

WATSON & HOLMES

LIBRO DE REGLAS





Desde **WATSON & HOLMES** 1887

◆ **LIBRO DE REGLAS** ◆



◆ **LUDONOVA** ◆

INTRODUCCIÓN

Watson & Holmes es un juego de deducción basado en la admirable obra de Sir Arthur Conan Doyle. Cada uno de los dos a siete jugadores adoptará el papel del Dr. Watson y acompañará a Sherlock Holmes en la investigación de una serie de casos inéditos hasta ahora, intentando resolver cada uno de ellos antes de que el gran detective le brinde la solución correcta. Para ello, cada jugador deberá sumergirse en la Inglaterra victoriana e ir recopilando, en distintas localizaciones, las pistas extraídas de los diarios del propio Dr. Watson, con el fin de encajarlas correctamente por medio de la lógica deductiva. Y, todo esto, sin demorarse por el camino, pues sólo aquél que resuelva el misterio antes que sus contrincantes se ganará la confianza del genio de Baker Street.

RESUMEN

El juego se compone de una serie de casos independientes, cada uno de los cuáles plantea una serie de interrogantes que cada jugador tratará de resolver antes que los demás. Para ello, una vez se lean el caso y las preguntas en voz alta, los jugadores procederán a visitar las localizaciones donde se encuentran las pistas. Cada localización no puede ser visitada por más de un jugador, de manera que, en caso de que dos o más quieran dirigirse a la misma, el jugador que más corra (utilizando un mayor número de fichas de Carruaje) obtendrá la pista correspondiente, debiendo los demás dirigirse a otras localizaciones. Una vez cada jugador obtenga un destino, todos procederán a leer en secreto la pista aparejada a la localización correspondiente, pudiendo tomar discretamente las anotaciones que estimen pertinentes. Hecho esto, se devolverán las cartas de pista a su lugar para que los demás puedan leerlas en rondas posteriores.

Este procedimiento se repetirá cada ronda, hasta que un jugador crea haber hallado la solución al caso: en ese momento, habrá de dirigirse al 221B para comprobar si sus respuestas son acertadas. En caso de ser todas correctas, habrá ganado. En caso de error, habrá perdido y se retirará de la partida.

Cada detective contará, además, con la inestimable ayuda de una serie de aliados de Sherlock Holmes, así como con la del propio detective y, sobre todo, la del buen Dr. Watson.

ATENCIÓN

No leas ninguna carta de localización ni el interior de ningún libreto, esto arruinaría la diversión. Lee este libro de reglas antes de examinar los demás componentes del juego.

CONTENIDO



LIBRETOS

Cada caso tiene su libreto correspondiente y en él se encuentran la exposición del mismo, las preguntas que los jugadores tienen que contestar para ganar la partida y la solución proporcionada por Sherlock Holmes. En este mismo libreto se describen también las reglas especiales que se aplicarán exclusivamente en casos concretos. La preparación y la dificultad se encuentran en la primera página, la introducción y las preguntas en la última, y la solución en el interior.

CARTAS DE LOCALIZACIÓN

Representan los diferentes lugares implicados en la trama. Por una cara muestran el nombre y el número de la localización a la que corresponden y, por el otro, el texto que contiene las posibles pistas, indicios y testimonios obtenidos en dicha localización. El nombre de algunas de estas cartas no es más que el nombre del personaje que se visita o del objeto que se examina, sin hacer mención al lugar donde se encuentra. A pesar de ello, siguen siendo, a todos los efectos, cartas de localización.

x206

ANVERSO:

- Número de la carta
- Restricciones
- Título de la carta
- Bonus

REVERSO:

- Bonus
- Texto de la localización



PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Antes de jugar tu primer caso, abre los mazos de cartas y ordénalos por caso. Mete las cartas de cada caso en su sobre correspondiente. Coloca los sobres dentro de la caja del juego.

¡Ten mucho cuidado de no leer el texto de ninguna de las cartas!



PEÓN DE JUGADOR

Representan a los propios jugadores y sirven para señalar la localización que se pretende visitar en la Fase de Visitas, así como la localización donde se encuentra cada jugador en la Fase de Investigación.



FICHA DE JUGADOR

Sirve para recordar el color correspondiente de cada jugador y, en los casos donde se dividan las localizaciones en zonas, para indicar en cuál de ellas se encuentra cada jugador.



FICHAS DE CARRUAJE



Representan de un modo abstracto, la velocidad a la que los jugadores se desplazan de una localización a otra.



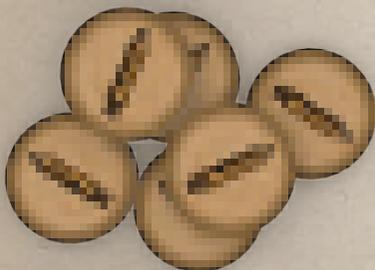
Se utilizan para pujar por las cartas de localización, en el caso de que varios jugadores quieran dirigirse al mismo lugar, y también para llevar a cabo determinadas acciones de ciertas cartas de Personaje (ver pág. 12).

Se comienza la partida con 10 fichas (si las reglas especiales del caso no indican otra cosa), y es posible conseguir más en la Parada de Carruajes y en localizaciones marcadas con el símbolo correspondiente.



FICHAS DE POLICÍA

Indican que la localización está vigilada por Scotland Yard. Normalmente, se comienza la partida con 1 ficha de Policía (si las reglas especiales del caso no indican otra cosa). No se puede tener más de una ficha de Policía en ningún momento. Normalmente, se consiguen cuando se visita Scotland Yard o cualquier otra localización marcada con el símbolo correspondiente.



FICHAS DE SILBATO

Representan la orden de Scotland Yard de dejar de vigilar una localización bajo vigilancia, es decir, elimina una ficha de Policía en una localización de forma permanente y para todos los jugadores. No se puede tener más de una ficha de Silbato en ningún momento. Normalmente, se consiguen cuando se visita Scotland Yard o cualquier otra localización marcada con el símbolo correspondiente.



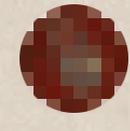
FICHAS DE GANZÚA

Se pueden conseguir en las localizaciones marcadas con el símbolo:



Se utilizan para tener acceso y leer el texto de las cartas de localización que estén vigiladas (es decir, con una ficha de Policía encima) o muestren el símbolo de Candado.

La ficha de Ganzúa no elimina la ficha de Policía; tan sólo sirve al jugador que la posee. No se puede tener más de una ficha de Ganzúa en ningún momento.





x1

FICHA DE WIGGINS

Esta ficha solo será usada por el jugador que posea la carta de personaje de Wiggins (ver página 13).



x1

FICHA JUGADOR INICIAL

Sirve para indicar el jugador que comienza cada ronda y siempre pasa al jugador que haya conseguido su carta de localización en último lugar.

CARTA PARADA CARRUAJES

Visitando esta localización, los jugadores obtienen 3 fichas de Carruaje.

CARTAS DE PERSONAJE

Representan a los aliados más importantes de Sherlock Holmes. Proporcionan a su propietario beneficios adicionales que podrá usar durante la partida.

x1



CARTA DE PARADA DE CARRUAJES

x10



CARTAS DE PERSONAJE:
Descripción
Habilidad

IMPORTANTE: Los componentes del juego son limitados. Si durante la partida un jugador no puede obtener una ficha de cualquier tipo porque la reserva en cuestión está agotada, simplemente no la obtiene.

- 1 Cartas de localización
- 2 Carta Parada de Carruajes
- 3 Ficha de jugador inicial
- 4 Libro del caso
- 5 Fichas de Carruaje
- 6 Fichas de Silbato
- 7 Fichas de Policía
- 8 Fichas de Ganzúa
- 9 Ficha de Wiggins
- 10 Cartas de Personaje
- 11 Fichas de jugador
- 12 Peones de jugador
- 13 Watson y Holmes



PREPARACIÓN

Elige uno de los casos disponibles y coge el libreto y las cartas de localización correspondientes a dicho caso, siempre con cuidado de no abrir el libreto ni de leer el texto de las cartas durante la preparación de la partida.

NOTA : Los casos están ordenados por nivel de dificultad, de manera que para la primera partida se recomienda jugar el caso 1 y dejar los últimos casos, más complejos, para cuando los jugadores tengan cierta experiencia.

Coloca las cartas de localización en el centro de la mesa, tal como se describe en el libreto del caso, siempre con el nombre de la localización boca arriba. Junto a las cartas de localización, y visibles para todos los jugadores, coloca las cartas de Watson, Holmes y Parada de Carruajes.

El jugador con mejores dotes interpretativas toma el libreto del caso y la ficha de jugador inicial, lee en voz alta la exposición del caso y las preguntas que los jugadores deben contestar para ganar la partida. A continuación, debe explicar las posibles reglas especiales (también en el libreto) que pudiera presentar el caso que se va a jugar.

NOTA : El código QR que se incluye en el libreto dirige a una locución donde una voz en off narra la exposición y las preguntas del caso. Para escucharlo será necesario un dispositivo que lea este tipo de códigos. En caso de que se elija esta opción, el jugador inicial se elegirá al azar por cualquier método.

NOTA : El libreto estará disponible durante la partida para que los jugadores consulten la exposición del caso y las preguntas planteadas, siempre con cuidado de no abrirlo, ya que dentro se encuentra la solución proporcionada por Sherlock Holmes.

Cada jugador elige un peón y la ficha (lupa) del color correspondiente, y los coloca frente a sí. A no ser que las reglas especiales del caso elegido (si las hubiera) indiquen otra cosa, se reparten a cada jugador: 10 fichas de Carruaje, 1 ficha de Policía, un trozo de papel y un lápiz.

PARTIDAS A 6 - 7 JUGADORES

En partidas de más de 5 jugadores, solo se reparten fichas de Policía a los 5 primeros, comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj. El sexto y séptimo jugador, si los hubiera, comienzan la partida con una ficha de Silbato.

Por último, y después de barajarlas, se reparte al azar 1 carta de Personaje a cada jugador, la cual ocultará a los demás jugadores, colocándola boca abajo frente a sí.

EN PARTIDAS DE MENOS DE 4 JUGADORES

Antes de barajar, retira la carta de Wiggins del juego.

JUGANDO

Cada ronda de juego consta de dos fases bien diferenciadas: **FASE DE VISITAS** y **FASE DE INVESTIGACIÓN**.

1. FASE DE VISITAS

Comenzando por el jugador que posea la ficha de jugador inicial y siguiendo, por turnos, en sentido horario, cada jugador elige la carta que corresponda a la localización que quiera visitar y coloca su peón sobre ella. Dependiendo de la carta que se elija, se puede producir una de las dos siguientes situaciones:

- **LA LOCALIZACIÓN ESTÁ LIBRE** (sin peones sobre ella): Antes de nada, el jugador tiene que decidir si va a pie o en carruaje. Si va a pie, simplemente coloca su peón sobre la carta elegida. Si decide ir en carruaje, además de su peón, debe colocar sobre la carta una o más fichas de Carruaje.

- **LA LOCALIZACIÓN ESTÁ OCUPADA** (hay un peón de otro jugador sobre ella): Si un jugador quiere colocar su peón sobre una carta de localización que esté ocupada por otro jugador, deberá superar el número de fichas de Carruaje que haya jugado éste; es decir, tiene que jugar al menos una ficha de Carruaje más de las que haya sobre la carta (si no hay, bastaría con una).

Cuando un jugador arrebatara la carta a otro, el jugador superado recupera su peón y todas las fichas de Carruaje que hubiera jugado menos una, que devuelve a la reserva general, y deberá esperar a que le llegue de nuevo su turno para intentar conseguir esa misma u otra carta de localización (por el mismo procedimiento).

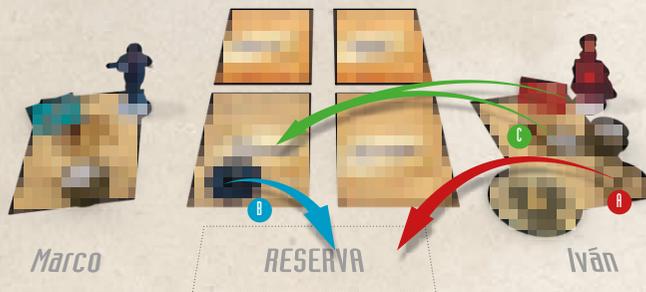
Si un jugador no tiene fichas de Carruaje suficientes para arrebatar una localización a un adversario, sencillamente tendrá que visitar otra localización diferente.

A lo largo de esta fase, el turno va rotando de jugador en jugador hasta que todos hayan colocado su peón en una de las cartas de localización. En ese momento, el jugador que colocó su peón en último lugar (sobre una localización que no fuese el 221B), toma la ficha de jugador inicial y se da paso a la Fase de Investigación.

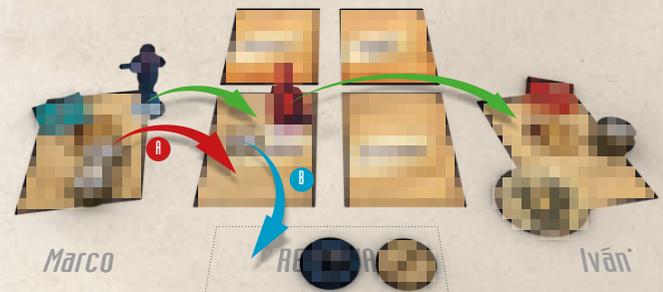
LOCALIZACIÓN CON UNA FICHA DE POLICÍA

Si la carta elegida por un jugador tiene una ficha de Policía encima, antes de colocar su peón sobre la carta puede usar una ficha de Silbato para eliminarla. De esta forma, ambas fichas vuelven a la reserva general correspondiente y la carta queda inmediatamente liberada para todos los jugadores. Cuando un jugador coloca su peón sobre una localización vigilada y no tiene ficha de Silbato o no quiere utilizarla, deberá poseer una ficha de Ganzúa que le permita, durante la Fase de Investigación, tener acceso a la localización y leer el texto de la carta. Un jugador que no tenga fichas de Silbato ni de Ganzúa deberá elegir una localización que no esté vigilada.

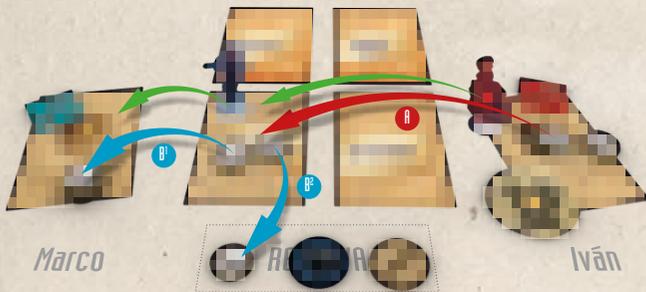
EJEMPLO:



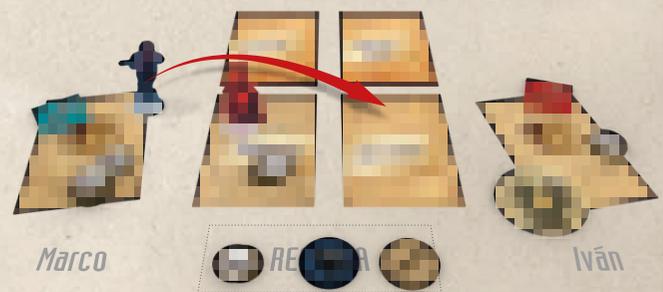
1. En su turno, Iván decide visitar la localización 'Vagón de Correos', donde no hay otro peón pero sí una ficha de Policía sobre la carta. Antes de colocar su peón, usa una ficha de Silbato [A] para retirar la ficha de Policía [B] y a continuación coloca sobre la carta su peón junto con 1 ficha de Carruaje [C].



2. Llegado su turno, Marco decide que también quiere visitar la localización 'Vagón de Correos' y coloca su peón sobre dicha carta junto con 2 fichas de Carruaje [A], superando así a Iván, que recupera su peón y devuelve la ficha de Carruaje que había jugado a la reserva [B].



3. Cuando vuelve su turno, Iván sigue interesado en la carta 'Vagón de Correos' y usa 3 fichas de Carruaje [A] para superar a Marco; este último recupera, además de su peón, una de sus fichas de Carruaje [B¹], devolviendo la otra a la reserva [B²].



4. Llegado nuevamente su turno, Marco renuncia a la carta 'Vagón de Correos', y en su lugar visita a pie (sin usar carruajes) la carta 'Jefe de estación'.

SI HAY UNA FICHA DE POLICÍA SOBRE UNA LOCALIZACIÓN, HAY 4 POSIBILIDADES:

No tienes fichas de Silbato ni Ganzúa: No puedes elegir esa localización.

Tienes ficha de Silbato: Tienes que descartar la ficha de Silbato y descartar la ficha de Policía.

Tienes ficha de Ganzúa: Para leer el texto de la carta durante la Fase de Investigación debes descartar la ficha de Ganzúa.

Tienes una ficha de Ganzúa y otra de Silbato: Puedes descartar la de Silbato para descartar la ficha de Policía o la de Ganzúa solo para leer la carta (la ficha de Policía permanece en la localización).





WATSON

Durante esta fase, además de elegir una carta de localización, un jugador, en su turno, puede coger la carta del Dr. Watson (si aún está disponible) usando 4 fichas de Carruaje. Ningún otro jugador podrá obtener esta carta durante este turno. La función de esta carta se explica más adelante, en el apartado 'Cartas Watson y Holmes' (ver página 12).

PARADA DE CARRUAJES

Durante esta fase, un jugador en su turno puede colocar su peón sobre esta carta. Durante la Fase de Investigación no leerá ninguna pista, pero al final de la misma obtendrá 3 fichas de Carruaje de la reserva. En esta localización puede haber varios jugadores al mismo tiempo (no se puja por ella) y todos los que se encuentran en ella podrán seguir usando las cartas de Watson y Holmes.



221B DE BAKER STREET

Esta carta representa la residencia de Watson y Holmes, y en ella se encuentra la solución a las preguntas planteadas en el

libreto del caso. Esta localización sólo se visita cuando se quiera intentar resolver el caso (por eso está presente en todos los casos) y la pueden visitar varios jugadores en la misma ronda. Cuando un jugador visita el 221B de Baker Street, debe colocar sobre la carta su peón y anunciar en voz alta cuántas fichas de Carruaje le quedan. Esto será importante cuando más de un jugador visite esta localización en el mismo turno, ya que determinará el orden en el que intentarán resolver el caso.

2. FASE DE INVESTIGACIÓN

Al comienzo de esta fase, si un jugador ha tomado la carta del Dr. Watson, lleva a cabo su acción (ver página 12). Hecho esto, todos los jugadores, simultáneamente, cogen la carta donde está su peón y devuelven a la reserva general las fichas de Carruaje que pudiera haber sobre ella. El peón se queda en el lugar donde estaba la carta.

A continuación, cada jugador lee el texto de su carta y realiza en su papel las anotaciones que crea oportuno, siempre de manera reservada. Si la carta elegida tiene una ficha de Policía sobre ella, el jugador debe usar una ficha de Ganzúa antes de leerla. A diferencia de la ficha de Silbato, la de Ganzúa no elimina la ficha de Policía, que permanece en la carta de localización.

Una vez todos los jugadores han realizado sus anotaciones, devuelven a su lugar las cartas de localización y recogen su peón. En este momento, y exclusivamente sobre la carta que se está devolviendo, se puede colocar una ficha de Policía para dificultar a los demás jugadores la lectura de dicha carta en futuras rondas, siempre teniendo en cuenta que no se puede colocar una ficha de

Policía sobre las cartas que muestran el símbolo de la ilustración.



RESOLVER EN EL 221B DE BAKER STREET

Si un jugador ha decidido visitar el 221B de Baker Street, deberá, en esta fase, anotar en su papel las respuestas que considere correctas a las preguntas planteadas en el libreto del caso. Una vez anotadas sus respuestas, comprobará si son correctas comparándolas con la solución que se encuentra en el reverso de la carta 221B. Si ha acertado todas y cada una de las respuestas, será el ganador y, por tanto, digno acompañante de Sherlock Holmes; de lo contrario, se limitará a informar a los demás jugadores de que ha fracasado en su intento, indicando cuantas preguntas ha acertado (no cuales), sin desvelar ningún otro detalle, y ya sólo podrá participar en la partida como la voz de Sherlock Holmes (ver 'Cartas Watson y Holmes').

NOTA: Cuando se pregunta por la identidad de un personaje (culpable), solo se dará por válida la respuesta que indique su nombre completo, por ejemplo: "John Smith". No se dan por válidas respuestas del tipo: "El jardinero" o "El marido de Martha". Si varios jugadores quieren resolver el caso en la misma ronda, el orden lo determinará el número de fichas de Carruaje que tengan. El primero en intentarlo será el jugador con más fichas de Carruaje. Los demás deberán esperar a que falle en su resolución para tener su oportunidad, debiendo respetar siempre el orden determinado por el número de carruajes que posea cada jugador. Si varios jugadores acudieron al 221B con el mismo número de carruajes, todos intentarán resolver al mismo tiempo, de manera que es posible que haya más de un ganador.

NOTA: Los jugadores que se encuentren en el 221B pueden seguir recurriendo a Holmes, si algún otro jugador ha intentado sin éxito resolver el caso en esa misma ronda o en una anterior. Ahora bien, para ello sigue siendo necesario usar los carruajes requeridos y, por tanto, el orden en el que intenten resolver podría verse alterado.

Si ningún jugador ha conseguido resolver el caso y aún quedan jugadores sin eliminar (ver 'Fin de la partida'), el juego continúa, comenzando una nueva ronda por el jugador que posee la ficha de primer jugador.

CARTAS WATSON Y HOLMES

Representan a los héroes de Baker Street y cada una de ellas permite realizar una acción extra al jugador que la use. La carta del Dr. Watson se puede usar solamente una vez por ronda, mientras que la carta de Sherlock Holmes solo entra en juego cuando al menos un jugador ha intentado resolver el caso sin éxito.





DR. WATSON

Durante su turno, en la Fase de Visitas, un jugador puede usar 4 fichas de Carruaje y colocar la carta del Dr. Watson frente a sí. Dentro de la misma ronda, y antes de dar comienzo a la Fase de Investigación, el poseedor de esta carta podrá elegir la carta de localización

de cualquier otro jugador para que éste la lea en voz alta delante de todos los jugadores. A continuación, el jugador que haya hecho uso de la carta del Dr. Watson la devolverá a su sitio para que pueda ser utilizada en las siguientes rondas. La carta del Dr. Watson sólo puede ser utilizada por el jugador que la reclame en primer lugar en cada ronda.

NOTA: Si una carta muestra este símbolo no puede ser elegida para usar el efecto de la carta del Dr. Watson.



SHERLOCK HOLMES



La carta de Sherlock Holmes se voltea boca arriba en cuanto un jugador visita el 221B de Baker Street e intenta resolver el caso sin éxito. Una vez boca arriba, se pueden descartar 3 fichas de Carruaje para usar uno de los dos efectos relacionados con el maestro detective:

- **Consultar:** Leer las respuestas de un jugador que haya intentado resolver el caso sin éxito. El jugador que consulta a Holmes sabrá cuantas preguntas son correctas pero nunca cuales.
- **Comprobar:** Escribir en un trozo de papel la respuesta a una de las preguntas del caso, indicando su número correspondiente, y entregarlo a un jugador que haya intentado resolver el caso sin éxito (pero sí conoce la solución del mismo) para que simplemente le indique si es correcta o no. Esta acción sólo se podrá realizar una vez durante la partida por cada jugador.

NOTA: Los jugadores en la carta 221B pueden usar las habilidades de Sherlock Holmes antes de responder a las preguntas, siempre y cuando la carta de Sherlock Holmes se encuentre boca arriba. En este caso, los 3 carruajes que se requieren para usar a Sherlock Holmes se descartan antes de que se decida el orden en el que se resuelve.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador que haya visitado el 221B de Baker Street responde correctamente a todas las preguntas planteadas en el libreto del caso. El ganador muestra sus respuestas a los demás jugadores y lee en voz alta la solución proporcionada por Sherlock Holmes, que se encuentra en el interior del libreto del caso. Si durante la partida ocurriera que un jugador se queda solo, es decir, que todos los jugadores quedan eliminados menos él, éste jugará tantas rondas como fichas de Carruaje le queden, hasta un máximo de 4 rondas. Si consigue resolver el caso, se

convertirá en el ganador; de lo contrario, todos los jugadores habrán perdido.

NOTA: Si a pesar de que un jugador haya resuelto el caso, los demás quieren continuar la partida, el ganador se limitará a anunciar que ha respondido correctamente las preguntas, sin desvelar el contenido de sus respuestas hasta que se decida que el juego ha terminado y se proceda a leer la solución del caso según Sherlock Holmes.

CARTAS DE PERSONAJE

Cada carta de Personaje proporciona a su propietario la acción propia del mismo, y como alternativa común a todos ellos, 3 fichas de Carruaje. Ambas acciones son excluyentes, por lo que cada jugador tendrá que decidir durante la partida si revela su personaje para beneficiarse de la acción descrita en la carta o para conseguir 3 fichas de Carruaje. Cuando un jugador revela su personaje con intención de:

- Usar su acción, el jugador coloca la carta boca arriba frente a sí y aplica su efecto según lo descrito en la propia carta.
- Conseguir 3 fichas de Carruaje, el jugador coloca la carta boca arriba frente a sí, toma las fichas indicadas y, por último, gira la carta 90° para indicar que ha renunciado a la acción del personaje.

ACLARACIONES SOBRE ALGUNAS HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

IRENE ADLER



La acción de Irene Adler no afecta a aquellos jugadores que se encuentren en el 221B de Baker Street; estos conservan sus lápices para escribir sus respuestas.

WIGGINS (solo en partidas de 4 jugadores o más)



Si un jugador usa la carta de Wiggins para copiar la acción de Irene Adler en el mismo momento que otro jugador la revela, ambos jugadores pueden tomar notas durante esa ronda. Si esto mismo ocurre copiando la acción de la señora Hudson, ambos jugadores resuelven simultáneamente en primer lugar en el 221B (ambos podrían compartir la victoria).



Si Wiggins y el personaje que copia quieren actuar al mismo tiempo y el orden es relevante, tiene preferencia el personaje original. Wiggins no podrá copiar aquellos personajes en cuya carta figure el símbolo de la izquierda.

CLARIFICACIONES Y RECOMENDACIONES

Comenzar visitando las localizaciones más obvias, como la escena del crimen o cualquier otra que se mencione en la exposición del caso, suele resultar de bastante ayuda, ya que será más fácil encontrarle sentido a las demás pistas y permitirá seguir un orden lógico que encauce la investigación.

Al tomar notas, no conviene excederse en el detalle; suele ser más efectivo anotar concisamente lo que se considere importante y dedicar el resto del tiempo en analizar las pistas, pensar y deducir. Por otro lado, a la hora de responder las preguntas planteadas en los casos, es necesario contestar de forma concreta a lo que se pregunta, pero añadiendo detalles que demuestren claramente que se conocen las respuestas, evitando así controversias a la hora de decidir sobre si éstas son correctas o no.

NOTAS DEL AUTOR

La aparición de un manuscrito inédito de John H. Watson despierta gran expectación en todas las personas que disfrutan con las aventuras de Sherlock Holmes y su compañero. Aunque el doctor Watson depositó la mayoría de sus historias no publicadas en una caja del Banco Cox & Co en Londres, otras narraciones y fragmentos de sus memorias han ido apareciendo con el paso de los años, algunos de ellos en posesión de descendientes del propio doctor o de herederos de Martha Hudson, otros en el sótano de una casa de Baker Street o en la buhardilla de una granja de Sussex; todo ello, sin contar la miríada de imitaciones y pastiches escritos por multitud de autores en homenaje a las aventuras del mayor detective de todos los tiempos.

Estas nuevas aventuras que aquí presentamos están en forma de retazos y fragmentos, tal como el Dr. Watson anotó en sus diarios. Son notas de relatos inconclusos que nunca llegaron a ser revisados por Arthur Conan Doyle, editor de las historias publicadas en vida por el doctor Watson. Estos manuscritos han llegado hasta mí gracias a un envío remitido desde California por un tal Profesor M, pero la historia de por qué han llegado a estar en mi posesión es un misterio digno del propio Sherlock Holmes. Mi labor en la publicación de estas notas ha sido mínima: tan sólo he realizado una ordenación somera, he aclarado algún detalle y rellenado algunos huecos, pues John Watson sabía muy bien cómo contar historias. Cualquier posible error u omisión será responsabilidad mía, nunca de John.

Damas y caballeros, ¡que comience el juego!

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR

Este juego debe su existencia tanto a Arthur Conan Doyle, como a Jay Moriarty.

Gracias a Roger Heyworth, Michael Perry, Nicholas Meyer y tantos otros que han hecho posible que las aventuras de John Watson y Sherlock Holmes sean inagotables, permitiendo así que podamos seguir disfrutando de su universo.

Muchas gracias a Ludonova por confiar desde el principio.

Y gracias a Jugamos Tod@s y a todas las personas que han colaborado en el desarrollo de este juego: esta vez no solo habéis estado ahí para jugar un prototipo siempre que os lo pedí, sino que encima ahora, conocéis el final de cada uno de los misterios que hay dentro de esta caja. Perdón, ¡y nos jugamos!

Dr. Jesús Torres Castro, Julio 2015, Córdoba, España

ICONOS

ANVERSO DE LA CARTA		REVERSO DE LA CARTA			
BONUS		En esta localización obtienes 1 Ficha de Policía.		Obtienes 1 Ficha de Policía o 1 Ficha de Silbato.	
		En esta localización obtienes 1 Ficha de Silbato.			Obtienes 1 Ficha de Ganzúa.
		En esta localización obtienes 1 Ficha de Ganzúa.			Obtienes 3 Fichas de Carruaje.
		En esta localización obtienes 3 Fichas de Carruaje.			Roba 2 cartas de Personaje , escoge una y devuelve la otra debajo del mazo de personajes.
		En esta localización obtienes 1 Carta de Personaje.			
RESTRICCIONES	ANVERSO DE LA CARTA				
		Para leer el texto de la carta debes usar 1 ficha de Ganzúa.			
		Esta carta no se puede elegir para aplicar el efecto de la carta del Dr. Watson.			
	No se pueden colocar fichas de Policía sobre esta carta.	REVERSO DE LAS CARTAS DE PERSONAJE			
	Este personaje no puede ser copiado.				

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Idea: JESÚS TORRES CASTRO
Relatos de los casos: JESÚS TORRES CASTRO
Ilustraciones: JAVIER GONZÁLEZ (www.inhgolem.com)
Desarrollo: JUAN LUQUE y RAFAEL SÁIZ
Diseño gráfico y maquetación: DAVID PRIETO
Redacción y corrección de textos: RAMON TXASCO
Reglas: JUAN LUQUE y RAFAEL SÁIZ

CRÉDITOS NUEVA EDICIÓN

Ilustraciones: PASCAL QUIDAULT, ARNAUD DEMAREGO y NERIAN,
basadas en las ilustraciones de Javier González

