



Silvano Sorrentino

Sherlock

**HE WAS A LEGEND TO THE
WHOLE POLICE DEPARTMENT.
HE COULD GRASP THE TINIEST
DETAIL IN ONE GLANCE, AND
EVERYBODY USED TO CALL HIM
"SHERLOOK"—THE DETECTIVE
WITH ASTONISHING POWERS
OF OBSERVATION. WILL YOU BE
ABLE TO TAKE HIS PLACE?**



RULES



SETTING

You have just taken a photo of a crime scene. You step away to talk with another detective, but when you come back, you see a new recruit has made a mess! Will you be able to spot the differences between the two Pictures?

CONTENTS



40 *almost* identical Pictures, with one coloured side and another in black and white



10 Evidence markers numbered **1** to **10**



10 Green 3-point Scoring/Placement Tokens



10 Yellow 2-point Scoring Tokens



10 Red 1-point Scoring Tokens

THE PICTURES; Each pair of randomly picked Pictures is *almost* identical. However on their back you can see all the tiny differences highlighted:



Example: These two Pictures have a total of 5 differences between them.

SETUP

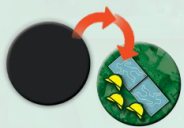
Separate the 30 Scoring Tokens and make three stacks of 10 Tokens each (one for each color). Keep the green Scoring Tokens (which are larger than the others) with the image side face down and the others with the image side face up.



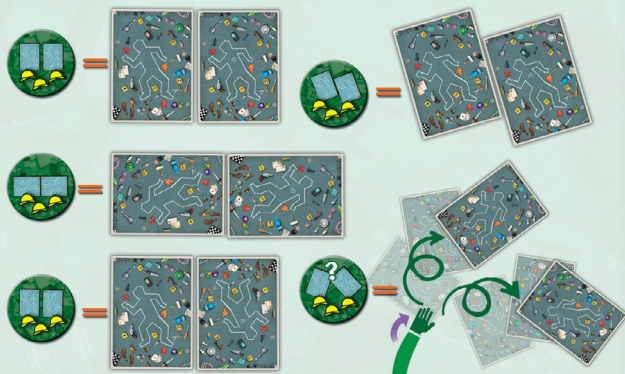
Place the 10 Evidence Markers so they are all within easy reach of all players.

Shuffle the 40 Pictures of the crime scene and make a deck with the **colored** side face up.

GAMEPLAY



At the beginning of each turn, flip over the top Scoring Token from the green stack. The green Token shows how to place the two Pictures for that turn – either in a specific position and orientation, or randomly tossed on the table.



Take the top Picture from the deck and move it to *the bottom* of the deck. Then take the next two Pictures and place them as shown on the Green Token. **Do not turn the Pictures over to the black and white side!**

Starting from this moment, all players begin observing the two Pictures and try to mentally count the *exact* number of differences between them. At any time, each player may take one of the Evidence Markers that shows the number of differences they counted. Once a player has picked an Evidence Marker, they *may not* change it.

The turn continues until only *one player* does not yet have an Evidence Marker. This last player has only 3 seconds to make a choice. If they can't, they do not get to take part in the Final Check for that turn.

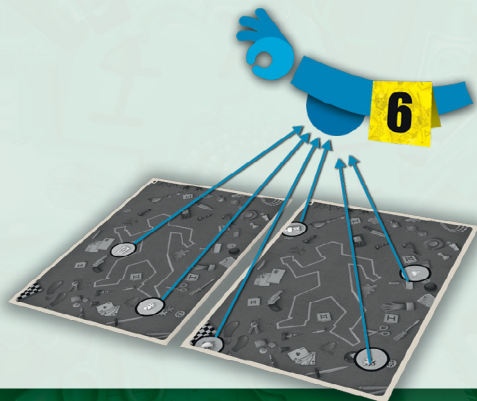
3

Once the last player has taken an Evidence Marker (or run out of time), all players will have *one single and unique* Evidence Marker. Now it's time for the Final Check.

THE FINAL CHECK & SCORING

Flip the two Pictures over so they show the black-and-white side. This side highlights all the differences between them, which will determine the winner of the current turn:

- If any player has the Evidence Marker that shows the **exact** number of differences, he takes the Green Token 🟢, which is worth 3 points. If no player guesses the **exact** number of differences, discard the Green Token.
- The player who has the Evidence Marker showing the closest number **lower than** the exact number takes one Yellow Token 🟡, worth 2 points. If no one has an Evidence Marker with a lower value than the number of differences, the player who took the Green Token (if any) takes one Yellow Token as well.
- The player who has the Evidence Marker showing the closest number **higher than** the exact number takes one Red Token 🔴, worth 1 point. If no one has an Evidence Marker with a higher value than the number of differences, the player who took the Green Token (if any) takes one Red Token as well.



Example:

There are 7 differences between the Pictures. Adriana guessed 4, Barbara guessed 5, Carla guessed 7, and David guessed 8.



Comparing their Evidence Markers to the correct number of differences, Carla is exactly right, so she takes the Green Token (3 points). Since Barbara is the closest player **lower** than the number, she gets a Yellow Token (2 points), while David picked the closest number **higher** than the correct number, and receives a Red Token (1 point). Adriana gets nothing this turn.






If David had taken the “6” Evidence Marker instead, no one would have guessed a number higher than the right value, which means Carla would have taken a Red Token along with the Green one, for a total score of 4 points this turn

After points are awarded, put all the Evidence Markers back and discard the two Pictures. Then, turn over the next Green Token and start the next turn.

THE END OF THE GAME

The game ends after 10 turns (when there are no Green Tokens left). Each player adds up the value of the Scoring Tokens they collected:

-  Each Green Token = 3 points
-  Each Yellow Token = 2 points
-  Each Red Token = 1 point

The player who has the highest score is the winner! If there is a tie, the winner is the tied player who has the most Green Tokens. If this is not enough to break the tie, the players who have the same score must play one more turn!

Sherlock

A game by **Silvano Sorrentino**
Developed with **Spartaco Albertarelli**
Illustrated by **Chiara Vercesi**
Artwork by **Paolo Vallerga – Scribabs**

The designer would like to thank **Benedetto Gemma** for having illustrated the best prototype ever; Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli, and Spartaco Albertarelli for their useful suggestions; The Finibus Terrae toy library for providing patient playtesters, and Christophe Boelinger + Gigamic for their support.

CMON Edition:
Produced by **Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli**
Rulebook by **William Niebling**
Additional Layout by **Fabio de Castro**
Published by **David Preti**



Silvano Sorrentino

Sherlock

**IL ÉTAIT UNE LÉGENDE DANS
TOUTE LA PRÉFECTURE,
IL POUVAIT APPRÉHENDER
LE MOINDRE DÉTAIL D'UN
SIMPLE COUP D'ŒIL, ET TOUT
LE MONDE AVAIT L'HABITUDE
DE L'APPELER "SHERLOCK" —
LE DÉTECTIVE AVEC UN POUVOIR
D'OBSERVATION PHÉNOMÉNAL.
SEREZ-VOUS CAPABLE
DE PRENDRE SA PLACE ?**



RÈGLES



MISE EN SITUATION

Vous venez tout juste de prendre une photo d'une scène de crime. Vous prenez une pause pour jaser avec un autre détective, mais à votre retour, vous vous rendez compte que la recrue a foutu le bordel ! Serez-vous capable de trouver les différences entre les deux Photos?

CONTENU



40 Photos *presque* identiques, avec une face colorée et l'autre en noire et blanc



10 Pions Preuves numérotés de 1 à 10



10 jetons de Score/
Placement de 3
points Verts



10 jetons de score
de 2 points Jaunes



10 jetons de
score de 1 point
Rouges

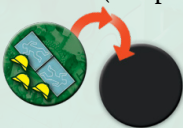
LES PHOTOS: Chaque paire de Photos choisies aléatoirement est *presque* identique. Par contre, à l'endos, on peut voir chacune des petites différences bien en évidence:



Exemple : Ces deux Photos ont un total de 5 différences entre elles.

MISE EN PLACE

Séparez les 30 Jetons de Score et faites 3 piles de 10 Jetons chacune (une pour chaque couleur).

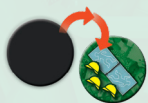


Gardez les Jetons de Score verts (qui sont plus larges que les autres) avec l'image face cachée et les autres avec l'image face visible.

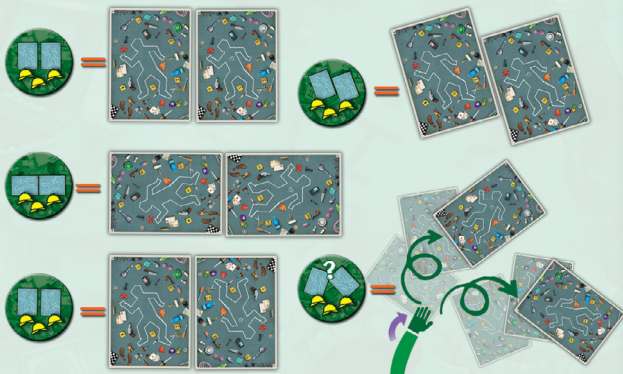


Placez les 10 Pions Preuves de façon à ce qu'ils soient à portée de main des joueurs.
Mélangez les 40 Photos de scène de crime et faites-en un paquet avec la face **colorée** visible.

TOUR DE JEU



Au début de chaque tour, dévoilez la carte du dessus de la Pile de Score verte. Le Jeton Vert indique comment placer les deux Photos pour le tour – soit dans une position et orientation spécifique, or aléatoirement jetées sur la table.



Prenez la Photo sur le dessus du paquet et mettez-la *en dessous* du paquet. Puis, prenez les deux Photos suivantes et placez-les tel qu'indiqué sur le Jeton Vert. **Ne retournez pas les Photos de façon à dévoiler leur côté noir et blanc!**

À partir de ce moment, tous les joueurs commencent à observer les deux Photos et compter mentalement le nombre exact de différences entre elles. À tout moment, chaque joueur peut prendre un des Pions Preuve qui indique le nombre de différences qu'ils ont compté. Une fois qu'un joueur a pris un Pion Preuve, le joueur *ne peut plus* le changer.

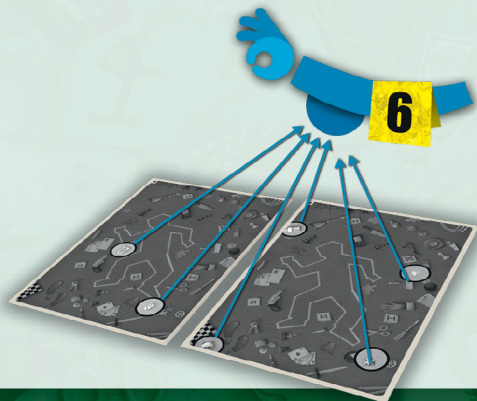
Le tour continue jusqu'à ce *qu'un seul joueur* n'ait pas encore de Pion Preuve. Ce dernier joueur n'a que 3 secondes pour faire un choix. S'il en est incapable, il ne participera pas à la Vérification Finale pour le tour.

Une fois que le dernier joueur a pris un Pion Preuve (ou a manqué de temps), les joueurs auront tous *un seul et unique* Pion Évidence. C'est maintenant le moment de la Vérification Finale.

VÉRIFICATION FINALE & POINTAGE

Retournez les deux Photos pour que leur côté noir et blanc soit visible. Ce côté indique les différences entre elles, ce qui déterminera le gagnant pour le tour en cours:

- Si un joueur a le Pion Preuve qui indique le nombre **exact** de différences, ce joueur prend le Jeton Vert 🟢, qui vaut 3 points. Si aucun joueur n'a deviné le nombre **exact** de différences, défaussez le Jeton Vert.
- Le joueur qui a le Pion Preuve indiquant le chiffre **inférieur** le plus près du chiffre exact prend un Jeton Jaune 🟡, qui vaut 2 points. Si personne n'a de Pion Preuve avec une valeur inférieure au nombre de différences, le joueur qui a pris le Jeton Vert (s'il y en a eu un) prend aussi le Jeton Jaune.
- Le joueur qui a le Pion Preuve indiquant le chiffre **supérieur** le plus près du chiffre exact prend un Jeton Rouge 🔴, qui vaut 1 point. Si personne n'a de Pion Preuve avec une valeur supérieure nombre de différences, le joueur qui a pris le Jeton Vert (s'il y en a eu un) prend aussi le Jeton Rouge.



Exemple:

Il y a 7 différences entre les Photos. Adriana a deviné 4, Barbara a dit 5, Carla penchait pour 7, et David était sûr de 8.



En comparant leur Pions Preuve au nombre exact de différences, Carla a vu juste, donc elle prend le Jeton Vert (3 points). Puisque Barbara est le joueur ayant le nombre inférieur le plus près du nombre exact, elle reçoit un Jeton Jaune (2 points), tandis que David a choisi le nombre supérieur le plus près, et il reçoit un Jeton Rouge (1 point). Adriana ne reçoit rien ce tour-ci.



Si David avait pris le Pion Preuve « 6 » à la place, personne n'aurait deviné un nombre plus haut que la valeur exacte, ce qui signifie que Carla aurait pris un Jeton Rouge en plus du Vert, pour un score total de 4 pour le tour.

Une fois les points distribués, retournez tous les Pions Preuves dans leur pile et défaussez les deux Photos. Puis, retournez le prochain Jeton Vert et débutez le prochain tour.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après 10 tours (lorsqu'il ne reste plus de Jetons Verts). Chaque joueur fait la somme de la valeur des Jetons de Score qu'il a reçu:



Chaque Jeton Vert = 3 points



Chaque Jeton Jaune = 2 points



Chaque Jeton Rouge = 1 point

Le joueur qui a le plus haut score est le gagnant ! S'il y a une égalité, le gagnant est le joueur ex-aequo qui a le plus de Jetons Verts. Si cela ne brise pas l'égalité, les joueurs ex-aequo doivent jouer un tour de plus !

Sherlock

A game by **Silvano Sorrentino**

Developed with **Spartaco Albertarelli**

Illustrated by **Chiara Vercesi**

Artwork by **Paolo Vallergera – Scribabs**

Le créateur aimerait remercier **Benedetto Gemma** pour avoir illustré le meilleur prototype au monde ; Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli, et Spartaco Albertarelli pour leurs suggestions utiles ; La ludothèque Finibus Terrae pour avoir fournie des testeurs patients, et Christophe Boelinger + Gigamic pour leur support.

CMON Edition:

Produit par **Thiago Aranha, Guilherme Goulart,**

Renato Sasdelli

Livret de règles par **William Niebling**

Traductions par **Eric Harlaux**

Mise en page additionnelle par **Fabio de Castro**

Edité par **David Preti**



Silvano Sorrentino

Sherlock

**ERA UNA LEYENDA PARA TODO
EL DEPARTAMENTO DE POLICÍA.
PODÍA CAPTAR EL MÁS MÍNIMO
DETALLE CON SÓLO UNA MIRADA,
Y TODO EL MUNDO LE LLAMABA
"SHERLOOK", EL DETECTIVE
CON INCREÍBLES PODERES DE
OBSERVACIÓN. ¿SERÁS CAPAZ DE
OCUPAR SU LUGAR?**



REGLAS



10+



**15-30
min**



2-6

ESCENARIO

Acabas de hacer una fotografía de la escena de un crimen. Te apartas un momento para hablar con otro detective pero, cuando vuelves, ¡descubres que uno de los novatos lo ha revuelto todo! ¿Serás capaz de encontrar las diferencias entre las dos fotografías?

CONTENTS



40 Fotografías *casi* idénticas, con un lado en color y otro en blanco y negro



10 Marcadores de Evidencia numerados del 1 al 10



10 Fichas verdes de Puntuación/Colocación de 3 puntos



10 Fichas amarillas de Puntuación de 2 puntos



10 Fichas rojas de Puntuación de 1 punto

LAS FOTOGRAFÍAS: Cada par de Fotografías elegidas al azar es *casi* idéntico. Sin embargo, en el dorso puedes ver marcadas todas las pequeñas diferencias:



Ejemplo: Estas dos Fotografías tienen un total de 5 diferencias entre ellas.

PREPARACIÓN

Separa las 30 Fichas de Puntuación y haz tres pilas de 10 fichas cada una (una pila por cada color). Mantén las

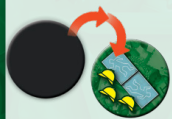


Fichas de Puntuación verdes (que son más grandes que las otras) con el lado de la imagen hacia abajo, y las otras con el lado de la imagen hacia arriba.



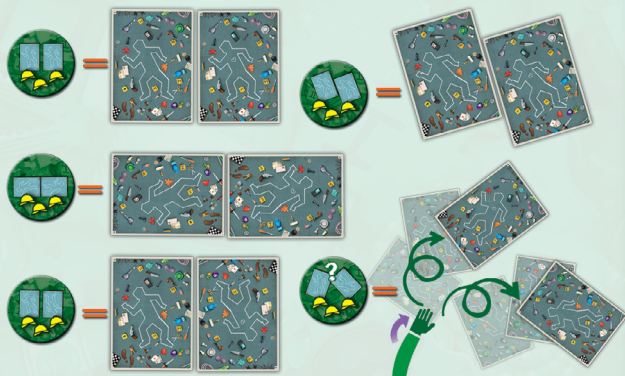
Pon los 10 Marcadores de Evidencia de manera que todos los jugadores los tengan a mano. Baraja las 40 Fotografías de la escena del crimen y ponlas en una pila con el lado **en color** hacia arriba.

MECÁNICA DEL JUEGO



Al principio de cada turno, da la vuelta a la Ficha de Puntuación que esté encima de todo en la pila verde. La Ficha verde muestra cómo colocar las dos

Fotografías para ese turno: o en una posición y orientación específica, o bien arrojadas al azar sobre la mesa.



A partir de ese momento, todos los jugadores empiezan a observar las dos Fotografías y mentalmente intentan contar el número *exacto* de diferencias entre ellas. En cualquier momento, cualquier jugador puede tomar uno de los Marcadores de Evidencia que muestra el número de diferencias que ha contado. Una vez que un jugador ha tomado un Marcador de Evidencia, *ya no podrá* cambiarlo.

El turno continúa hasta que sólo *un jugador* no tenga aún su Marcador de Evidencia. Este último jugador tiene sólo 3 segundos para tomar una decisión. Si no puede, no podrá tomar parte en la Comprobación Final para ese turno.

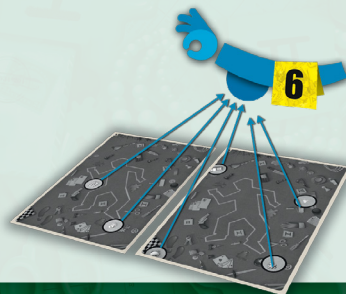
Una vez que el último jugador ha tomado un Marcador de Evidencia (o se le ha agotado el tiempo), todos los jugadores tendrán *un solo y único* Marcador de Evidencia. Ahora es el momento de la Comprobación Final.

Once the last player has taken an Evidence Marker (or run out of time), *all players will have one single and unique* Evidence Marker. Now it's time for the Final Check.

LA COMPROBACIÓN FINAL Y LA PUNTUACIÓN

Da la vuelta a las Fotografías de modo que muestren el lado en blanco y negro. Este lado marca todas las diferencias entre ellas, lo que determinará el ganador del turno actual:

- Si algún jugador tiene el Marcador de Evidencia que muestra el número **exacto** de diferencias, tomará la Ficha verde 🟢, que vale 3 puntos. Si ningún jugador acierta el número **exacto** de diferencias, descarta la Ficha verde.
- El jugador que tiene el Marcador de Evidencia que muestra el número más aproximado **menor** que el número exacto tomará una Ficha amarilla 🟡, que vale 2 puntos. Si nadie tiene un Marcador de Evidencia con un valor más bajo que el número de diferencias, el jugador que ha tomado la Ficha verde (si ha habido alguno) tomará también la Ficha amarilla.
- El jugador que tiene el Marcador de Evidencia que muestra el número más aproximado mayor que el número exacto tomará una Ficha roja 🔴, que vale 1 punto. Si nadie tiene un Marcador de Evidencia con un valor más alto que el número de diferencias, el jugador que ha tomado la Ficha verde (si ha habido alguno) tomará también la Ficha roja.



Ejemplo:

Hay 7 diferencias entre las Fotografías. Adriana cree que hay 4, Bárbara cree que son 5, Carla cree que 7 y David opina que 8.



Al comparar sus Marcadores de Evidencia con el número correcto de diferencias, Carla ha acertado el número exacto, así que toma la Ficha verde (3 puntos). Dado que Bárbara es la que se ha acercado más **por debajo** del número, toma una Ficha amarilla (2 puntos), mientras que David eligió el número más cercano **por encima** del número correcto, así que recibe una Ficha roja (1 punto). Adriana no obtiene nada este turno.





Si David hubiera tomado el Marcador de Evidencia "6" en lugar del "8", nadie habría tenido un número mayor que el valor correcto, así que Carla habría tomado una Ficha roja además de la Verde, lo que le habría dado un total de 4 puntos este turno.


Después de repartir los puntos, devuelve todos los Marcadores de Evidencia a su sitio y descarta las dos Fotografías. A continuación dale la vuelta a la siguiente Ficha verde y comienza un nuevo turno.

THE END OF THE GAME

El juego finaliza después de 10 turnos (cuando ya no quedan Fichas verdes). Cada jugador suma el valor de las Fichas de Puntuación que ha obtenido:

 Cada Ficha verde = 3 puntos

 Cada Ficha verde = 3 puntos

 Cada Ficha verde = 3 puntos

¡El jugador que tiene la puntuación más alta es el ganador! Si hay un empate, el ganador es el jugador empatado que tenga más Fichas verdes. ¡Si eso no es suficiente para deshacer el empate, los jugadores que tengan la misma puntuación deben jugar un turno más!

Sherlock

Un juego de **Silvano Sorrentino**
Desarrollado con **Spartaco Albertarelli**
Ilustrado por **Chiara Vercesi**
Dibujos de **Paolo Vallergera – Scribabs**

El diseñador quiere dar las gracias a **Benedetto Gemma** por haber ilustrado el mejor prototipo de la Historia; a **Domenico Di Giorgio**, **Roberto Corbelli** y **Spartaco Albertarelli** por sus valiosas sugerencias; a la ludoteca **Finibus Terrae** por proporcionar pacientes playtesters, y a **Christophe Boelinger + Gigamic** por su apoyo.

CMON Edition:

Producido por **Thiago Aranha**, **Guilherme Goulart**,
Renato Sasdelli
Libro de reglas por **William Niebling**
Traducciones por **Tirs Abril**
Diseño adicional por **Fabio de Castro**
Editado por **David Preti**