

# HOLMeS AND WATSON : ADVeNTUReS IN The FOG

## A VICTORIAN ROLL & WRITe GAMe By JuSu BRIDGeS

Iconos: Punto  Lugar de inicio  Evidencia  Pista  Testigo ocu.  Arma  Puños 

Knife  Travel  Moriarty  Coin  Icon of Choice 

Preparación: cada jugador necesitará un mapa de juego y un utensilio de escritura de su elección. Necesitarás un dado (d6) por jugador más un dado extra (d6). Dale todos los dados al jugador inicial. El jugador inicial es la persona que visitó Londres por última vez. Cada jugador elige una ubicación de inicio en el mapa. Tache las dos ubicaciones de inicio no utilizadas.

Como se Juega:

\*Resumen: Comenzando con el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador elegirá (seleccionará) un dado de los dados lanzados. Cuando se selecciona un dado, el jugador debe usar inmediatamente la acción asociada con el dado boca arriba y luego puede resolver un misterio.

\*Orden de turno: 1) Tirar todos los dados. 2) Proyecto de un dado. 3) Realizar la acción de morir. 4) Resuelve un misterio (Opcional). 5) Cada otro jugador, en orden de turno, realiza los pasos 2-4. 6) El siguiente jugador en orden de turno comienza su turno y repite los pasos 1-4, etc.

Fin del juego: el juego termina al final del turno cuando un jugador termina su noveno misterio. Convierta los íconos no utilizados en su camino en puntos usando la sección de conversión de final de juego de su mapa de juego. El jugador con más puntos gana el juego. En caso de empate, gana el jugador con más monedas. En caso de otro empate, gana el jugador con más íconos sin usar.

Die Actions: 

\*One Pip: Viaje: con su utensilio de escritura, comenzando desde su ubicación inicial o desde donde dibujó una ruta de línea por última vez, dibuje una nueva ruta desde una ubicación (puede ser un punto o un ícono) a otra ubicación (puede ser un punto o ícono). Nunca puede cruzar un camino previamente trazado en ningún momento. Siempre debes seguir las carreteras de Londres mientras recorres la ciudad. Si no puedes hacer un movimiento legal, tu aventura ha terminado. Todos los demás jugadores pueden continuar moviéndose y resolviendo misterios, pero tu juego ha terminado. Si estás fuera del juego, elimina tu dado del juego.

\*Two Pip: Travel x2: dibuja dos nuevas líneas de ruta siguiendo las mismas reglas que "Travel".

\*Three Pip: Viaje a la evidencia: dibuje nuevas líneas de ruta al siguiente ícono de evidencia siguiendo las mismas reglas que "Viaje". Es posible que pase por uno o más íconos en su camino hacia el siguiente ícono de evidencia.

\*Cuatro puntos: viaje a la pista: dibuje nuevas líneas de ruta hasta el siguiente ícono de pista siguiendo las mismas reglas que en "Viaje". Es posible que pase por uno o más íconos en su camino hacia el siguiente ícono de pista.

\*Five Pip: Viaje al testigo presencial: dibuje nuevas líneas de ruta al siguiente ícono del testigo presencial siguiendo las mismas reglas que en "Viaje". Es posible que pase por uno o más íconos en su camino hacia el siguiente ícono de testigo presencial.

\*Six Pip: ¡Moriarty Strikes!: Si te ves obligado a seleccionar Moriarty Strikes!, marca tres íconos en tu camino dibujado a través de Londres. Ya no puedes usar estos íconos para resolver un misterio.

Resolviendo un Misterio: Para resolver un misterio, marca íconos en tu ruta dibujada para resolver uno de los cuatro Misterios en la esquina inferior izquierda de tu Mapa de Juego. Obtenga inmediatamente la recompensa de resolver el Misterio. En la sección Progreso misterioso de su mapa de juego, marque su progreso, del 1 al 9, e inmediatamente obtenga la recompensa correspondiente debajo del misterio numerado marcado.

Monedas: cuando resuelves un misterio o cuando progresas en tus Misterios durante el juego, puedes elegir tomar monedas en lugar de puntos u otros íconos. En cualquier momento de tu turno, puedes gastar tres monedas para obtener cualquier ícono de tu elección.

### Reglas en solitario:

El juego se juega igual para un jugador en solitario con esta excepción.

\* Desafío de dados extra. Al lanzar y seleccionar dados, debe elegir seises dobles cada vez que se lancen. Cuando Moriarty ataca, debes eliminar primero los tres íconos que ya hayas recolectado pero que no hayas usado y luego eliminar uno más que no hayas usado. Es posible que tu camino no pase por este ícono durante el juego.

Dos dados = Fácil Tres dados = Medio Cuatro dados = Difícil Cinco dados = Experto



Game Design: J.S. Bridges  
Graphic Design: J.S. Bridges & Jake Staines  
Icons: From Game-Icons.Net under ©  
Icon Artists: Delapouite, Lorc, Skoll  
© 2017 Ockham's Razor Games &  
J.S. Bridges Dayton, OH



