

# Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ



Правила игры

«Жизни в чёрном цвете» приучил нас к менее пред-  
сказуемым поворотам сюжета и не столь гротескным  
персонажам. Мы искренне желаем ему вдохновения  
при работе над будущими произведениями.

## МЕТРОПОЛИТЕН-МУЗЕЙ, НЬЮ-ЙОРК

Нам стало известно о том, что мистер Генри  
Маркуанд из Нью-Йорка преподнес музею поис-  
кательный дар. Ранее мы уже сообщали, что  
джементам временно предоставили музею свою  
коллекцию старых картин. Теперь же мистер  
Маркуанд безвозмездно отказался от всех этих  
картин, Констебля и многих шедевры Рем-  
бранта. Можно ожидать, что отныне собрание  
Музея станет сердцем галереи, которая  
вполне сможет составить конкуренцию  
знаменитым музеям Европы.

сила его брата Барри О'Нила, получившего се-  
рные травмы ног в августе, однако не предъявила  
никаких обвинений, поскольку не нашла  
теперь его причастности к краже. Барри  
никогда та гастролировала по  
рез отказывается от  
сообщил его телеохр

## ИНЖЕНЕР

В минувший четверг  
42-го общего собрания А  
механиков. Единственным  
ком стал мистер Р. Делейдж,  
позах-компаньондах. В его докла  
преимущества паровой маши  
расширением пара, в которой о  
из цилиндра высокого давления п  
рой цилиндра, обеспечивая значите  
топлива. По окончании доклада про  
ния, после чего был объявлен перерыв

## НОВАЯ ПЛАНЕТА

В минувшую пятницу в 1.30 ночи доктор  
Палнза из Вены открыл новую малую пла  
(№ 280). Её координаты были таковы: прямое  
хождение — 2 ч 2 мин 46 с (уменьшение — 1 м  
8 с); расстояние от северного полюса — 1 м  
31 с (с увеличением на 1 мин в день). Это планета  
двенадцатой величины.  
В следующем месяце в Оксфордском университете  
доктор Палнза сделает сообщение о своём открытии  
и о будущем астрономии.

## РОЛОГ

Знаменитый чайник...  
р вчера вечером...  
есмотря на серьёз...  
о смерть стала тяж...  
ьку её вызвали от...  
и. Члены семьи сэр...  
жена Сесилия, уро...  
о Сиптон из Эйсгар...  
мсон из Лондона.  
икновешного успеха  
омного происхождения  
ак и его репутация бес...  
донских бедняков, уже  
тедрое вспомощество...  
орительных учреждений  
сенция.

етстве был «богат лишь  
орме всегда заставляя  
юдростком он получил  
ав, что только самые  
вают «в забеге».  
его отец, в про-  
ебрался в Глазго,  
е на бумажной  
Сиптон начал  
ал 25 пенсов  
тий, в 15 лет  
вым ремёс-  
но тогда  
открыл  
начало



Шерлок Холмс



## ВВЕДЕНИЕ

Обо пожаловать в Лондон викторианской эпохи — город, улицы которого объаты 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, она была 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 сыщика 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 все 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 нескольких дел, которые вам предстоит распутать. В каждом из них вы будете использовать зацепки, карту Лондона, справочник и местную прессу.

Кроме того, вам будет доступен ряд консультантов — авторитетных специалистов (патологоанатом, журналисты, полицейские и т. п.), которые всегда готовы оказать содействие в расследовании.

Вооружившись всем этим арсеналом средств, а также своей недюжинной смекалкой, вы отправитесь рыскать по лондонским улицам в поисках улики, которые позволят раскрыть тайну 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, к примеру, по адресу 62 ВЦ (где также расположен отель «Дакр»), необязательно там живёт. Во время разных расследований в одних и тех же местах (дома, заведения, лавки и прочее) могут находиться разные лица.

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 простоты все 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 (в разделе «Округ СЗ»).

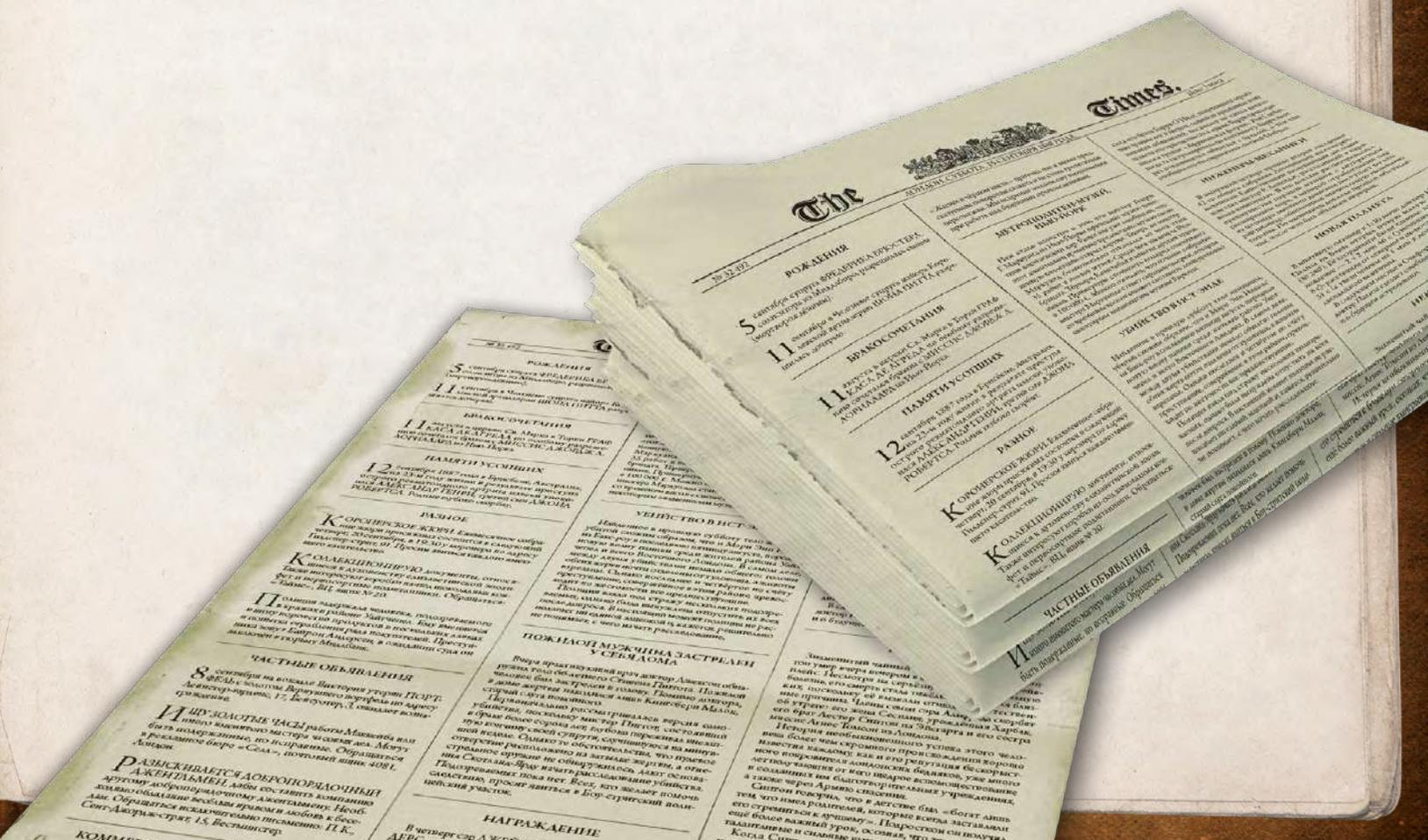
**Примечание.** В дополнение к адресному алфавитному указателю в справочнике имеется указатель различных категорий.

# 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

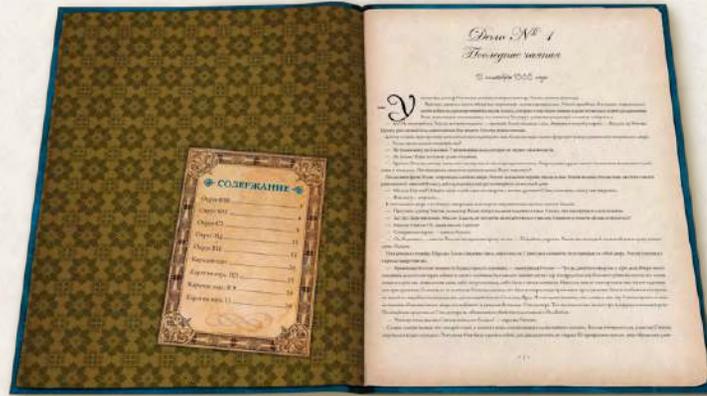
В каждом деле вам будет доступна свежая газета, а также все газеты, оставшиеся у вас от предыдущих дел. Кое-какие статьи и объявления могут привести вас к новой зацепке.



## ❧ 10 КНИГ ДЕЛ ❧

Эти книги описывают ваши расследования. 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 вы узнаете дома у Холмса).



❧ **Зацепки.** Эта часть текста содержит зацепки — отдельные главы, заголовки которых соответствуют тем или иным адресам. В ходе расследования вы будете посещать разные адреса и так отрабатывать зацепки, стремясь распутать дело. Каждая зацепка связана со своим округом (см. карту 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.)



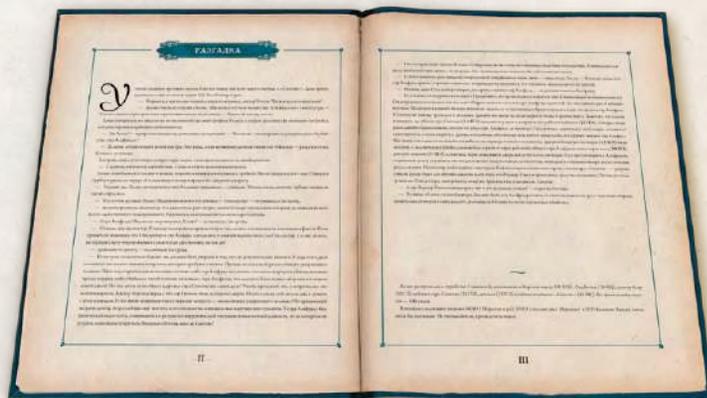


◀ **Вопросы.** Когда вы решите, что распутали дело, вам предстоит ответить на две группы вопросов. Первая из них всегда напрямую касается расследуемого дела. Вторая позволит заработать дополнительные очки за выявление связанных с происшествием событий.



◀ **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 преждевременные подсказки и ненароком испортить 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, которую хочет отработать. Игрок может, к примеру, сказать: «Давайте осмотрим место преступления». Он находит адрес места преступления в справочнике и отправляется туда — открывает в текущей книге дела главу, название которой совпадает с указанным в справочнике адресом.

Если в книге дела нет нужной зацепки (то есть нет главы с заголовком в виде выбранного адреса), игрок просто выбирает другую зацепку.

Отыскав в книге дела нужную главу, игрок зачитывает её 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, то последнее слово всегда остаётся за главной ищeyкой текущего хода.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки могут в любой момент прекратить обрабатывать зацепки. Решив, что узнали достаточно, 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 с ответами, 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.*

## ХОЛМС

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!

# Карлтон-хаус

Добро пожаловать в Карлтон-хаус! Роскошный дом, живописные спокойные окрестности... и мириады убийств! В самом деле, пусть даже петляющие улочки Ист-Энда и тонущие в пелене тумана доки расположены на невообразимом отдалении от изящных колоннад и люстр венецианского стекла этого пышного особняка, смерть ходит по пятам Шерлока Холмса, и нерегулярным частям с Бейкер-стрит не раз придётся поломать голову над сетью интриг, что плетётся в этих старых стенах...

## Дополнительные правила

В список консультантов добавлен Карлтон-хаус — ключевое место для некоторых расследований этой игры. Карлтон-хаус — частный двухэтажный особняк, расположенный по адресу: Лондон, юго-западный округ, Итон-плейс, 100.

В состав игры входят два плана этажей этого дома. По ним вы сможете понять, как расположены помещения и лестницы Карлтон-хауса. Держите эти планы рядом с картой Лондона. На следующих страницах вы сможете «осмотреть» особняк, совершив небольшое виртуальное путешествие по его комнатам.

Решив посетить Карлтон-хаус в первый раз за дело, прочтите зацепку 100 ЮЗ, которая опишет текущую ситуацию в доме. После этого вы сможете перемещаться между помещениями особняка, отрабатывая зацепки, заголовки которых соответствуют номерам на планах этажей. Все эти зацепки собраны в трёх разделах: зацепки первого этажа — в разделе «ПЭ», второго — в разделе «ВЭ», а подвала — в разделе «П». Они находятся в конце книг дел, после зацепок округов.

В разных делах одни и те же комнаты могут служить разным целям. Чтобы упростить расследование, перед разделом «ПЭ» в книге каждого дела приводится список его помещений. С ними вы легко отыщите нужных вам людей.

Разумеется, вы не будете заперты в доме, а сможете чередовать посещение комнат Карлтон-хауса с поездками по городу. Посещение одной комнаты равноценно посещению одного из лондонских домов и считается одной отработанной зацепкой.



Под портиком с ионическими колоннами нас уже дождался мистер Ренфорд Т. Пеннипакер из агентства «Смит, Смит, Джонс и Ванбру-Хоксмур» — низенький, но очень бойкий делец, на чьей физиономии, ничем более не выделяющейся, красовалась широкая и навряд ли искренняя улыбка, подчёркнутая (а точнее, надчёркнутая) двумя тоненькими, как иголки, ниточками усов. Он протянул нам холёную руку, но тут же её отдернул и сложил ладони на животе, напомнив нам оперную диву, изготавившуюся исполнить сложную арию. Восторженным голосом, порой сбивающимся на стрекочущие и щебечущие нотки, мистер Пеннипакер начал рассказ о Карлтон-хаусе. Прежде всего он обратил наше внимание на просторный главный двор и отметил, что его предостаточно, чтобы вместить почти безграничное количество экипажей.

— Его протяжённости хватит самым придирчивым устроителям приёмов.

Мистер Пеннипакер также упомянул каретный двор близ юго-западной части дома. Там же располагались жилище кучера (50 ПЭ, 51 ПЭ) и собственная кузница (52 ПЭ), выстроенные в виде миниатюрного греческого храма. На противоположной стороне двора к основному зданию примыкали надземная часть кухни (40 ПЭ), жилище повара (41 ПЭ, 43 ПЭ) и лестница z в подвал.

— Таким образом, слуги выгружают и спускают вниз привозимые припасы, не беспокоя хозяев.

Прежде чем войти в особняк, мистер Пеннипакер указал рукой на балкон, куда вели две лестницы a и b.

— Разумеется, на балкон можно попасть и из комнат второго этажа через большие стеклянные двери, вы их увидите в своё время. Но пока что прошу следовать за мной.

Мы поднялись по ступенькам и очутились в малом вестибюле (1 ПЭ). Затем свернули направо и вошли в переднюю (28 ПЭ), где мистер Пеннипакер кивнул на лестницу k:

## ДОМА И ПР.

Сдаётся внаём Карлтон-хаус, Итон-плейс, 100, ЮЗ. Старинный особняк, перестроенный в 1783 году в качестве городской резиденции принца Уэльского, Карлтон-хаус представляет собой классический пример лондонского воплощения французского неоклассицизма. Просторный частный особняк, изысканный и со вкусом обставленный. Обращаться в агентство «Смит, Смит, Джонс и Ванбру-Хоксмур» по адресу: Грейт-Уайлд-стрит, 33, 3Ц.

— Одна из подсобных лестниц, идущих от подвала на второй этаж. Затворив эту дверь рядом с камином, прислуга может неприметно подниматься и спускаться с этажа на этаж. Взгляните, в углу напротив есть ещё одна неприметная лестница o, она ведёт в подвал на кухню. Там же обустроен подъёмник w для подачи блюд в обеденный зал. Подъёмник не велик, всего каких-то два на два на полтора фута, и связывает первый этаж не только с кухней, но и с гостиной второго этажа (1 ВЭ).

Мистер Пеннипакер распахнул огромные двойные двери и впустил нас в обеденный зал (27 ПЭ). Казалось, его похвалам «массиву английского дуба», из которого был вырезан тридцатифутовый или около того стол, портьерам из великолепного бархата, обрамлявшим высокие узкие окна «подобно благолепному травяному покрову», и хрустальной люстре в венецианском стиле не будет конца. Но вот, завершив свой хвалебный монолог, он повернулся

на каблуках и вошёл в прилегающую к столовой библиотеку (26 ПЭ).

— Моя любимейшая комната, — благоговейно произнёс он, вновь впадая в восхищённый экстаз.

Большое округлое помещение занимало сразу два этажа, а потолком ему служил стеклянный купол. На верхнем этаже библиотеку опоясывала открытая галерея. К ней, а также к подземной лаборатории (5 П) вела кованая винтовая лестница m, тем самым соединяя все этажи особняка.

— Собрание насчитывает около двадцати тысяч переплетённых в кожу томов на всевозможные темы. Пользование книгами включено в арендную плату.

На этом мистер Пеннипакер торжественно повёл нас в большую гостиную (25 ПЭ).

— Вынесите отсюда мебель, и вы получите великолепную бальную залу. Поставьте ряды стульев и подмостки, и вот вам зрительный зал. Воистину волшебная комната! Прошу взглянуть на верхнюю часть окон. Бельгийское витражное стекло! Ну разве не чудо?

В соседнем помещении (22 ПЭ) мистер Пеннипакер привлек наше внимание к высоким стеклянным дверям, ведущим к широкой веранде (35 ПЭ) и в сад.

— Данную комнату, как и ещё две в этом крыле, можно использовать для чего угодно. К примеру, именно эту легко превратить в кабинет или, скажем, в бильярдную. Соседняя с ней (23 ПЭ) может стать небольшой гостиной, а следующая (24 ПЭ) — курительной.

Он снова повернулся и провёл нас через ещё один кабинет (21 ПЭ), который вполне мог служить помещением для собраний, а затем через гостиную (20 ПЭ). Мы оказались на другой половине особняка.

— Комнаты в этом крыле — это очаровательные частные покои. Холл (17 ПЭ) и гостиная (15 ПЭ) — единственные помещения с выходом на веранду, не считая ту, которую мы миновали. Вон там лестничный проём (16 ПЭ), связывающий подвал и второй этаж, — это личная лестница хозяев h, за которой расположены уборная (13 ПЭ), роскошная спальня (14 ПЭ) и... гм... туалет (12 ПЭ).

Зардевшийся мистер Пеннипакер поспешно пересёк большую спальню и холл (11 ПЭ) и поспешил по коридору, задержавшись лишь, чтобы продемонстрировать нам очередную подсобную лестни-

цу g, которая, как и прежние, соединяла все этажи особняка. По обеим сторонам коридора шли комнаты прислуги (5—10 ПЭ).

— И вот мы почти сделали круг по первому этажу Карлтон-хауса, это личные покои хозяина дома (3 ПЭ). Здесь же находится его кабинет (4 ПЭ), ещё одна передняя (2 ПЭ) и личная лестница, ведущая в хозяйскую спальню и смежные с ней комнаты (5—7 ВЭ).

Мистер Пеннипакер направился к малому вестибюлю (1 ВЭ), и вскоре мы оказались там же, откуда начали свой маршрут по особняку.

— Ну а теперь, если вы не слишком утомились, поднимемся наверх.

Не дожидаясь нашего ответа, он спустился по двум ступенькам в главный вестибюль (30 ПЭ).

— О, чуть было не забыл: рядом с покоем швейцара (31 ПЭ) есть лестница e в подвал, а чуть поодаль — ещё одна d, в турецкую баню (26 ВЭ) на втором этаже... Так, а это у нас восьмиугольный вестибюль (34 ПЭ) и парадная лестница j.

К полной нашей неожиданности, едва достигнув центра восьмиугольного вестибюля, мистер Пеннипакер распротёр руки и принялся кружиться на месте, после чего столь же непредсказуемо замер, смущённый захлестнувшими его чувствами.

— Э-э... гм... Этот пол и парадная лестница выложены белым флорентийским мрамором, весьма редким и чистым. Слышите, сколь необыкновенный звук раздаётся при соприкосновении с кожаной подошвой? — и он мягко притопнул ногой, чтобы проиллюстрировать свои слова.

Подняв головы, мы заметили, что, как и библиотека, восьмиугольный вестибюль вздымается на всю высоту Карлтон-хауса. Мистер Пеннипакер указал нам на свисавшую с потолка люстру:

— Близняшка той, что мы видели в обеденном зале.

Прежде чем ступить на парадную лестницу, мистер Пеннипакер рассказал нам о ещё двух помещениях: игровой комнате (18 ПЭ) и кабинете (19 ПЭ), а также о подсобной лестнице i, ведущей на подвальный этаж.

— Ах да! Где-то в доме есть тайная комната, которая некогда использовалась для... Гм, впрочем, неважно.

Мы начали медленно подниматься по ступеням, пытаясь приноровиться к торжественной поступи мистера Пеннипакера, казалось всецело заворожённого шелестом своих подошв по голому мрамору. Вот мы сделали поворот, продолжили подъём и, наконец, добрались до балюстрады, тянувшейся вдоль прямоугольной галереи, откуда мы бросили последний взгляд вниз.

— Позади меня несколько спален (11—16 ВЭ), почти все со стеклянными дверьми на террасу. Тут, в конце коридора, рабочий кабинет (17 ВЭ). А мы с вами заходим в гобеленовый зал (19 ВЭ), который я просто не могу вам не показать. Как вы находите этот гобелен, покрывающий три стены комнаты? Его длина около пятидесяти футов, а ширина — двенадцать. Он родом из XIII века. Как видите, на нём изображены сцены из жизни Христа, вытканные леди Анной Ковентрийской. Единолично, — подчеркнул мистер Пеннипакер. — Её брат получил серьёзное ранение, защищая её честь, и леди Анна дала обет, что если он оправится, то она посвятит остаток жизни служению Господу. Этот гобелен долженствовал выразить её решимость исполнить свой зарок. Говорят, леди Анна трудилась пятнадцать лет кряду и, сделав последний стежок, упала замертво.

Уважительно помолчав несколько мгновений, мы вышли из зала и направились в фасадную часть Карлтон-хауса.

— Здесь у нас ещё спальни (20 ВЭ, 22 ВЭ), а также курительная (21 ВЭ), в которую ведёт неприметная подсобная лестница k, я показывал вам её на первом этаже. А вот весьма просторная гостиная (1 ВЭ), где достигает своих высот кухонный подъёмник w. К ней примыкают ещё три спальни (2—4 ВЭ). В них, как и в гостиной (5 ВЭ) и следующей за ней хозяйской спальне (6 ВЭ), есть большие стеклянные двери, выходящие на балкон на фасаде дома.

Мы прошли по хозяйским покоям (5—6 ВЭ) и направились прямо.

— Ах! Турецкая баня (26 ВЭ)... Украшена мозаикой, в точности как одна из личных бань султана Измира. Наша, правда, куда меньше размерами.

В продолжение экскурсии по особняку мистер Пеннипакер показал нам очередную спаль-

ню (8 ВЭ), малое хранилище (9 ВЭ), спальню прислуги (10 ВЭ), а также большую лестницу f, спускающуюся на первый этаж, и подсобную лестницу g в подвал. Вскоре мы повернули направо и очутились перед кладовой (27 ВЭ). Обойдя, таким образом, почти весь второй этаж, мы спустились по лестнице h.

Едва мы шагнули в подвал, стало ясно, что на этот этаж экстатический восторг мистера Пеннипакера не распространяется. Его извечная улыбка увяла, а кончики усов печально обвисли.

Мы свернули в котельную (15 П). Там под открытой вентиляционной шахтой стоял громадный котёл. Начинаясь неподалёку лестница p вела напрямиком на крышу.

Мы прошли мимо угольного склада (16 П) и бокового спуска в подвал n. Мистер Пеннипакер собрался было повернуть налево, но внезапно застыл на месте.

— В этом подвале всё довольно типично, — произнёс он пару мгновений спустя, махнув рукой. — Комнаты прислуги, винный, сырный и зерновой погреба и всё в таком духе. Ах да, ещё тут имеется оружейная (10 П), где хранится несколько примечательных доспехов и других средневековых вещей, но мы, пожалуй, осмотрим их в другой день.

Мистер Пеннипакер повёл нас в подземный туннель (23 ПЭ), вскоре мы поднялись по ступеням y и неожиданно очутились в жилище кучера (50 ПЭ), откуда затем вышли на главный двор. Теперь, когда экскурсия была окончена, болтовня мистера Пеннипакера об искусстве и архитектуре плавно перешла на деловые, сиречь денежные, вопросы. Он объявил, за какую сумму сдаётся особняк, присовокупив:

— И это включая всё необходимое обслуживание... Сами видите, весьма недурная сделка... Конечно, вы не обязаны принимать решение сей же час... Обдумайте наше предложение...

В этот момент во двор вкатился экипаж, и физиономия мистера Пеннипакера мигом расцвела как роза. Он вновь расплылся в широкой улыбке, подкрутил усы и, пробормотав себе под нос: «Лорд Уигглстон», — бросился встречать вышепоименованную особу, но перед этим, точно вспомнив о нашем присутствии, быстро сунул нам в руки свои визитные карточки.

# Куинс-Парк

К концу XIX века, когда Лондон значительно увеличился в размерах, на окружающих его пригородных землях один за другим выросли новые районы. Уютные домики сулили среднему классу покой и безмятежность, которыми доселе наслаждался лишь класс правящий. Однако, проделав всего лишь получасовую поездку на поезде, в тихие пригороды из своих грущоб наведывались и преступники. А куда они, туда и Шерлок Холмс с нерегулярными частями с Бейкер-стрит.

Куинс-Парк расположен к северу от округа С3. В состав игры входит карта Куинс-Парка с кратким справочником. Аббревиатура этого округа — КП.

## Процесс игры

Расследование длится три дня. Выберите игрока, который будет отвечать за лист учёта времени. Каждый день начинается в 9:00 в доме № 221-6 по Бейкер-стрит (42 С3). Вы должны отслеживать продолжительность своих поездок и продолжительность отработки каждой зацепки (она указана в конце зацепок) на листе учёта времени. День заканчивается в 22:00.

## Продолжительность поездок

Переезд из одного места в другое в пределах одного округа занимает 15 минут. Если вы перемещаетесь из одного округа в соседний, такая поездка тоже длится 15 минут. Однако если во время поездки вы пересекаете другой округ, добавьте за него ещё 15 минут.

К примеру, чтобы добраться от 38 Ю3 до 42 С3, понадобится 15 минут, от 38 Ю3 до 40 ВЦ — 30 минут, а от 32 ЮВ до 34 КП (считается, что Куинс-Парк находится над округом С3) — 45 минут.

1. Для начала прочтите вступление в книге «День 1-й». Затем изучите содержимое конверта, который Холмс получил от «Куинс-Парк Спортинг Газетт». Не забывайте, что в вашем распоряжении также имеется газета за 3 сентября, и она будет доступна вам на протяжении всего расследования. Газеты для других дел не используются. Помимо этого, вам всегда будет доступна карта Куинс-Парка.
2. Выберите зацепку, которую хотите отработать, и прочтите её главу. К примеру, если вы хотите отправиться в Скотланд-Ярд, найдите в книге текущего дня главу «13 Ю3». Иногда вам нужно будет прочесть только часть главы, относящуюся ко времени, когда вы прибыли на место. Вы всегда можете вернуться туда же в другое время, чтобы прочесть другую часть главы. Если вы прочитали такую же зацепку, какую уже отработали в один из предыдущих дней, не добавляйте за неё время.
3. Прочтя выбранную зацепку, запишите на листе учёта времени, сколько минут вы добились до места и сколько времени потратили на отработку зацепки (продолжительность указана в конце зацепки). К примеру, путь от 42 С3 до 13 Ю3 занимает 15 минут. Длительность отработки зацепки 13 Ю3 в первый день составляет 30 минут, поэтому, прочтя эту зацепку, отметьте на листе учёта времени, что сейчас 9:45 (день начался в 9:00, а вы суммарно потратили 45 минут). Если в книге текущего дня нет выбранной зацепки, продолжительность её отработки составляет 5 минут (и вы вполне можете отправиться по этому адресу в следующие дни).
4. Повторяйте пункты 2 и 3 до 22:00 (отработка вашей последней зацепки может окончиться в 22:00 или позже). На этом первый день завершается.
5. С окончанием первого дня начинается второй. Возьмите газету за 4 сентября в дополнение к газете за 3 сентября и прочтите вступление в книге «День 2-й». Отныне вы должны отрабатывать лишь зацепки, относящиеся к четвергу, ко второму дню.
6. Закончив второй день, аналогичным образом перейдите к книге «День 3-й» (прочтите вступление и возьмите газету за 5 сентября).
7. По истечении трёх дней прочтите раздел «День 4-й» в конце последней книги, затем вопросы, ответы и умозаключения Холмса.

### Британская система мер и весов

- 1 дюйм = 2,54 см.
- 1 фут = 12 дюймов = 0,3048 м.
- 1 ярд = 3 фута = 0,9144 м.
- 1 миля = 1,609 км.
- 1 морская миля = 1,853 км.
- 1 унция = 28,35 г.
- 1 фунт = 16 унций = 453,59 г.
- 1 стоун = 14 фунтов = 6,35 кг.

### Британская денежная система

#### Бронзовые монеты

- Пенни.
- Полупенни = 1/2 пенни.
- Фартинг = 1/4 пенни.

#### Серебряные монеты

- Двухпенсовик = 2 пенса.
- Трёхпенсовик = 3 пенса.
- Четырёхпенсовик = 4 пенса.
- Шестипенсовик = 6 пенсов.
- Шиллинг = 12 пенсов.
- Флорин = 2 шиллинга.
- Двойной флорин = 4 шиллинга.
- Полкроны = 2 шиллинга 6 пенсов.
- Крона = 5 шиллингов.

#### Золотые монеты

- Полсоверена = 10 шиллингов.
- Соверен = 1 фунт = 4 кроны = 20 шиллингов.
- Гиней = 21 шиллинг (монету перестали чеканить в 1813 году, но понятие гиней широко использовалось при расчётах).

## Шерлок Холмс

ДЕТЕКТИВ-КОНСУЛЬТАНТ

Авторы игры: Гэри Грэди, Сюзанна Голдберг и Реймонд Эдвардс.  
Дополнительные дела: Тома Коэ.

Художники: Паскаль Кидо (коробка), Арно Демаж (обложки),  
Нерьяк (рисунки), Бернар Биттлер (карты).

Развитие игры: JudgeWhyMe и Сирил Демаж.

Редактура: Space Cowboys.

Игра «Шерлок Холмс, детектив-консультант»

издана JD Editions — Space Cowboys.  
238, Rue des Frères Farman, 78530 BUC, Франция  
© 2018 Space Cowboys. Все права защищены.

**Издатель игры на русском языке:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин  
и Евгений Масловский.

**Редакторы:** Александр Петрунин (дела № 1—7),  
Лайла Сатирова («Расследование в Куинс-Парке»).

**Переводчики:** Олег Качковский, Анна Полянская,  
Александр Петрунин, Полина Ли.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

# КОНСУЛЬТАНТЫ

Консультанты — это постоянные персонажи, обладающие специальными знаниями. Время от времени вам будет требоваться их помощь, чтобы продвинуться в расследовании. 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.

## КАРТОН-ХАУС (100 ЮЗ)

Особняк, обитатели которого играют важную роль в некоторых расследованиях.

## СЭР ДЖАСПЕР МИКС (38 ВЦ)

Главный патологоанатом больницы Святого Варфоломея. Проводит вскрытие всех трупов, связанных с расследованием.

## Г. Р. МЮРРЕЙ (22 ЮЗ)

Специалист по изучению предметов и веществ, связанных с делом.

## 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)

Барристер 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 Моррарти (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!