delova plana imate na kraju igre, osvojićete više poena:

- 1 deo plana -1 poen
- 2 dela plana 1 poen
- 3 dela plana 3 poena
- 4 dela plana 6 poena
- 5 delova plana 10 poena

### 4) Nedodeljeni džokeri

- Džokeri koje ste pridodali nekom tipu tragova tek na kraju igre vrede **-1 poen**. Svaki džoker koji niste mogli uopšte da pridodate nekom tipu tragova vredi **-3 poena**.

Igrač koji je sakupio više poena je pobednik. Ako oba igrača imaju jednak broj poena, pobednik je onaj igrač koji ima više tokena istrage. Ako su i tu izjednačeni, partija je nerešena.

## OSOBE I NJIHOVE SPOSOBNOSTI

**Doktor Votson** je bivši vojni lekar, a sada Holmsov neumorni pratilac u svim avanturama, savetnik za medicinska pitanja i forenziku.

**Savet:** Dajte jedan marker istrage da biste uzeli jedan trag iz niza otkrivenih tragova.



**Inspektor Lestrada** je detektiv iz Skotland jarda koji je veoma uspešan u svom poslu. Iako veoma ceni Šerloka, ne slaže se sa njegovim nekonvencionalnim metodama.

**Kućna istraga:** Dajte tri markera istrage da biste uzeli dva traga iz niza otkrivenih tragova.



**Gospođa Hadson** je vlasnica kuće u Bejker stritu 221 koju iznajmljuje ekscentričnim podstanarima. Iako joj unose haos u kuću, ona brine za njih.

**Čaj u pet:** Uzmite tri markera istrage iz rezervi.



**Vajlet Hanter** vodi elitnu školu za devojke i pomagala je Holmsu u rešavanju nekoliko teških slučajeva.

**Pažnja:** Za dva markera istrage možete uzeti trag sa vrha špila za odlaganje.

**Napomena:** Ovu sposobnost možete koristiti samo ako ima karata u špilu za odlaganje.

## OSOBE I NJIHOVE SPOSOBNOSTI



**Ajrin Adler** je talentovana pevačica, glumica, ali i lopov i manipulator. Jedina osoba na svetu koja je uspjela da prevari velikog detektiva.

**Krađa:** Platite onoliko markera istrage koji je trenutno dan i uzmite jedan od otkrivenih tragova ili otkrivenih delova plana od protivnika i dodajte ga u svoj špil sakrivenih tragova.

**Napomena:** Ne smete uzeti džokera ili sakriveni trag.

**Inspektor Gregson** je hrabri i inteligentni detektiv Skotland jarda kojeg Holms veoma poštuje. On je prava suprotnost Lestradiu jer razume da je ponekad potrebno zaobići zakon da bi se ostvarili ciljevi.

**Provala:** Možete uzeti do tri traga iz niza otkrivenih tagova tako što za svaki trag koji uzmete morate da platite dva markera istrage.



**Bili** je mladi živahni potporučnik, koji je Holmsu pomagao u mnogim slučajevima, naročito nakon što se Watson, posle ženidbe, odselio iz Bejker strita.

**Ugovor:** Vratite jedan trag iz svoje lične kolekcije na špil za odlaganje i uzmite onoliko markera istrage koliko je vrednost tog traga umanjena za vrednost aktuelnog dana.

**Napomena:** Ne možete vratiti delove plana, džokere ili skrivene tragove!

**Fon Kram** je lažni identitet kralja Bohemije, koji je veoma dobro upućen u afere plemstva.

**Državna tajna:** Uzmite jedan trag iz niza otkrivenih tragova. Nakon toga protivnik može za jedan marker istrage da uzme jedan trag sa vrha špila tagova i da ga zadrži kao sakriveni trag.



**Vigins** je jedno od brojne napuštene dece sa londonskih ulica. Takođe, on je i vođa bande siročadi iz Bejker strita, koji Holmsu često dostavljaju korisne informacije.

**Podzemna ilegalna mreža:** Uzmite pet markera istrage iz rezervi.

**Langdejl Pajk** piše za londonske tabloide i specijalista je za tračeve i skandale. Njegova sposobnost da prvi otkrije tajne je često bila od pomoći Holmsu.

**Trač:** Povucite do tri traga sa vrha špila tagova i za svaki koji uzmete platite jedan marker istrage. Zadržite samo jedan trag a ostale stavite u špil za odlaganje.



**Madam Ziba** je poznata pod različitim imenima. Često je pomagala Holmsu, ali i pokušavala da ga spreči da reši slučajeve.

**Sudbina:** Uzmite tri gornja traga sa špila tagova i jedan zadržite za sebe kao sakriveni trag. Preostala dva traga dajte protivniku koji će od njih zadržati jedan kao otkriveni trag a preostali stavite na dno špila tagova.

**Tobi** je prljavi i smotani pas tragač koji je nezamenljiv kad treba da se pronađe neka osoba ili predmet.

Pomagao je Holmsu u mnogim slučajevima.

**Praćenje:** Uzmite iz rezervi onoliko markera istrage koliko imate različitih tipova tagova u tom trenutku (uključujući i delove plana parlamenta).

**Napomena:** Nedodeljeni džokeri i sakriveni tragovi se ne računaju kao poseban tip tagova.

**Primer:** Holms ima 3 eksploziva, 1 deo plana, 2 opuška od cigareta i 1 džoker. Kada ode kod Tobija zarad njegove sposobnosti praćenja, dobiće tri markera istrage.



**Šinvel »Porki«** Džonson je bivši zatvorenik, trenutno Holmsov 'telohranitelj' i u isto vreme njegov doušnik, špijun u podzemlju.

**Iznuđivanje:** Jedan od tagova iz niza otkrivenih tagova stavite na vrh špila za odlaganje. Sa vrha špila tagova otkrite jedan novi trag. Nakon toga možete za dva markera istrage da uzmete jedan trag iz niza otkrivenih tagova.

## VARIJANTE IGRE

### Šerlok & Morijarti



Igra je ista kao i osnovna igra sa sledećim izmenama:

Prilikom postavljanja igre oba igrača svoje karte uloga postavljaju na stranu bez simbola. Kada počne igra, Morijarti **okreće** svoju kartu uloga na stranu sa simbolima. Sada Morijarti **može** na svom potezu da **rezerviše jedan trag** iz niza otkrivenih tragova nakon čega se niz dopunjava. To znači da može da uzme jedan otkriveni trag i da ga položi vodoravno u svoju ličnu zbirku tragova odvojeno od ostalih tragova.

**Napomena:** Rezervisani trag je **imun** na sposobnosti osoba (Ajrin, Tobi, Bili, Majkroft) pošto ga igrač još uvek ne poseduje. U toku igre kada god igrač na osnovu sposobnosti osoba može da uzme trag (jedan ili više) iz **niza otkrivenih tragova** može da odluči da umesto toga uzme rezervisani trag.

Čim je Morijarti rezervisao jedan trag, on okreće svoju kartu uloga. Istovremeno Šerlok okreće svoju kartu uloga tako da se vide simboli i od tada, kada god je on na potezu, može da rezerviše jedan trag.

**Napomena:** Igrač može da ima samo jedan rezervisani trag u svakom trenutku!

**Upozorenje:** Ako igrač do kraja igre nije iskoristio rezervisani trag izgubiće tri poena.

### Majkroft

Ako želite da povećate težinu igre u igru ubacite obe Majkroft karte. Igra teče kao što je opisano uz sledeće izmene:

Nakon što izvučete osobe za prvi dan, umešajte dve Majkroft karte sa preostalim kartama osoba i tako formiran špil osoba postavite na označeno mesto na tabli. Ako se dogodi da izvučete Majkroft kartu na početku novog dana, morate rešiti zadatak sa te karte pre nego što možete nastaviti istragu. Kada rešite zadatak, sklonite Majkroftovu kartu iz igre i izvučite novu osobu za taj dan.

### Racija

*Kako bi zaštitio interese Britanskog Carstva, Majkroft je naredio Skotland jardu da zapleni određene tragove. Bolje je ne mešati se u neke stvari...*

Igrači moraju da odbace po dva od svojih otkrivenih tragova na špil za odlaganje, i to prvo Šerlok jedan, pa Morijarti dva i na kraju Šerlok još jedan. Ako igrač nema otkrivene tragove, mora da odbaci dva markera istrage. Ako nema dovoljno ni otkrivenih tragova, ni markera istrage, ne mora ništa da odbaci.



### Gala večera

*Majkroft je pozvao sve najpoznatije i najbitnije ličnosti Londona na gala večeru.*

Prvo Šerlok mora da položi jedan od svojih akcionih markera, a zatim i Morijarti. Tako da će za taj dan igrači na raspolaganju imati samo dva akciona markera i neće moći da koriste sposobnosti osoba na kojima se nalaze njihovi položeni akcioni markeri.



## PRIMER IGRE

Prvog dana i Šerlok i Morijarti su posetili Viginisa, tako da je on nedostupan za sledeći dan. Takođe, obojca su posetila i doktora Votsona, ali on je i dalje dostupan pošto je on jedna od početnih osoba.

### 1) Novi dan

Nova osoba se pojavljuje u Londonu: novinar Lengdejl Pajk. Oba igrača uspravljaju svoje akcione markere.

### 2) Istraga počinje

1 Šerlok počinje. On želi ponovo da poseti inspektora Lestrada, ali prvo mora da skloni svoj akcioni marker sa njega. Uzima svoj akcioni marker i postavlja ga položeno na gospođu Hadson. Šerlok dobija tri markera istrage koja su mu neophodna da bi se pridružio inspektoru u raciji.

2 Morijarti uzima svoj akcioni marker sa Ajrin Adler i odlazi kod Lengdejla Pajka kako bi saznao poslednja govorkanja koja kruže po Londonu. Iskoristio je dva markera istrage tako da je povukao dva traga direktno sa vrha špila tragova i nakon što ih je dobro pogledao, odlučio je koji će da odbaci, a koji će da zadrži kao skriveni trag.

3 Šerlok sada premešta svoj akcioni marker sa doktora Votsona na inspektora Lestrada kako bi zajedno sa njim otišao u raciju jednog sumnjivog skladišta. Potrošio je tri markera istrage i dobio je dva traga iz niza otkrivenih tragova: jedan opušak i jedan eksploziv. Zatim dopunjava niz otkrivenih tragova sa dva nova traga sa vrha špila.

4 Morijarti premešta svoj drugi akcioni marker sa inspektora Lestrada na doktora Votsona i koristi jedan marker istrage da bi uzeo jedan novi trag iz niz otkrivenih tragova: jedan eksploziv.

5 Šerlok je veoma zainteresovan za Morijartijev eksploziv i zato se odlučio da sa poslednjim akcionim markerom poseti Ajrin Adler. Mora da potroši dva markera istrage (pošto je drugi dan u toku) da bi ukrao taj eksploziv od Morijartija i uvrstio ga među svoje skrivene tragove.

6 Sad i Morijarti odlazi u posetu kod Ajrin Adler kako bi se osvetio. Svoj zadnji akcioni marker premešta sa Viginisa, i za dva markera istrage krađe opušak cigarete od Šerloka i stavlja ga među svoje skrivene tragove.



### 3) Kraj dana

Oba igrača su iskoristila sve svoje akcione markere. Pošto su obojca posetila Ajrin Adler tokom drugog dana njena karta se okrene i ona nije dostupna za sledeći dan. Ali zato se okreće i Viginsova karta koji će tako tokom trećeg dana ponovo biti dostupan za posetu



Autor: Diego Ibáñez

Licenca: Devir Iberia, S.L.

© 2015 Devir Iberia, S.L.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG,

Stuttgart

Ilustracije: Pedro Soto

Grafički dizajn: Mirko Akira Suzuki

3D: Andreas Resch

Redakcija: Michael Sieber-Baskal

### 1. srpsko izdanje

© 2018 Igraljubka s.p., Ljubljana

Prevod: Filip Baljkas

Sva prava zadržana.

Proizvedeno u Nemačkoj.

### Zahvalnice:

Posebno se zahvaljujemo Paku »Gurniju«, koji je verovao u ovu igru od početka. Bez njega ne biste čitali ove redove.

Autor se zahvaljuje: svim igračima koji su testirali igru, posebno Milagrosu za inspiraciju, Oriolu za podršku, Čaviju za strpljenje, Pedru za transformaciju, Devir-u za poverenje, LUDO-u i porodici Kasteljo ... i Moniki i Noi; bez njih istraga ne bi bila ista.

Umetnik se zahvaljuje: svojoj grupi za igru (Valentini, Viktoru, Čusu, Cezaru, Horheu i Hoze Luisu) i svima drugima koji su uvek spremni da testiraju prototipe.

Devir-u koji ga je učinio »izdavačem« ove veličanstvene igre. Sidniju Pađžetu za Majkrofta i njegovu inspirativnu umetnost.