



BAKER STREET

COMPONENTI

- 30 carte Detective (5 per ogni valore da 0 a 5)
- 40 carte Prova (2 per ogni lettera dalla A alla T)

IDEA DEL GIOCO

Londra, 1898, strati di nebbia ricoprono la città, ombre sgusciano nella notte. Qualcosa è successo... !

Chi risolverà per primo il caso? I due scaltri detective si sfidano per la vittoria, cercando di giocare le proprie carte nel modo migliore, ma allo stesso tempo ostacolandosi l'un l'altro. Anche se questo non sempre riesce...

Vince chi per primo colleziona 7 carte Prova con una sequenza continua ed ininterrotta di lettere dell'alfabeto.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende 30 carte detective di uno dei due colori, le mescola bene e le poggia in un mazzo coperto davanti a sé. Quindi ogni giocatore prende le prime tre carte dal proprio mazzo e le tiene in mano in modo che l'avversario non le possa vedere.

Mescolare anche le 40 carte Prova, che devono quindi essere suddivise in 5 mazzetti coperti da disporre in circolo al centro del tavolo.

NOTA: le carte detective mostrano un valore numerico che va da 0 a 5, ed inoltre possono riportare un simbolo fra i tre seguenti, che saranno illustrati in dettaglio più avanti:



SOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in diversi round successivi ed ogni round consiste in una o più fasi di gioco. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue alternandosi. Chi è di turno ha due possibilità: può giocare il suo turno oppure dubitare della dichiarazione precedentemente fatta dal suo avversario.

Nel primo caso, il turno di gioco si svolge sempre in quest'ordine:

- 1) Giocare una carta
- 2) Reintegrare la mano
- 3) Fare una dichiarazione

1) GIOCARE UNA CARTA

Il giocatore di turno gioca una delle sue tre carte e la mette scoperta a fianco di uno dei cinque mazzi di carte Prova al centro del tavolo, scelto a piacere. All'inizio, le prime carte Detective così giocate saranno visibili a entrambi i giocatori, ma più avanti nel corso della partita esse saranno di volta in volta ricoperte dalle altre carte giocate sulla stessa pila.

NOTA: i giocatori possono vedere solo la carta Detective che si trova in cima ad ognuno dei cinque mazzi (l'ultima giocata su quella pila); non è concesso rivedere il contenuto dei mazzi durante il gioco!

2) REINTEGRARE LE CARTE

Come seconda azione il giocatore pesca la prima carta del suo mazzo, in modo così da tornare ad avere una mano completa di tre carte.

Avviso: qualora il mazzo di uno dei giocatori si dovesse esaurire nel corso del gioco, quel giocatore prenderà uno dei mazzi degli scarti che si sono formati fino a quel momento, e lo utilizzerà d'ora in poi come suo mazzo personale, girandolo a faccia in giù.

3) FARE UNA DICHIARAZIONE

Come ultima azione ogni giocatore **deve** fare una dichiarazione, che consiste nell'annunciare all'avversario quant'è, secondo lui, la somma totale delle sei carte possedute nelle rispettive mani (cioè il valore delle proprie tre carte più quello delle tre dell'avversario!). La stima così effettuata indica che, per quel giocatore, il totale delle due mani di carte è almeno pari al numero annunciato.

I simboli sulle carte non hanno ancora alcuna influenza in questa fase del gioco e vengono ignorati.

Il giocatore che effettua la prima dichiarazione di un round può scegliere liberamente il valore da annunciare, ma le dichiarazioni successive alla prima dovranno sempre superare di almeno un punto quella immediatamente precedente, effettuata dall'avversario nel suo ultimo turno di gioco.

Attenzione: è possibile e perfettamente lecito che il giocatore, conoscendo le proprie tre carte, annunci una stima anche minore del totale che possiede lui da solo, giusto per confondere l'avversario...

ESEMPIO: Manuela inizia a giocare. Come prima cosa gioca una delle tre carte che ha in mano e la mette vicino ad uno dei mazzi delle carte Prova. Successivamente, pesca una nuova carta dal suo mazzo così da avere di nuovo tre carte in mano. Infine, effettua la sua dichiarazione e annuncia "la somma delle nostre carte è almeno 13". Tocca ora a Guido, anche lui gioca una carta vicino ad un mazzo delle carte Prova, pesca quindi una nuova carta e infine supera la dichiarazione di Manuela annunciando "almeno 16". Ora tocca nuovamente a Manuela, che può giocare una nuova carta, ripescare e fare quindi una nuova dichiarazione (superiore al "16" di Guido), oppure può semplicemente dubitare il "16" di Guido...

I due giocatori si alternano giocando turni in questo modo, effettuando dichiarazioni sempre crescenti, fino a che, prima o poi, si arriva comunque a...

DUBITARE

Se un giocatore non può o non vuole superare la dichiarazione precedente dell'avversario, può annunciare che la mette in dubbio. In tal modo, tuttavia, il giocatore rinuncia totalmente al proprio turno, non potrà quindi: 1) giocare una carta, 2) reintegrare e 3) fare una dichiarazione.

Quando uno dei due giocatori dubita, entrambi devono scoprire le carte che hanno in mano, rivelandole in modo che si possa calcolarne il valore totale (i simboli vengono ancora ignorati!).

A questo punto:

- se la somma effettiva è più bassa della somma dichiarata, vince il giocatore che l'ha dubitata;
- se invece la somma è uguale o più alta, vince il giocatore che aveva fatto la dichiarazione.

In ogni caso, qualunque sia l'esito, entrambi i giocatori scartano a questo punto tutte e tre le carte possedute mettendole in uno dei mazzi di scarto. Si faccia attenzione che, come già detto, una volta scartate, le carte non potranno più essere viste dai giocatori, se non per l'ultima, ovvero quella in cima alla pila degli scarti.

FINE DEL ROUND

Dubitare una dichiarazione mette in ogni caso termine al round di gioco corrente, che termina con il vincitore sopra determinato e l'assegnazione di una Ricompensa ed un Vantaggio.

Ricompensa: il giocatore che ha vinto il dubitare sceglie uno dei cinque mazzi di carte Prova a piacere e lo prende come ricompensa; il mazzo scelto determina anche quali carte determineranno il vantaggio.

Vantaggio: le carte Detective scartate accanto al mazzo scelto come ricompensa vengono a questo punto valutate una per volta, in ordine, dividendole per colore e ponendole di fronte al proprietario, disponendole una sull'altra finché il mazzo termina o non viene rivelata una carta *Stop* (vedi più avanti).

Ogni giocatore somma mano a mano il valore numerico delle carte Detective così ricevute, che può ora essere influenzato dai simboli stampati su di esse. A questo punto, il giocatore che avrà il maggior valore totale ottiene il vantaggio: potrà esaminare uno dei mazzi di carte Prova a sua scelta, e prendere una delle carte Prova che esso contiene.

A questo punto, ogni giocatore scarta le carte Detective così utilizzate nel proprio mazzo degli scarti.

Attenzione: un mazzo di carte Prova può essere scelto anche se non ha nessuna carta Detective scartata a fianco. In questo caso il giocatore che ha vinto ottiene sia la ricompensa che il vantaggio e potrà quindi pescare un'ulteriore carta Prova. Questa regola vale anche in caso di pareggio quando i giocatori valutano le carte Detective per aggiudicarsi il vantaggio.

I SIMBOLI DELLE CARTE

I simboli riportati sulle carte Detective hanno effetto solo dopo che si è dubitato, ed esclusivamente nel momento in cui i giocatori valutano chi ha diritto a guadagnare il vantaggio. Quando le carte Detective vengono valutate per determinare il vantaggio, la presenza e la posizione di carte con uno dei tre simboli ha gli effetti di seguito descritti.

- 🛑 **Stop:** questa carta termina immediatamente la valutazione del punteggio per la determinazione del vantaggio! Eventuali altre carte Detective nel mazzo da valutare non vengono contate e non hanno alcun effetto per questa fase di gioco, restano invece nella pila degli scarti accanto alle carte Prova.
- 🔍 **x2:** posta sotto un'altra carta Detective, questa carta ne raddoppia il valore ai fini del conteggio per la determinazione del vantaggio. Se dovessero essere rivelate più carte x2 in successione, il raddoppio viene effettuato comunque una sola volta sulla somma totale di tali carte (vedi esempio sotto).
- 🏹 **Freccia:** qualora vi fosse almeno una carta di questo tipo fra le carte Detective da valutare (non importa a quale giocatore appartenga la carta freccia), dopo aver terminato la valutazione del mazzo si valuterà allo stesso modo anche il mazzo di carte Detective seguente in senso orario. Se anche in questo secondo mazzo vi dovesse essere una o più carte freccia, dopo averlo valutato si procederà anche per il successivo e così via.

Attenzione: è possibile e perfettamente lecito che uno stesso mazzo sia conteggiato più volte nella stessa fase di determinazione del vantaggio, per un effetto a catena delle carte Freccia.

Esempio di valutazione del vantaggio



Manuela ha dubitato con successo e prende come ricompensa un mazzo di carte Prova a sua scelta. Dal vicino mazzo di scarti delle carte Detective vengono quindi rivelate una ad una le carte dei rispettivi giocatori. La quinta carta è una carta "stop", che viene posta davanti al suo proprietario: le altre carte non avranno ulteriore effetto nella valutazione e resteranno accanto al mazzo delle carte Prova.

Si ha quindi per Manuela: $(3+2) \times 2 = 10$, mentre per Guido: $5 + 3 + 2 = 10$, un pareggio. In questo caso, il vantaggio va allo stesso giocatore che ha preso la ricompensa, quindi Manuela può scegliere una carta Prova da un mazzo qualsiasi a sua scelta. A questo punto, le carte Detective usate per valutare il vantaggio vengono riposte negli scarti di ciascun giocatore.

Se nel mazzo fosse stata presente almeno una carta freccia, a questo punto si sarebbe valutato il mazzo successivo in senso orario, il che avrebbe potuto essere stavolta a vantaggio di Guido...

COLLEZIONARE LE CARTE PROVA

Il vincitore del vantaggio può guardare tutte le carte Prova di un mazzo a scelta, scegliendone solo una che dovrà porre coperta davanti a sé. Le restanti carte di quel mazzo restano al loro posto. In questo modo, il giocatore può raccogliere più carte Prova che formano una collezione utile per la soluzione del caso...

Le carte Prova mostrano delle lettere dalla A alla T (due carte per ciascuna lettera): tra A e T non c'è collegamento, vale a dire che non si considerano lettere una di seguito all'altra ai fini della vittoria.

Ogni giocatore può avere una sola carta per lettera, non è permesso prendere una carta Prova con la stessa lettera di una che già si possiede. I giocatori possono riesaminare le proprie carte Prova (che sono coperta davanti a loro) in qualsiasi momento.

Terminata la determinazione del vantaggio, si inizia un nuovo round. Ogni giocatore pesca tre nuove carte dal proprio mazzo come mano iniziale, e il primo a giocare è quello che è stato sconfitto dal precedente dubitare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un giocatore riesce a mettere insieme almeno 7 carte Prova in sequenza alfabetica non interrotta (considerando che A e T non sono considerate di seguito una all'altra). Quel giocatore scopre le sue carte Prova per dimostrare che ha vinto la partita.

Esempio: Manu ha appena ottenuto il vantaggio, quindi sceglie la carta F da uno dei mazzi di carte Prova come ricompensa. In questo modo riesce ad avere le carte Prova in sequenza da D a K (8 carte), le rivela e si dichiara vincitrice della partita!!

Traduzione in italiano by



<http://www.goblins.net>