

per 2 giocatori dai 10 anni in su

Adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Giugno 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Bakerstreet" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto della Scatola

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



La Storia

Londra, 1898. La nebbia avvolge la città, le ombre guizzano veloci nella notte: è stato compiuto un delitto ! Chi sarà il primo a fare luce su questo crimine ? Due scaltri investigatori rivali indagano sul caso e cercano di ostacolarsi a vicenda giocando le loro carte con astuzia e confondendo l'avversario. Ma non sempre ci riescono ... !

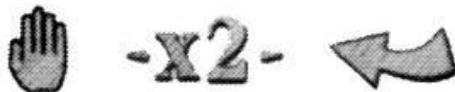
Vince il primo giocatore che raccoglie per primo 7 carte Prova che riportano 7 lettere in ordine alfabetico.

Preparazione

Ogni giocatore riceve 30 carte Detective dello stesso colore e, dopo averle mescolate bene, le appoggia in un mazzo coperto davanti a sé (pozzo). Poi, prende le prime tre carte in cima al mazzo e le tiene in mano in modo che l'altro giocatore non le possa vedere.

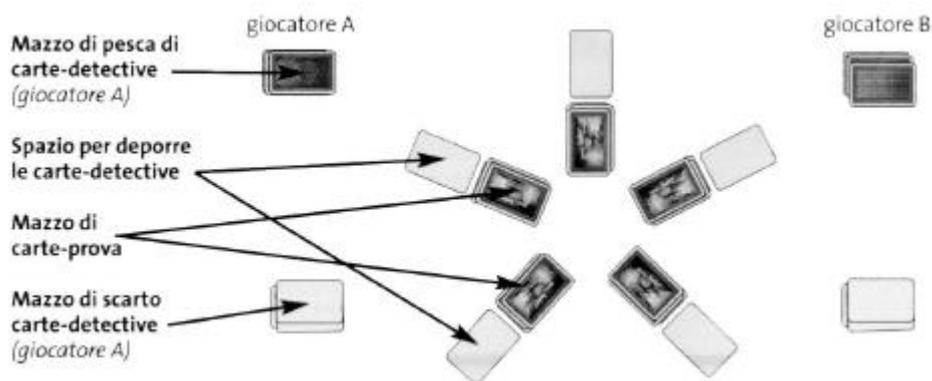
Le carte Detective hanno un valore compreso tra 0 e 5. Inoltre, alcune di questa riportano uno di questi simboli:

Ogni giocatore riceve 30 carte Detective e ne tiene in mano 3



Le 40 carte Prova vengono anch'esse mescolate con cura. Poi, vengono poste sul tavolo suddivise in 5 mazzi coperti, di 8 carte ciascuno, in cerchio.

Distribuire le carte Prova sul tavolo, in 5 mazzi coperti



Come Giocare

Una partita si gioca in diversi round. Ogni round si compone a sua volta di una o più mosse. Inizia il giocatore più giovane, poi i due procederanno alternandosi. Il giocatore di turno può eseguire una mossa **oppure** contestare l'ultima offerta fatta dal suo avversario.

Fare una mossa oppure contestare

Ogni mossa si articola in 3 azioni consecutive:

- 1) Deporre una carta
- 2) Pescare una nuova carta
- 3) Fare un'offerta

1) Deporre una carta

Il giocatore di turno depone sul tavolo, scoperta, una delle carte Detective che ha in mano, accanto ad uno dei 5 mazzi di carte Prova che si trovano sul tavolo. Se in quella posizione dovessero esserci delle carte rimaste dai turni precedenti, l'attuale carta Detective andrebbe appoggiata sopra, in modo da coprire tutte le carte già presenti.

I giocatori quindi, vedranno solo la relativa prima carta che si trova sopra ai cinque mazzi. Non è permesso sfogliare questi mazzi per guardare le carte coperte.

2) Pescare una nuova carta

Come seconda azione, il giocatore pesca la prima carta dal suo pozzo, in modo da ripristinare le sue 3 carte in mano.

Attenzione: una volta esaurito un pozzo, si rimescoleranno le carte del mazzo di scarto personale, formando in tal modo un nuovo pozzo.

3) Fare un'offerta

Come ultima mossa, un giocatore deve fare un'offerta, cioè una stima di quanto presume sia il valore complessivo delle carte che ha in mano lui e di quelle che ha in mano il suo avversario (valori dei $3 + 3 = 6$ carte Detective in mano ai giocatori). I simboli riportati eventualmente sulle carte non sono ancora considerati.

Il giocatore che inizia il round, può scegliere liberamente il valore da dichiarare. Tutte le dichiarazioni successive dovranno essere maggiori di almeno un punto rispetto all'ultimo valore dichiarato.

Attenzione: può capitare che, per confondere l'avversario, il giocatore (dopo aver guardato il valore delle 3 carte che ha in mano) dichiari di proposito un valore più alto o più basso di quello reale.

Esempio: Anna inizia la partita. Depone, scoperta, una delle sue carte Detective che ha in mano accanto a uno dei 5 mazzi di carte Prova. Poi, ripristina le sue 3 carte prendendone una nuova dal suo pozzo. Infine, dichiara il presunto valore delle carte sue e dell'avversario: "13". Ora tocca a Bruno. Anche lui depone una carta delle 3 che ha in mano accanto a un mazzo di carte Prova di sua scelta, ripristina le 3 e fa una nuova offerta, aumentando il valore dichiarato da Anna: "16". Ora tocca di nuovo ad Anna. Può eseguire la sua mossa scartando e pescando, e dichiarando un nuovo valore superiore a 16, oppure può contestare Bruno.

In tal modo, i due detective eseguono ciascuno le loro mosse, alternandosi; nell'ultima fase di una mossa, si finisce sempre dichiarando il valore delle carte, che aumenta sempre di più. Ma prima o poi qualcuno inizierà a ...

1) Deporre una carta accanto ad un mazzo di carte Prova

Un consiglio: man mano che la partita procede, è molto utile cercare di ricordarsi dove vengono deposte le carte Detective

2) Ripristinare fino a tre carte della propria mano

3) Fare un'offerta (sempre più alta di quella dell'avversario)

Un consiglio: non fatevi scrupoli; in Bakerstreet barare fa parte delle regole.

Un consiglio: cercate di ricordare bene quali carte scarta il vostro avversario; in tal modo sarò più semplice cercare di intuire se ha in mano carte di valore basso o piuttosto carte di valore alto.

Contestare

Se il giocatore di turno non può o non vuole aumentare il valore delle carte dichiarato dall'avversario, contesta l'offerta appena fatta.

Per fare questo però, rinuncia a tutte e tre le fasi del suo turno.

Il giocatore scopre quindi tutte e tre le carte che ha in mano, e così pure l'avversario. A questo punto, sommando i punti di tutte e sei le carte, si scopre il loro valore effettivo (*nota: in questo caso i simboli sulle carte non si considerano*).

- Se la somma totale delle carte ha un valore davvero **inferiore** a quello dichiarato, vince il giocatore che ha **contestato** l'offerta.
- Se la somma è **uguale o maggiore**, vince il giocatore che ha fatto l'**offerta**.

Infine, ogni giocatore depone le sue tre carte sul proprio mazzo di scarto, scoperte.

Nota: *soltanto la carta in cima al mazzo di scarto sarà visibile, le altre non possono più essere guardate dai giocatori.*

Valutazione

Con la contestazione termina il round in corso e si procederà alla valutazione. Il vincitore della contestazione sceglie uno dei 5 mazzi di carte Prova. Verranno quindi guardate le carte Detective che vi si trovano accanto, considerandone una ad una, dall'altro verso il basso, e suddividendole a seconda del rispettivo colore dei due giocatori. Si procederà così fino a esaurimento del mazzo, oppure finché non compare una carta che riporta il simbolo "Stop" (vedere più avanti).

Ogni giocatore somma i punti delle proprie carte Detective valutate, considerando ora anche i simboli che vi sono riportati (vedere più avanti). Il giocatore con il punteggio maggiore vincerà il conteggio di questo round. Come ricompensa potrà scegliere una carta Prova, prendendola naturalmente dal corrispondente mazzo determinato in precedenza, durante la valutazione. Ogni giocatore infine, accantona le carte valutate sul proprio mazzo di scarto, scoperte.

Attenzione: *anche se accanto a un mazzo di carte Prova non si trova nessuna carta Detective, quel mazzo può essere determinato per la valutazione. In tal caso, il giocatore vincitore risulterà anche vincitore della valutazione. Egli potrà quindi scegliere una carta Prova. Questa regola si applica anche se entrambe i giocatori dopo una valutazione raggiungono lo stesso numero di punti.*

I Simboli

Durante la valutazione, i simboli riportati sulle carte Detective hanno il seguente scopo:

Stop: una tale carta va ancora conteggiata (si somma il suo valore al punteggio del relativo giocatore), dopodiché la valutazione di interrompe. Se restano ancora delle carte sotto alla carta Stop, esse

Dopo la contestazione, tutte e 6 le carte vanno scoperte:

Somma < valore dichiarato: vince chi ha contestato

Somma >= valore dichiarato: vince l'offerente

Il contestatore vincente determina quale mazzo di carte Detective va valutato

Il giocatore che ha più punti, vince la valutazione

A parità di punti, è il contestatore vincente a scegliere una carta Prova (anche in caso di zero punti)

nella posizione in cui si trovavano).

x2: una tale carta fra le carte Detective da valutare, fa raddoppiare il punteggio totale del relativo giocatore.

Nel caso fossero presenti più carte di questo tipo, il punteggio verrà raddoppiato solo una volta.

Freccia: se tra le carte Detective da valutare c'è almeno una carta con il simbolo della freccia (non importa da quale giocatore provenga), si procederà, al termina della valutazione corrente, anche a quella del mazzo successivo – quello che in senso orario si trova immediatamente a sinistra dell'attuale. Se, anche calcolando i punti di questo secondo mazzo si trova una carta con la freccia, si valuterà un terzo mazzo, e così via.

Nota: procedendo in questo modo, è addirittura possibile che un determinato mazzo venga considerato più volte nel corso di una stessa valutazione.

Esempio di valutazione: Anna ha contestato con successo Bruno e sceglie un mazzo di carte Prova per la valutazione. Dal mazzo delle carte Detective vicino, si scoprono una dopo l'altra le carte; a seconda del colore, andranno deposte davanti ai rispettivi giocatori. La quinta carta riporta il simbolo "Stop". Quest'ultima andrà depositata davanti al suo possessore, dopodiché la valutazione di quel mazzo terminerà. Eventuali ulteriori carte Detective di quel mazzo non verranno più prese in considerazione. Verranno messe al loro posto, senza ulteriori effetti.

Ora, sia Anna $((3 + 2) \times 2)$ che Bruno $(5 + 2 + 3)$ hanno ciascuno un punteggio di 10. Poiché a parità di punti vince il giocatore che aveva vinto l'offerta, cioè quello che aveva scelto il mazzo di carte Prova da valutare, Anna potrà scegliere una carta Prova del mazzo adiacente. Le carte Detective valutate andranno poi accantonate sui relativi mazzi di scarto dei due giocatori.

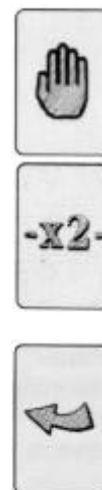
Dal momento che una delle carte valutate riportava il simbolo della freccia, si dovranno valutare anche le carte del mazzo successivo.



Raccogliere le carte Prova

Il vincitore di una valutazione può guardare tutte le carte Prova del mazzo prescelto. Da questo mazzo, potrà scegliere una carta da tenere coperta davanti a se. Le carte Prova rimaste in quel mazzo, andranno rimesse al loro posto. In tal modo, si accumuleranno sempre più indizi per risolvere il giallo.

Nota: le carte Prova comprendono, in duplice copia, le lettere dell'alfabeto dalla "A" alla "T". La carta "A" e la carta "T" non sono in sequenza tra di loro. Inoltre, ogni giocatore potrà avere solo una



Il vincitore della valutazione può scegliere una carta Prova

le proprie carte Prova raccolte fino a quel momento.

Dopo una valutazione (o le valutazioni, se è comparso il simbolo della freccia) inizia un nuovo round: entrambe i giocatori pescano le prime 3 carte dal loro pozzo. Il giocatore che nel turno precedente aveva perso la contestazione, fa la prima mossa, e la partita prosegue in questo modo.

Fine della Partita

La partita termina non appena un giocatore ha raccolto almeno 7 carte che riportano sette lettere una di seguito all'altra, in ordine alfabetico. Il giocatore scopre quindi le sue carte Prova e vince la partita.

Esempio: *Anna ha appena vinto una valutazione, e si sceglie dal mazzo relativo una carta Prova con la lettera "F". In questo modo possiede una fila di 7 carte contigue in ordine alfabetico. Quindi, scoprendo le sue carte, chiude la partita e vince.*



Per comodità, riportiamo l'ordine delle lettere nell'alfabeto inglese.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

Nuovo round: di nuovo 3 carte in mano a ciascun giocatore. Inizia il contestatore perdente

Vince chi raccoglie per primo 7 lettere in ordine alfabetico