

SCOTLAND YARD

Máquina do Tempo

PRÓLOGO

Por Dr. John Watson

De todas as aventuras que Sherlock Holmes e eu nos atrevemos a enfrentar, com certeza a mais peculiar e impressionante ocorreu logo depois que nosso querido amigo e notável historiador Sr. Henry G. Wells chegou na Baker Street 221 B com o surpreendente anúncio de que havia desenvolvido uma máquina capaz de viajar no tempo.

Suponho que é importante mencionar aqui que antes da chegada do Sr. Wells, meu amigo e grande detetive, estava um pouco recolhido, com a diminuição considerável do crime em Londres e nos arredores, oferecendo a Holmes muito pouco – como ele gosta de dizer – “probleminhas para resolver”.

Na realidade, o motivo desta seca não é a falta de crime na cidade enevoada, mas a chegada do novo Chefe da Scotland Yard. Ele ficou chocado ao saber a frequência com que seus inspetores – tanto novatos como experientes – estavam correndo até a Baker Street 221 B precisando de assistência. Então, o chefe anunciou que a Baker Street estava fora dos limites para os inspetores da Scotland Yard.

Então, quando o Sr. Wells sugeriu que Holmes poderia ir ao futuro e tentar resolver os grandes casos não resolvidos dos Estados Unidos do século 20, meu incansável colega de quarto abraçou o desafio como se fosse uma dádiva de Deus. O importante era viajar no tempo e chegar aos dias que se sucederam a grandes crimes... Não para evitá-los, pois isso resultaria numa ruptura na continuidade espaço-tempo, mas sim para que possa usar sua poderosa mente para resolvê-los!

Na realidade, as únicas palavras que o mestre detetive parou para pronunciar foram, “Vamos, Watson, não temos um segundo a perder. Que comece o jogo”!

REGRA

Idade: a partir de 14 anos

Participantes: 2 a 6

Componentes



Preparação

Antes de começar o jogo, providencie lápis ou caneta. Depois, cada jogador escolhe um peão e coloca-o no centro do tabuleiro, na “Máquina do Tempo”. A seguir, pega uma Chave Mestra, um Distintivo e uma folha do bloco de anotações.

Deixe as cartas que restarem no tabuleiro: as chaves mestras, no CHAVEIRO; os distintivos na casa SCOTLAND YARD.

Escolha, então, um entre os 40 casos para tentar solucioná-lo durante o jogo. A seguir, você ou um dos jogadores pega a cartela do caso escolhido e lê em voz alta duas vezes, para que todos os participantes conheçam bem todas as circunstâncias que o envolvem. Além destas duas vezes, qualquer jogador poderá voltar a ler o caso durante o jogo, se sentir necessidade de entendê-lo melhor.

Atenção, os casos com o símbolo



têm teor mais pesado e cabe aos jogadores decidirem se devem ler em voz alta, se estiverem próximos de crianças.

Os Casos

Existem 40 cartelas de casos no jogo, cada uma contando, em detalhes, histórias diferentes.

No final de cada caso, os itens a serem solucionados estão assinalados por letras: a, b, c, etc. Elas representam os itens que têm que ser respondidos para alguém poder ganhar o jogo.

Como jogar

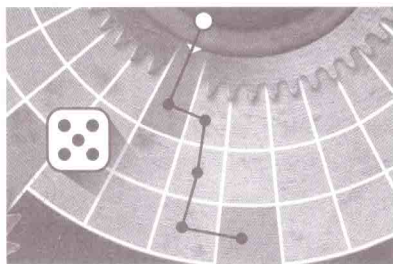
Todos os jogadores, já posicionados na Máquina do Tempo, lançam o dado para saber quem iniciará o jogo, que deve prosseguir no sentido horário.

Na sua vez de jogar, lance o dado e movimente seu peão de acordo com os pontos indicados. Você vai visitar os diversos locais - HOSPITAL, PARQUE, HOTEL - e coletar pistas que o ajudarão a resolver o caso que escolheram. Estes locais não têm ordem para serem visitados. Você é quem decide quais os lugares a serem percorridos e para onde quer ir primeiro.

Logo que você achar que já solucionou o caso, isto é, quando achar que já possui respostas para os itens, retorne à Máquina do Tempo, usando, sempre, os pontos obtidos no dado na sua vez de jogar. Só depois que tiver voltado é que você pode apresentar a solução para o caso.

Movimentação

Você deve movimentar seu peão sempre na horizontal e/ou na vertical, nunca na diagonal. Seu peão pode passar por cima de outros e ocupar a mesma casa que um outro peão esteja ocupando.



3

Entre ou saia da Máquina do Tempo por meio de alguma das três setas.

As entradas dos locais no tabuleiro estão indicadas com a extensão das casa normais.

O AEROPORTO, o PORTO, o PARQUE e a ESTAÇÃO DE TREM possuem duas entradas. Você pode sair ou entrar por qualquer uma delas.

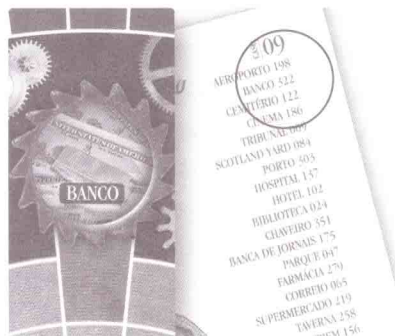
Você pode atravessar o tabuleiro usando a casa central Máquina do Tempo. Isso conta como uma casa nos números tirados no dado. Lembre-se de usar as setas para entrar ou sair.

Investigação das pistas

No tabuleiro há 18 locais. Ao visitá-los é que você obterá as pistas para solucionar o caso. Estes locais aparecem no verso de cada caso seguidos de um número, que é o número da pista que você deve procurar no livro.

Assim, cada vez que entrar num determinado local - para isso não é necessário tirar o número exato no dado -, você tem direito de consultar o livro.

Exemplo: digamos que você está tentando solucionar um caso e levou seu peão até o BANCO.



09
AEROPORTO 198
BANCO 522
CENTRO 122
CINEMA 180
TRIBUNAL 007
SCOTLAND YARD 084
PORTO 503
HOSPITAL 157
HOTEL 102
BIBLIOTECA 024
CHAVEIRO 351
BANCA DE JORNALIS 175
PARQUE 047
FARMÁCIA 279
CORREIO 065
SUPERMERCADO 219
TAVERNA 258
CINEMA 156

Você, então, olha no verso da cartela e encontra um número ao lado da palavra “BANCO”. Vamos supor que este número seja o 322. É ele que você deve procurar no livro de pistas e soluções referentes ao caso.

capital americana, a margem do no próprio ao lado de um partes	317 - A mulher no hotel tem um filho (10 partes) I. Considerando
palavra de 1919, após o período do do de 1922 (2 partes)	318 - PISTA DO ASSASSINO (13 partes) I. Nome do assassino (nome segundo a Bíblia) (sem inglês)
vezes duas as outras pessoas que	319 - Durante anos, Jack "Jag" "Klanon" trabalhou como escritor para MR. Big
de que Helli só deixava uma a	320 - Helli tinha duas irmãs de idade a Anna Harper, a esposa de seu irmão
assassinado, J. Edgar Hoover, MRB, ficou sabendo do segredo de su morte consternadamente	321 - PISTA DO ASSASSINO DE GERALD (12 partes) I. Exatamente como foi feito pelo governo
nas com três artigos de ser le Kennedy em um tempo comum referir ao tempo dos Estados ul de 1965, considerando muitas	322 - As guerras geram muito dinheiro para alguns empresários
assas no BANCO são a mesma	323 - PISTA DA DESREGRADAÇÃO (14 partes) I. Certo estado pela primeira vez, indicando certo. IV. Adjetivo dado a objetos que sejam muitos e agradáveis de apertar (crustado) VI. Primeira letra do alfabeto
composição média 90 cm	324 - PISTA DO MORTO (15 partes) I. TRANSITO A INFERNO - desvalorizado
de de fugir com Taylor, o que é focado em Charles Shelby	325 - Edward Smith era, na realidade, o irmão da vítima.

Mas atenção: você só tem 30 segundos para consultar cada pista. Como, em hipótese alguma, você pode ultrapassar os 30 segundos e nem mesmo pode voltar a ler a pista durante o jogo (a não ser que você retorne ao local com seu peão), é muito importante que você registre a pista no seu bloco de anotações. Para cada caso, utilize uma folha e anote tudo o que você leu. Registre todas as pistas, por mais insignificantes que algumas possam parecer. Às vezes uma pista aparentemente sem importância torna-se essencial para elucidar todo o caso.

Tipos de pistas

Basicamente existem dois tipos de pistas:

- uma sentença (que fornece dados para a elucidação do caso)
- uma charada (apresentada de uma só

vez ou em partes)

Uma *sentença* simplesmente fornece dados para a solução através de fatos e circunstâncias relacionadas com o caso. Um típico exemplo dessa forma de pistas pode ser:

— “Stanley Harris tem um sério problema de asma” ou “Alice Gloth foi vista em frente ao bar na noite do crime”.

Já a *charada* é uma pista apresentada em pedaços (sílabas), trocadilhos ou rimas. Ela dá a resposta para um item específico (arma, assassino, motivo, paradeiro, etc.), trazendo essa indicação no título.

Uma pista para o assassino pode ser fornecida sob a forma de *charada* em 4 partes. Ela pode aparecer, então, como no exemplo:

— Pista para o assassino (4 partes)

I) Grande porção de água salgada.

O número entre parênteses indica o número de partes da charada. O “I” indica que esta é a primeira parte da pista. Logo, estão faltando três partes. Elas podem estar todas juntas ou separadas em outros locais.

No nosso exemplo, as outras partes poderiam ser:

— Pista para o assassino (4 partes):

II) Deseja.

III) O oposto de pobre.

— Pista para o assassino (4 partes)

IV) Aquilo que se ouve.

MAR + QUER + RICO + SOM = MARC
ERICSSON

Se houver uma pessoa chamada Marc

Ericsson no caso, agora você sabe que ele é o assassino.

Há casos em que algumas das pistas dadas sob forma de sentenças são mais importantes que outras para a solução de um determinado caso. Ou seja, algumas das informações são essenciais, enquanto outras, apesar de sempre verdadeiras, são apenas circunstanciais. É aí que você mostra seu poder de detetive, procurando selecionar as pistas mais importantes. Toda a atenção é necessária, pois alguns locais *não* trazem informação alguma.

Distintivo e chave mestra



Você inicia o jogo com um distintivo e uma chave mestra. Ninguém pode ter mais de um distintivo ou mais de uma chave mestra em seu poder, em nenhum momento da partida.

O distintivo serve para lacrar um local, impedindo, assim, que outro jogador entre e tenha acesso àquela pista.

Antes de sair de um local com seu peão, você pode impedir a entrada de outro jogador deixando ali seu distintivo. Você não pode lacrar um local se houver outro peão dentro do local, a não ser que no local hajam duas entradas e saídas.

Você pode lacrar qualquer local, menos a

Máquina do Tempo, a SCOTLAND YARD e o CHAVEIRO.

Nos locais com duas entradas e saídas (AEROPORTO, PORTO, PARQUE E ESTAÇÃO DE TREM), o distintivo somente lacra uma delas. Assim os outros jogadores podem entrar ou sair pelo outro lado.



Se alguém tiver lacrado um lugar, você pode abri-lo com sua chave mestra. Basta você ir até lá com seu peão, pegar o distintivo e colocá-lo novamente na SCOTLAND YARD. Como você já usou sua chave mestra, agora você vai ter que devolvê-la ao CHAVEIRO.

Para obter de volta a chave mestra ou o distintivo, você só precisa ir ao CHAVEIRO ou ao SCOTLAND YARD. Além de recuperar o que você quer, tem o direito de ler a pista indicada pelo local.

Túnel do Tempo

Existem dois Túneis do Tempo no tabuleiro. Quando você entrar no TÚNEL DO TEMPO você pode mover seu peão para qualquer outro local no tabuleiro, até para a Máquina do Tempo. Se você optar por ir até um local de pista, você pode olhar a pista no mesmo turno.

Término do jogo

Quando você achar que já tem as respostas para todos os itens do caso, você pode apresentar uma solução. Mas lembre-se: é preciso primeiro retornar à Máquina do Tempo.

Para ganhar o jogo, você tem que dar a resposta para todos os itens do caso. Por exemplo:

- a) assassino – quem é?
- b) arma – qual é?
- c) motivo – qual foi?

Você não precisa dar explicações sobre os detalhes do caso.

Após apresentar sua solução em voz alta para todos os outros participantes, você então pega o livro e lê, nas “soluções”, todas as respostas para o caso que vocês estão jogando. Mas seja honesto: evite ler qualquer coisa sobre os outros casos.

Se suas respostas estiverem corretas, você é o vencedor do jogo e pode deixar os outros jogadores lerem a solução. Caso contrário (se suas respostas estiverem erradas), você deve fechar o livro e ficar

fora do jogo. Daí os outros continuam jogando normalmente, até um deles descobrir as respostas certas.

Ao apresentar sua solução, você não precisa dar as respostas exatamente como estão escritas no livro. Basta que você diga a mesma coisa, embora com outras palavras. Exemplo: se o motivo que aparece no livro é “testamento”, você pode simplesmente dizer: “Ela o matou porque sabia que o dinheiro dele seria deixado para ela”. Mas, se você disser, no mesmo caso, que o motivo foi “chantagem”, daí então a resposta é considerada errada. Da mesma forma, se você interpreta mal uma charada e diz, por exemplo, que a arma do crime foi uma “jarra quebrada”, quando no livro está escrito que foi uma “barra dobrada”, você está mostrando que pouco entendeu do caso... Logo, vai ficar fora do jogo.

Boas investigações!

© 2016 Jay Moriarty
Criação & Design por Antler Productions
Baseado no jogo 221 B Baker Street © Sherlock Holmes & the Time Machine
Registrado no U.S. Patent & Trademark Office.
Todos os direitos reservados

