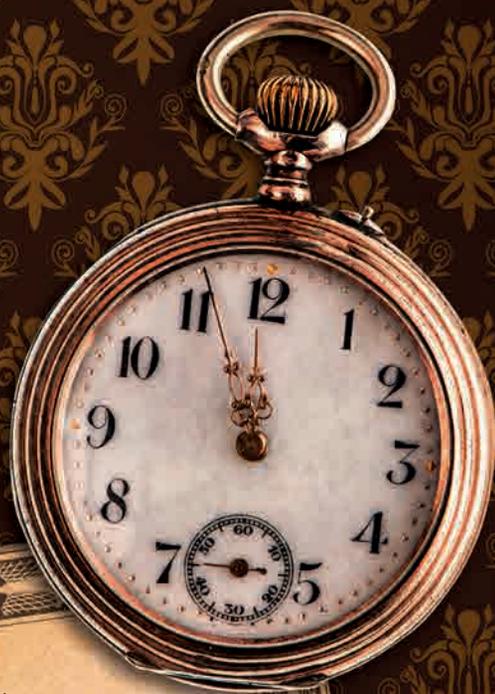


Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ



Правила игры



Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Переводчики: Анна Полянская, Светлана Шомполова (газеты)

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщики: Константин Соколов, z0z1ch (газеты),
Константин Тулинов (карта, справочник)

Дизайнер шрифтов: Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ —
компания Crowd Games. Информацию о приобретении
наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru
или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Лондон викторианской эпохи — город, улицы которого объяты густым туманом, скрывающим страшные преступления. Вы одни из тех, кого называют «нерегулярными частями с Бейкер-стрит», и вы вот-вот начнёте расследование очередного дела.

В «Этюде в багровых тонах» доктор Уотсон впервые упомянул «тайную полицию» с Бейкер-стрит. Эта «орава на редкость грязных и оборванных уличных мальчишек», с Уиггинсом за главного, оказывала Шерлоку Холмсу неоценимую помощь: по сути, они были его глазами и ушами на лондонских улицах.

В 1888 году, во времена событий «Знака четырёх», численность нерегулярных частей, по-прежнему возглавляемых теперь уже повзрослевшим Уиггинсом, увеличилась вдвое. «Они пролезут в любую щель, от их глаз ничто не ускользнёт, мимо их ушей не пролетит ни одно слово», — говорил Холмс. Для величайшего в мире детектива Уиггинс стал важнейшим из осведомителей.

Детективная карьера Холмса длилась около двадцати двух лет. С ростом количества раскрытых им дел росла и его репутация. В ноябре 1886 года, когда Уотсон женился в первый раз, нерегулярные части с Бейкер-стрит стали важны для Холмса как никогда. В 1892—1894 годах, пока детектив отсутствовал, именно Уиггинс, пробовавший себя тогда на актёрском поприще, информировал Майкрофта Холмса о событиях в лондонском преступном мире. Майкрофт же, в свою очередь, передавал эти сведения брату.

Уиггинс продолжал работать с Холмсом и в 1890-е, а также в первые годы XX века.

Искусство перевоплощения, которое он по большей части перенял у того же Холмса, помогало ему находить общий язык с представителями любых сословий лондонского общества и везде чувствовать себя как рыба в воде.

После смерти Уиггинса в 1939 году был найден его дневник, где он писал о многих делах, над которыми работал вместе с Холмсом.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы становитесь представителями так называемых нерегулярных частей с Бейкер-стрит — шайки уличных мальчишек, созданной знаменитым Шерлоком Холмсом для сбора лондонских сплетен и слухов, а также помощи в сложных расследованиях. Эта игра состоит из десяти дел, которые вам предстоит распутать.

В каждом деле вы будете использовать зацепки, карту Лондона, справочник и местную прессу.

Кроме того, вам будет доступен ряд консультантов — авторитетных специалистов (патологоанатом, криминолог и т. п.), которые тоже окажут содействие в расследовании.

Вооружившись всем этим арсеналом средств, а также своей недюжинной смекалкой, вы отправитесь рыскать по лондонским улицам в поисках улик, которые позволят разгадать загадку и ответить на вопросы, связанные с делом. Но не всё так просто, как кажется, и вам предстоит хорошенько постараться, чтобы не сесть в лужу во время итоговой беседы с Холмсом!

Сумеете ли вы превзойти своего наставника?



СОСТАВ ИГРЫ

КАРТА ЛОНДОНА

Эта карта — упрощённое отображение Лондона викторианской эпохи. С её помощью вы будете перемещаться по улицам города, посещать те или иные места и проверять алиби различных людей.

Лондон разделён на несколько округов: северо-западный (СЗ), западно-центральный (ЗЦ), юго-западный (ЮЗ), восточно-центральный (ВЦ) и юго-восточный (ЮВ) — их границы очерчены синими линиями и/или рекой Темзой. В каждом округе можно увидеть множество зданий, отмеченных номерами, — это адреса людей, с которыми можно пообщаться. Адреса соответствуют отдельным главам в книгах дел и приведены в справочнике. К примеру, адрес Гайд-парка — 95 СЗ — это краткая запись адреса «Парк-лейн, 95, северо-западный округ».

Здания, выделенные красным цветом, — это особые места (например, Британский музей). Здания, выделенные чёрным, — полицейские участки. Жёлтым выделены все прочие строения, которые можно посетить в ходе расследования. Часто один адрес относится к целой группе зданий, поэтому персонаж, находящийся, например, по адресу 62 ВЦ (где также расположен отель «Дакр»), необязательно там живёт. Во время разных расследований в одних и тех же местах (дома, здания, лавки и прочее) могут находиться разные резиденты.

В углу карты есть шкала, которая показывает время пешего перехода из одной точки карты в другую. По ней вы сможете оценить пешую скорость подозреваемого и, таким образом, проверить его показания.



☞ СПРАВОЧНИК ☞



В справочнике перечислены адреса жителей Лондона. Если вам надо кого-то повидать, загляните в справочник, найдите нужный адрес и отправляйтесь по нему — иными словами, прочтите соответствующую главу в книге дела.

Для упрощения поиска адреса приводятся по системе «номер-округ». К примеру, адрес Шерлока Холмса (в справочнике отмечен как «Холмс, Шерлок») — это 42 СЗ. Если вы хотите навестить детектива, прочтите главу «42 СЗ» в книге текущего дела.

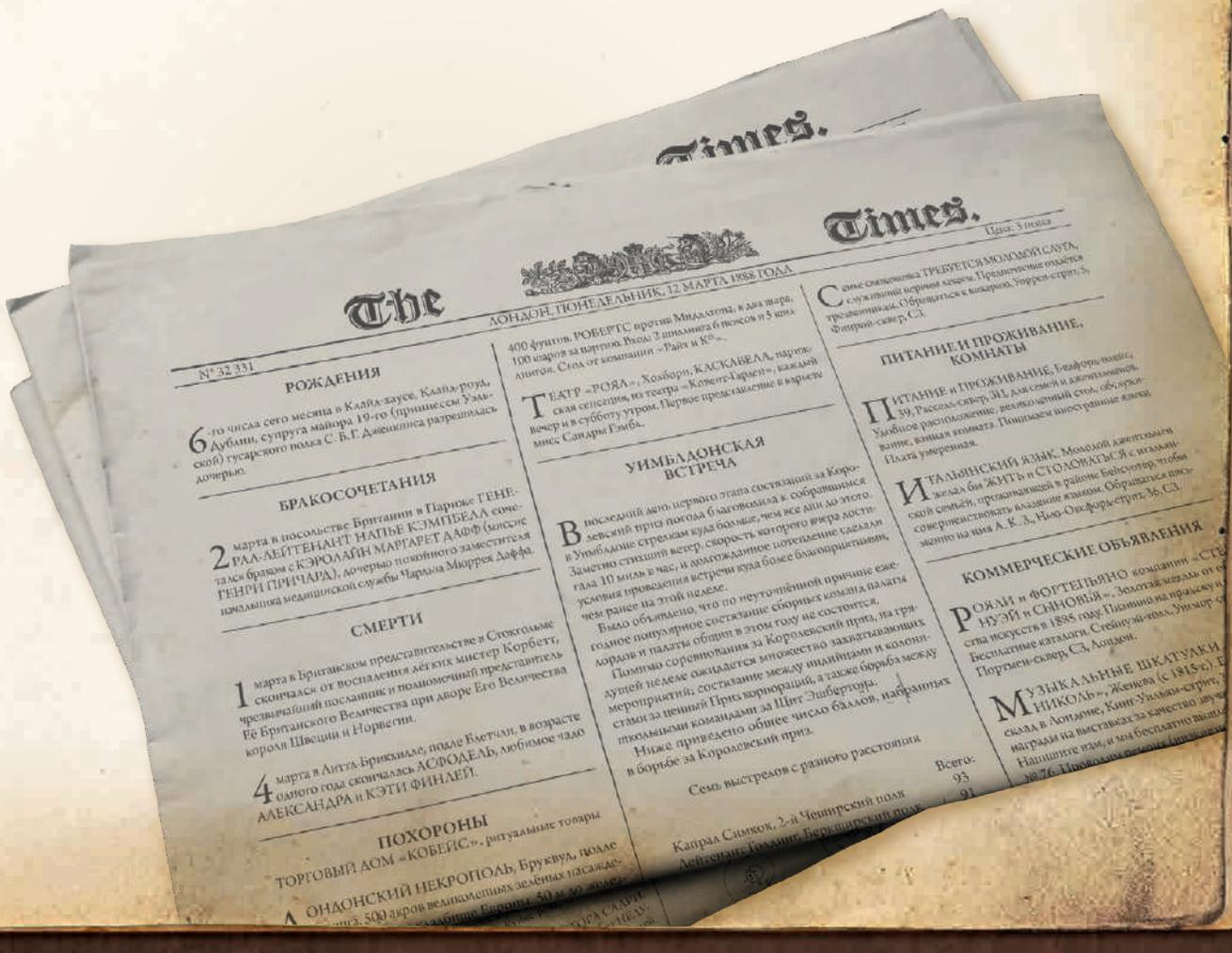
Примечание. В дополнение к адресному алфавитному указателю в справочнике приведён указатель различных категорий.

☞ ПЕРЕЧЕНЬ КОНСУЛЬТАНТОВ ☞

В конце этого буклета вы найдёте перечень постоянных консультантов Шерлока Холмса вместе с их адресами. Консультанты всегда готовы помочь вам в раскрытии дел, но не все из них окажутся полезны в каждом вашем расследовании.

☞ 10 ГАЗЕТ ☞

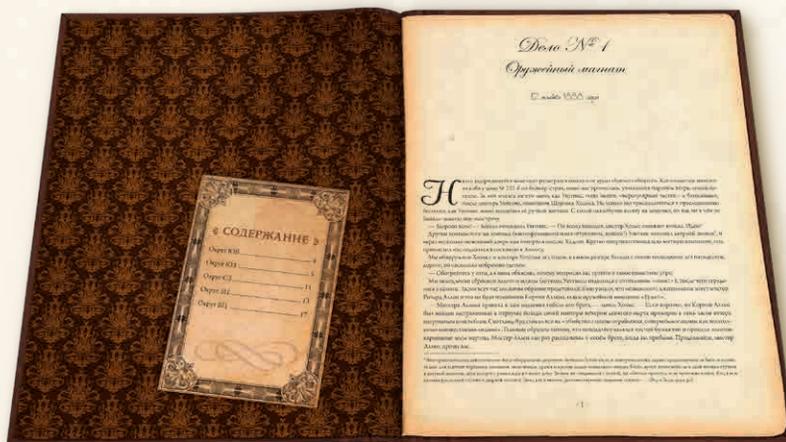
В каждом деле вам будет доступна свежая газета, а также все газеты, оставшиеся у вас от предыдущих дел. Кое-какие статьи и объявления могут привести вас к новой зацепке.



❧ 10 КНИГ ДЕЛ ❧

Эти книги содержат описания десяти дел, которые вы будете расследовать. Дела следуют в хронологическом порядке и одинаково структурированы.

❖ **Вступление.** Из этой части текста вы узнаете название и дату происшествия, а также все детали дела (обычно о них вам сообщает Холмс).

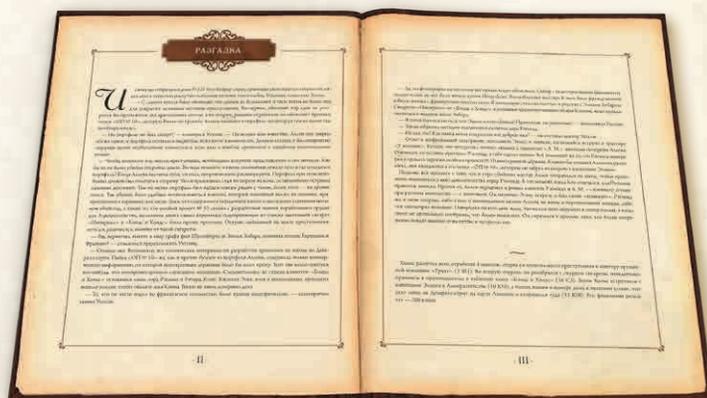


❖ **Зацепки.** Эта часть текста содержит зацепки — отдельные главы, заголовки которых соответствуют тем или иным адресам. В ходе расследования вы будете посещать разные адреса и, таким образом, отрабатывать зацепки, что поможет разгадать загадку, предложенную Холмсом. Каждая зацепка связана со своим округом (см. карту Лондона и справочник). Зацепки, относящиеся к одним и тем же округам, собраны вместе в порядке увеличения их адресных номеров. (Встречающиеся в книге иллюстрации размещены просто для красоты.)



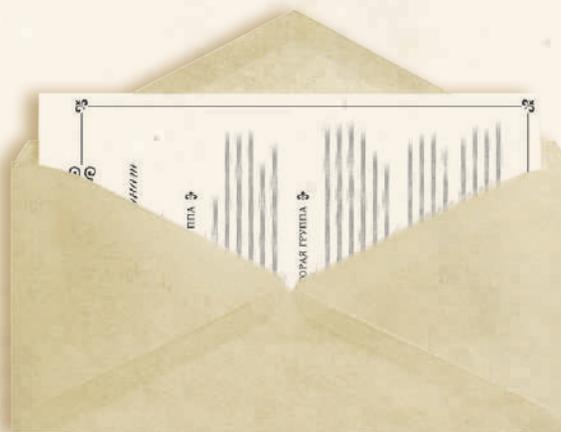


◀ **Вопросы.** Когда вы решите, что распутали дело, вам предстоит ответить на две группы вопросов. Первая из них всегда напрямую касается расследуемого дела. Вторая позволит заработать дополнительные очки за выявление связанных с происшествием событий.



◀ **Разгадка.** Холмс подробно распишет вам цепочку своих умозаключений, приведших его к разгадке.

Примечание. Вопросы и разгадка напечатаны перевёрнутыми на 180°.



◀ **Результат.** В этой заключительной части (а точнее, в конверте в конце книги дела) вы найдёте ответы на вопросы и посчитаете свой итоговый результат, который затем сравните с результатом Холмса. Общеизвестно, что обставить великого детектива невозможно, но не спешите отчаиваться: не исключено, что вы удивите сами себя!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите все вместе одно из дел. Мы советуем вести расследования в хронологическом порядке, иначе вы можете найти в газетах подсказки, которые испортят сюрприз, а то и всё удовольствие от игры.

1. Положите карту Лондона на середину стола.
2. Рядом с ней поместите справочник и перечень консультантов (на задней обложке этого буклета).
3. Возьмите газету за дату, соответствующую текущему делу, а также газеты всех предыдущих дел.

Важное замечание. Не берите газеты за более поздние числа.

4. Вы можете взять бумагу и карандаши, чтобы делать заметки по ходу расследования.

Примечание. Вы можете поручить делать заметки кому-то одному из игроков.

5. Выберите **главную ищeyку** вашей уличной шайки. Этот игрок берёт книгу дела, зачитывает вступительный текст, и ваше расследование начинается!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки расследуют дело все вместе.

Игра длится несколько ходов.

Главная ищeyка выбирает зацепку из книги текущего дела. Он может, к примеру, сказать: «Я хочу осмотреть место преступления», — а затем найти нужный адрес в справочнике и отправиться туда.

Если в книге дела отсутствует та или иная зацепка (то есть в текущей книге нет главы с заголовком, соответствующим выбранному адресу), игрок просто выбирает другую зацепку.

Отыскав в книге дела нужную зацепку, игрок зачитывает её главу вслух, а затем удобным ему способом отмечает, что отработал данную зацепку.

На этом его ход заканчивается.

Примечание. Чтобы не портить себе удовольствие от распутывания дела, не присматривайтесь к другим зацепкам в книге!

Затем игрок передаёт книгу соседу слева, который становится новой главной ищeyкой и выбирает следующую зацепку.

Игра продолжается в описанном порядке, пока участники не решат, что нашли разгадку.

За время расследования вы можете отработать столько зацепок, сколько захотите, но за один ход можно прочесть только одну новую главу.

Газеты, отработанные зацепки, справочник. Все игроки имеют неограниченный доступ к справочнику и газетам (текущей и предшествующим). Они могут сколько угодно раз перечитывать уже отработанные зацепки.

Обсуждение. Разумеется, игроки могут свободно общаться и обсуждать друг с другом расследуемое дело, а также вместе выбирать следующую зацепку. Однако, если между вами возникли разногласия касательно очередного места назначения, последнее слово всегда остаётся за главной ищeyкой текущего хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки могут в любой момент прекратить отрабатывать зацепки. Тогда они переходят к разделу «Вопросы» в книге дела, где им будет предложено ответить на две группы вопросов.

Запомнив (или записав) свои ответы на вопросы, игроки обращаются к разделу «Разгадка», и один из них зачитывает вслух умозаключения Холмса.

Наконец игроки вскрывают конверт, подсчитывают результат и сравнивают его с результатом Холмса.

РЕЗУЛЬТАТ

Чтобы определить свой результат, сложите очки, полученные за правильные ответы на вопросы. Затем подсчитайте, сколько зацепок вы отработали, и сравните получившееся число с числом зацепок, отработанных самим Холмсом.

Примечание. В некоторых делах вы можете получить «бесплатные» зацепки. Об этом будет сказано в конце раздела «Разгадка». Не учитывайте их при подсчёте своей суммы отработанных зацепок.

Если вы отработали больше зацепок, чем Холмс, вычтите из своего результата по 5 очков за каждую «лишнюю» зацепку; если меньше — прибавьте к результату по 5 очков за каждую «лишнюю» зацепку Холмса. Так вы получите своё итоговое число очков.

Пример. Игроки отработали 8 зацепок и набрали 95 очков за ответы на две группы вопросов. Затем они узнали, что Холмс нашёл разгадку всего по 6 зацепкам. За 2 лишние зацепки игроки вычитают 10 очков из своего результата. Таким образом, у них остаётся 85 очков.



После этого игроки могут сравнить свой итоговый результат с результатом Холмса. У него всегда 100 очков. Обойти великого детектива, безусловно, тяжело, но всё-таки возможно!



Среди бумаг Уиггинса были также найдены заметки, сделанные в 1886 году во время лекции Холмса, обращённой к нерегулярным частям с Бейкер-стрит. Лекция отражает знания детектива о Лондоне и лондонцах, которые помогли ему в расследованиях и могли бы помочь нерегулярным частям. Мы воссоздали для вас обстоятельства и суть той лекции. Итак, Холмс стоял возле карты Лондона, висевшей на стене в гостиной дома № 221-б по Бейкер-стрит. Уотсон делал вид, что увлечён чтением, но сам время от времени поглядывал на происходящее поверх книги. Холмс начал неторопливо вышагивать взад-вперёд перед группой внимающих его словам подростков. В правой руке он держал чёрную трубку, а левая покоилась в кармане халата мышинного цвета.

— Лондон не назовёшь раем на земле, — начал он. — Под вездесущей копотью здесь томятся вытопки империи — четыре миллиона душ, выживающих по принципу «каждый сам за себя». За их спинами маячат силы зла, толпы негодяев, оплетающих город паутиной беззакония, а в центре этой паутины затаился их кукловод — профессор Джеймс Мориарти, величайший интриган всех времён и мозг лондонского преступного мира. И мозг этот, смею вас заверить, выдающийся. Такой человек мог бы вершить судьбы народов, и в каком-то смысле он это и делает. Но каков хитрец! Каждое своё преступление он совершает чужими руками, и истинное его лицо всегда остаётся в тени, неведомое ни обывателям, ни полиции. Какое бы дело вы ни расследовали, помните об этом.

— А как это он так умудряется ничем себя не выдавать, мистер Холмс?

— Хороший вопрос, Уиггинс. Мориарти окружил себя негодьями всех мастей, которые не только воплощают его преступные замыслы в жизнь, но и обрывают все ведущие к нему ниточки. Как видите, мы имеем дело отнюдь не с ординарным бандитом, и в борьбе с ним пригодится любая помощь.

Сегодня мы как раз и поговорим о людях, способных помочь вам в расследованиях. В начале любого дела вы рискуете совершить фатальную ошибку, принявшись строить теории, не зная фактов. Впоследствии вы наверняка начнёте подгонять факты под свои теории, а не наоборот, как следовало бы. Сейчас я расскажу вам о тех, кто может посодействовать в сборе фактов.

Первым делом обсудим больницу Святого Варфоломея, — кончиком трубки Холмс указал на адрес **38 ВЦ** на карте. — Это одна из старейших и крупнейших больниц в городе, а также медицинская школа Университетского колледжа Лондона. Здесь работает **главный**

патологоанатом коронерской службы сэра Джаспер Микс, лучший судмедэксперт Лондона. Можете рассчитывать на подробный отчёт о найденных уликах.

— Мистер Холмс, а тела убитых всегда привозят в больницу Святого Варфоломея?

— Именно так, Уиггинс. Если смерть нельзя признать естественной или она вызывает подозрения, тело обязательно должен осмотреть главный патологоанатом.

Пойдём дальше. Следующее интересное местечко располагается по адресу **22 ЮЗ**. Это **криминологическая лаборатория** Скотланд-Ярда. Здесь вам нужен **Г. Р. Мюррей**, главный химик-аналитик. Поговаривают, что он вообще не покидает лабораторию: в любое время дня и ночи вы найдёте его склонившимся над одним из столов в попытке воссоздать картину преступления по найденным вещественным доказательствам. Если вам удастся уследить за непредсказуемой и вертлявой мыслью старины Мюррея, вы многому у него научитесь. Когда дело доходит до анализа и толкования улик, ему нет равных.

— А не проще уж напрямиком отправиться в Скотланд-Ярд, мистер Холмс? — полюбопытствовал Уиггинс.

Холмс с лёгкой улыбкой опустил в плетёное кресло.

— Скотланд-Ярд? Если бы его достойные представители внимательно изучали отчёты и знали, с какой стороны братья за улики, я бы сидел без работы. Да, конечно, сотрудники Скотланд-Ярда получают отчёты Мюррея и даже, возможно, их прочтут, но это не значит, что они сумеют сделать толковые выводы. **Грегсон и Лестрейд** — лучшие в тамошней серой массе, но вы сами заметите, что им свойственно выдумывать чепуху, а потом подгонять под неё факты, от чего я вас уже предостерегал.

Тем не менее вы правы, Уиггинс. **Скотланд-Ярд**, находящийся по адресу **13 ЮЗ**, тоже может послужить

источником ценных сведений. Полиция располагает не доступными нам возможностями для сбора информации.

И раз уж зашла речь об информации, будет не лишним упомянуть **Национальный архив**, его адрес — **14 ЗЦ**. В этом просторном огнеупорном здании в стиле тюдоровской эпохи хранятся **правовые документы как уголовного, так и гражданского характера** и разного рода официальные бумаги. Здесь следует обратиться к **Дизраэли О'Брайену**, старшему сотруднику отдела земельного кадастра. Этот человек просто ходячая (точнее, в нашем случае — сидячая) энциклопедия архива по всем делам за последние тридцать лет.

Ещё один архив, о котором не следует забывать, — это **Сомерсет-хаус**, расположенный на южной стороне Стрэнда по адресу **17 ЗЦ**. Здесь **регистрируются все рождения, смерти и браки**. Тут же находится огромное хранилище завещаний.

— А кого нам спросить в Сомерсет-хаусе? — вклинился Симпсон.

— Архив открыт для всех желающих, так что свой человек вам там не понадобится.

Холмс поднялся и, поглядывая на карту, раскурил трубку. Потом повернулся к слушателям и продолжил лекцию:

— Теперь поговорим о судебных учреждениях. Хотя наша работа имеет весьма отдалённое отношение к официальным правоохранительным органам, можно и нужно использовать их для наведения справок. **Уголовный суд**, он же Олд-Бейли, находится по адресу **36 ВЦ**, и туда стоит обращаться, когда вы имеете дело с известными преступниками. Прогулка в Олд-Бейли может принести немало полезной информации.

Когда я учился в больнице Святого Варфоломея, то регулярно ходил в Олд-Бейли смотреть на судебные процессы. Именно наблюдения за преступниками и за юристами укрепили меня в мысли стать сыщиком. Мелкие, но совершённые с определённой долей выдумки преступления куда интереснее крупных, однако тривиальных.

Есть один молодой барристер, зовут его **Эдвард Холл**. Его часто можно найти в Олд-Бейли, и он не настолько ограничен, как его коллеги. Он поможет вам.

— Э-э, мистер Холмс?..

— Слушаю, Симпсон.

— А чем барристер отличается от солиситора?

— Элементарно, Симпсон. Солиситор занимается рутинными правовыми делами граждан. Если вам не надлежит предстать перед судом, тогда барристер вам не понадобится. В противном случае ваш солиситор предложит вам обратиться к барристеру. Барристер — это элита среди адвокатов, он имеет право вести дела в высших судебных инстанциях. Его работа — защищать обвиняемого на открытых заседаниях. При этом во всех своих делах, кроме уголовных, ему не обойтись без помощи солиситора, который и готовит материалы для процесса.

Ну а теперь, окинув взором верхушку судебно-правовой системы, спустимся пониже и посмотрим на источники информации иного рода. Прежде всего, это **Свин Шинуэлл**.

Уотсон положил книгу на колени и впервые за вечер обратился к Холмсу:

— Должен сказать, Холмс, что им придётся опуститься весьма глубоко, чтобы добраться до мест, где обитает Свин Шинуэлл.

— Не будьте столь категоричны, мой дорогой Уотсон. Свина, конечно, нельзя назвать столпом общества, однако он извлёк урок из своих ошибок и пытается вести новую жизнь на правильной стороне закона. Он немало помог нам в прошлом и, полагаю, ещё не раз поможет в будущем. После двух сроков в тюрьме Паркхёрст Шинуэлл Джонсон по прозвищу Свин решил отказаться от преступной деятельности и ныне держит заведение под названием «**Ворон и крыса**» по адресу **52 ВЦ**.

— Завсегдатаи которого успели побывать и в Паркхёрсте, и в Милбанке, и во всех прочих тюрьмах империи, — подхватил Уотсон, а затем вновь погрузился в книгу.

— Верно, Уотсон. Только где же ещё найти публику, которой известны последние новости преступного подполья? У Свина Шинуэлла всегда отыщется для вас какое-нибудь дельце или советы по вашему дельцу.

Говоря о подполье, нельзя не упомянуть **Фреда Порлока**... Фред Порлок — это псевдоним одного из членов преступной организации Мориарти, оказавшего нам неоценимую помощь в расследовании ряда

дел. Я не знаю ни кто он, ни почему решил предать своего хозяина, но достаточно и того, что он это делает. Он держит со мной связь через почту и зашифрованные послания, которые оставляет в магазине игрушек «**Парсонс и сыновья**» по адресу **18 СЗ**.

— В магазине игрушек?

— Да, временами Порлок выказывает весьма своеобразное чувство юмора.

Ну а теперь пара слов о ценнейшем из доступных вам источников сведений. Я говорю про газеты. В Лондоне и окрестностях издаётся порядка пятисот семидесяти газет. Как вы знаете, один из моих чуланов полностью забит старыми номерами, и я регулярно к ним обращаюсь. Пресса — это крайне полезный источник знаний, если, конечно, понимать, на что смотреть. Я не читаю в газетах ничего, кроме уголовной хроники и раздела частных объявлений. Вы сами убедитесь, что этот раздел весьма поучителен, и, пока таковые объявления существуют, ни один сыщик без работы не останется.

— Но, мистер Холмс, там же по большей части про всяческие пустяки напечатано!

— Пустяки? Может статься, вы и правы, мистер Симпсон, может статься. Но мне всегда было интереснее братья за дела увлекательные и даже единственные в своём роде, какими бы пустяковыми они ни казались. Самые странные и самые необыкновенные случаи очень часто связаны с довольно мелкими преступлениями и ситуациями, когда никто даже и не подозревает о совершении преступления. Помните: чем больше всего вы выудите из газет, тем меньше времени у вас уйдёт на дальнейшее расследование.

Время от времени я пользуюсь услугами двух репортёров. Одного зовут Генри Эллис, и он работает в «**Таймс**», а второй — это Квентин Хогг из «**Полис Газетт**».

Мистер Эллис — редактор раздела зарубежных новостей и большой знаток всего, что происходит на континенте. Уголовные дела его тоже интересуют, и он всегда счастлив помочь, где может, но только смотрите не сболтните ему лишнего, не то на следующий день обнаружите всё, что нашептали ему по секрету, на первой полосе «**Таймс**». Мистера Эллиса вы найдёте по адресу **30 ВЦ**.

Квентин Хогг — репортёр раздела уголовной хроники в «**Полис Газетт**». Некогда он и сам был инспектором полиции, но разочаровался в Скотланд-Ярде. Он хороший репортёр и обладает изрядными способностями к дедукции. Не забывайте про него, он может оказаться полезен. Его адрес — **35 ВЦ**.

Есть вопросы, джентльмены?

— Холмс, не кажется ли вам, что стоило бы рассказать и о вашем брате **Майкрофте**? — спросил Уотсон. — В конце концов, он немало поспособствовал вам в прошлом.

— Я бы сказал, что это я ему во многом поспособствовал, мой дорогой Уотсон. Но вы совершенно правы, мне следует рассказать и о своём брате. Он обладает огромными знаниями во всём, что касается политики и правительства.

— Подчас он и есть само правительство, — произнёс Уотсон, копируя Холмса, что вызвало с трудом сдерживаемое веселье в рядах сидящих перед детективом юнцов.

— Да, Уотсон, именно так я однажды и выразился в отношении своего брата, — сухо подтвердил Холмс. — У него отменные способности к математике, и он проводит проверку бухгалтерских книг для нескольких правительственных ведомств. Майкрофт живёт на улице Пэлл-Мэлл. Уайтхолл, куда он ходит на службу каждое утро и откуда возвращается каждый вечер, находится буквально за углом. Можете поверить, что это единственный маршрут, который он проделывает из года в год? Но есть и место, которое он посещает помимо работы, — это клуб «**Диоген**», да и тот располагается прямо напротив окон его пятикомнатной квартиры. В случае надобности идите к нему в «**Диоген**», адрес — **8 ЮЗ**.

Также необходимо сказать пару слов о **Лэнгдейле Пайке**, человеку, за которым нередко остаётся последнее слово. Это неиссякаемый источник сведений о разного рода скандалах, особенно в лондонском высшем обществе. «**Жёлтые**» газетёнки тоже, бывает, обращаются к мистеру Пайку и никогда не остаются без пикантного материала. Днём его можно найти в «**Светском клубе**» по адресу **2 ЮЗ**.

— А как насчёт Центрального экипажного депо, мистер Холмс? — спросил Уиггинс. — Мне всегда удавалось разжиться там полезным слухом.

— Отлично, Уиггинс, очень верное дополнение. **Центральное экипажное депо** расположено по адресу **5 ЗЦ**. Именно оттуда каждое утро выезжают все лондонские кэбы. Если повезёт, у кэбменов можно получить массу важных сведений о передвижениях разных людей. Очень, очень хорошее дополнение, Уиггинс.

Холмс снова опустился в плетёное кресло.

— Что ж, полагаю, на сегодня довольно. Я никого не забыл, Уотсон?

— Как насчёт **Ломакса** из **Лондонской библиотеки**?

— Да, он тоже может оказаться полезен. Ломакс — это кладёзь знаний, он способен найти что угодно на бесконечных полках библиотеки.

На сегодня точно всё. Хотел бы повторить ещё раз, что в деле расследования преступлений важнее всего научиться примечать во всём множестве фактов ключевые, относящиеся к сути дела. Иначе вся ваша энергия и всё ваше внимание рассеются попусту.

Итак, джентльмены, если вы соизволите переместиться за стол, я позвоню миссис Хадсон и попрошу её принести чай и галеты.

— Спасибо, мистер Холмс.

— Не за что, — отозвался детектив. — Уверен, очень скоро мы найдём применение вашим талантам.



Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ

Авторы игры: Тэри Трэди, Сюзанна Голдберг и Реймонд Эдвардс
Художники: Паскаль Кидо (коробка), Арно Демаж (обложки),
Нервэк (рисунки), Бернар Биттнер (карта)
Развитие игры: JudgeWhyMe и Сирил Демаж
Редактура: Space Cowboys, Gaming Rules!



Игра «Шерлок Холмс, детектив-консультант»
издана JD Editions — Space Cowboys.
238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC, Франция
© 2017 Space Cowboys. Все права защищены.

Следите за новостями игры «Шерлок Холмс, детектив-консультант»
на сайтах www.spacecowboys.fr и www.crowdgames.ru.

Эта игра делалась со всем возможным старанием
и тщанием, однако если у вас возникли трудности, связанные
с качеством или комплектностью компонентов, обратитесь
в нашу службу поддержки: cg@crowdgames.ru.

КОНСУЛЬТАНТЫ

Консультанты — это постоянные персонажи с особыми знаниями и навыками. Время от времени вам будет требоваться их помощь, чтобы продвинуться в расследовании. Разумеется, не все они окажутся полезны в каждом из дел, а порой будут даже пропадать с горизонта. Вы сами решаете, когда и к кому из них обратиться.

СЭР ДЖАСТЕР МИКС (38 ВЦ)

Главный патологоанатом больницы Святого Варфоломея.
Проводит вскрытие всех трупов, появляющихся во время расследования.

Г. Р. МЮРРЕЙ (22 ЮЗ)

Криминолог. Исследует все связанные с делом предметы и вещества.

СКОТЛАНД-ЯРД (13 ЮЗ)

Полиция (представленная инспекторами Лестрейдом и Грегсоном).
Располагает отчётами и деталями преступления.

ДИЗРАЭЛИ О'БРАЙЕН (14 ЗЦ)

Служащий Национального архива. Заведует юридическими и уголовно-правовыми документами.

СОМЕРСЕТ-ХАУС (17 ЗЦ)

Общественный архив с записями о рождениях, смертях и свадьбах, а также хранилищем завещаний.

ЭДВАРД ХОЛЛ (36 ВЦ)

Адвокат из Олд-Бейли. Источник сведений по судебным процессам и юридическим вопросам.

СВИН ШИНУЭЛЛ (52 ВЦ)

Хозяин трактира «Ворон и крыса». Источник сведений о незаконных делишках и преступниках.

ФРЕД ПОРЛОК (18 СЗ)

Один из членов криминального подполья. Оставляет зашифрованные сообщения о деятельности Морнарти (главы преступной организации и заклятого врага Холмса) в магазине игрушек «Парсонс и сыновья».

ГЕНРИ ЭЛЛИС (30 ВЦ)

Журналист из «Таймс». Источник сведений о текущих событиях, преимущественно зарубежных.

КВЕНТИН ХОГГ (35 ВЦ)

Журналист из «Полис Газетт». Источник сведений по уголовным вопросам.

МАЙКРОФТ ХОЛМС (8 ЮЗ)

Серый кардинал. Источник сведений обо всём связанном с правительством и политикой.

ЛЭНГДЕЙЛ ПАЙК (2 ЮЗ)

Светский обозреватель. В курсе всех слухов, циркулирующих в лондонском высшем обществе.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ЭКИПАЖНОЕ ДЕПО (5 ЗЦ)

Место встречи всех лондонских кэбменов. Здесь можно узнать о передвижениях подозреваемых.

ЛОМАКС (5 ЮЗ)

Сотрудник Лондонской библиотеки. К нему следует обращаться за энциклопедическими изысканиями.

ШЕРЛОК ХОЛМС (42 СЗ)

Если вы зашли в тупик, Шерлок Холмс наведёт вас на след, дав подсказку. Но предупреждаем: это может испортить удовольствие от самостоятельного расследования!