

Как играть в «Шерлока Холмса»?

*Дорогие помощники великого детектива,
добро пожаловать в игру «Шерлок Холмс: Агенты с Бейкер-стрит»,
в которой ваши решения определяют ход вашего приключения!
Вы вот-вот возьмётесь за своё первое расследование.
Вот несколько подсказок, которые помогут вам в вашем приключении!*

Делайте заметки

Хороший детектив никогда не забывает делать заметки! Возьмите лист бумаги и карандаш и отмечайте детали, которые, по-вашему, могут пригодиться. Время от времени вам придётся выполнять задания по памяти, так что будьте внимательны!

Работайте в команде

Обязательно **обсуждайте все детали** дела друг с другом! Иногда важно взять минутную паузу и обговорить всё. К тому же все решения, которые вы принимаете, должны быть выбраны большинством голосов. В случае разделения голосов поровну последнее слово остаётся за Уиггинсом, лидером группы. Если за Уиггинса никто не играет, **перед началом игры выберите лидера группы.**

Войдите в роль

Игра проходит интереснее всего, когда вы вживаетесь в свою роль и отыгрываете реплики своего персонажа. Можете также пригласить в игру человека, который будет читать вслух альтернативные диалоги/указания или зачитывать текст каждой панели, когда вся группа стоит в игре в одном месте.

Выбор персонажа

В «Шерлока Холмса: Агенты с Бейкер-стрит» могут играть от 1 до 4 человек. Вне зависимости от общего числа игроков, каждый может играть лишь за одного героя. В том случае, если в игре требуется специальный навык какого-то конкретного персонажа (см. ниже), а среди вас такого героя нет, не бойтесь! Всегда существует альтернатива, так что любой другой персонаж или группа персонажей сможет раскрыть каждое дело.

Уникальные навыки персонажей

В ходе приключения каждый игрок сможет заметить особые элементы (как правило, обозначенные цифрами), доступные исключительно ему. Например, в одной из панелей наблюдательный Уиггинс может увидеть подозрительного человека. И тогда он сможет перейти к панели с указанной цифрой, чтобы провести расследование. Как только действие заканчивается, игрок возвращается к группе или, если так сказано, раздаёт указания остальным членам команды касательно того, что делать или куда идти. Обязательно разговаривайте друг с другом, если не сказано обратного!

Если специальное действие героя представляет собой важную сцену, которая охватывает целую страницу и более, то пообщаться с товарищами по команде он сможет только после того, как действие будет закончено. Команда не может пойти дальше, пока этот игрок не закончит и не скажет им, что делать потом.

Приступая к новому делу

Каждый раз, начиная новое расследование, берите книгу, открывайте панель номер **1** и позвольте игре вести вас. Перед вами сразу же может оказаться головоломка...

Перемещение по карте

Любой игрок в любой момент времени может взглянуть на карту с обратной стороны этого Журнала. Или же команда может выбрать кого-то одного в качестве штурмана. Оранжевым квадратом обозначен дом Холмса и Ватсона по адресу Бейкер-стрит, 221Б.

Для каждого дела вам понадобится пройти к определённом адресу. Эти места обозначены на карте квадратом соответствующего цвета: синим — **почта для Дела № 1**, розовым — **особняк для Дела № 2** и жёлтым — **три дома на Аппер-Беркли для Дела № 3**. Чтобы понять, в какую сторону пойти, ориентируйтесь по карте и компасу, обозначенному на панелях с перекрёстками. Обращайте внимание на вывески с названиями улиц и обозначения канализационных люков. Улицы, по которым вы можете пройти, выделены синим цветом, однако существует несколько способов добраться до нужной цели.

Для более быстрого перемещения в последующих заданиях не забывайте отмечать номера панелей, в которых есть канализационные люки и перекрёстки. Присмотритесь к символам на карте, взятым в кружочки на перекрёстках: они совпадают с обозначениями канализационных люков на соответствующих панелях.

Советуем отмечать развилки и важные локации прямо на карте. Также для этого можно скачать и распечатать отдельную карту с сайта hobbyworld.ru

Головоломки и зашифрованные сообщения

В игре вам встретится далеко не одна загадка. Запишите номер панели или сфотографируйте его, если решите, что вам, возможно, понадобится взглянуть на неё снова. Символ **песочных часов** означает, что на прохождение головоломки или данной части книги выделено определённое время и/или что вы получаете дополнительные минуты (+) или теряете их (-) в этом испытании. Вам понадобится таймер или секундомер (в набор не входит), чтобы следить за тем, сколько времени у вас остаётся.

Все разгадки головоломок можно найти в конце книги, а значит, если вы хотите проверить какое-то одно решение, не читайте дальше, чем положено!

Последний совет

- Будьте крайне внимательны, чтобы не упустить ни одной, даже скрытой, детали.
- Не жульничайте. Ведь из-за этого приключение будет уже не таким интересным, и вам может не захотеться играть в него снова.

Итак, вы готовы и можете идти (или, в случае Айка, топать). Выберите персонажа, возьмите книгу-игру с его изображением и **откройте её на панели номер 1**.