

遊戲說明書

- 貝克街動物偵探團 -



注意！

現在請先不要打開任何一包卡牌，也請不要閱讀案件簿。
玩家在開始遊戲前應當先閱讀本遊戲說明書。
在玩家閱讀完遊戲說明書的前7頁之後，就可以嘗試挑戰第1個案件了。

遊戲配件

卡牌



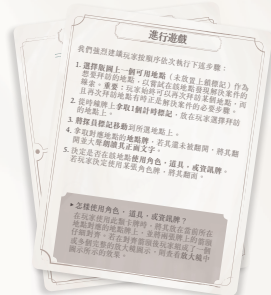
4張 角色牌



267張案件牌，
分為10個牌庫
(現在先不要打開牌庫)



1張 時鐘牌



2張 玩家提示牌

標記



16枚 計時標記



7枚上鎖標記



4個 探員與木質底座



1本 案件簿
(請不要在收到指示之前
翻閱案件簿)



1塊 雙面遊戲版圖

遊戲介紹

托比擅於用他靈敏的嗅覺追蹤罪犯。他擁有全倫敦、或者幾乎是全英國，最靈敏的狗鼻子。所以多年以來，在夏洛克福爾摩斯的探案遇到瓶頸時，他都會來找托比尋求說明。對於一條年輕的嗅探犬來說，能與世界上最偉大的偵探一同工作絕對是最幸福的事，每當想起過去的那段光輝歲月，托比總是會沉浸在喜悅和自豪之中。

當托比的舊主無法再照料他時，福爾摩斯非常熱心地領養了托比。雖然托比的嗅覺已經隨著年齡的增長大不如前，但是福爾摩斯很高興能有這樣一個老拍檔陪伴在自己身邊（他不顧家中人的反對，華生醫生也在不久之前搬出去與妻子同居了）。

托比很喜歡他在貝克街的新家。安定下來不久，他就憑藉著自己友善的性格與周圍居住的動物們打成了一片：貓頭鷹麥盧斯、駿馬巴魯什、松鼠羅賽提等等。但是在他的新朋友中，有4個是與他交流最多的：青蛙克萊、小烏布里爾、老鼠徹麗伍德，還有卡拉巴什——這只狼蛛是某天隨著一串香蕉來到這裡的。這幾隻小動物都特別喜歡聽托比講述他過去與福爾摩斯合作探案的故事。

於是托比就冒出這樣的想法：
雖然他現在已經年邁，不能像年輕時一樣東奔西跑為人排憂解難。
但是他能夠使用自己的經驗將這四個新朋友培養成探員呀！

於是你們的冒險故事開始了。
現在，你們會扮演克萊、布里爾、徹麗伍德，以及卡拉巴什，
發揮聰明才智解決貝克街上出現的神秘事件！
但是在這之前，托比想要提出一項最終考驗，
來試試自己的學徒探員們是否已經完全準備好……



遊戲中所有的案件都必須按順序遊玩，
每個案件的編號都被標示於案件牌庫最上方的卡牌上。

在玩家初次進行遊戲時，
遊玩教學案件《**最愛的獵鹿帽失蹤事件**》
以在過程中熟悉遊戲的規則與流程。

整理卡牌

若在遊戲過程中卡牌的順序被打亂，或是玩家想要在遊戲結束後將卡牌順序回復原狀，可以查看每張卡牌正面右下角的案件編號(I、II……)以及卡牌編號(1/20、2/20……)。

遊戲設置

-1-



拿取玩家想要遊玩的案件對應的牌庫。如果該案件對應多個牌庫，首先拿取該案件的“牌庫A”，並將其他的牌庫先放在一旁。

打開該牌庫，不要查看卡牌或是打亂牌庫的順序，閱讀牌庫最上方的卡牌（標題牌），並按其指示執行下列步驟。



1.3



按標題牌指示拿取對應數量的上鎖標記，放在標題牌所示地點的金色圓圈上。每個地點的名稱和對應位置可參閱案件簿的背面。在本案件的過程中玩家無法前往被上鎖的地點。

1.1 標題牌會指示玩家使用版圖的哪一面：白天☀或是夜晚☾。將版圖翻至對應面朝上，放在桌面中央。



1.2

將時鐘牌放在遊戲版圖旁。按標題牌指示將對應數量的計時標記放在時鐘牌上。

2.4



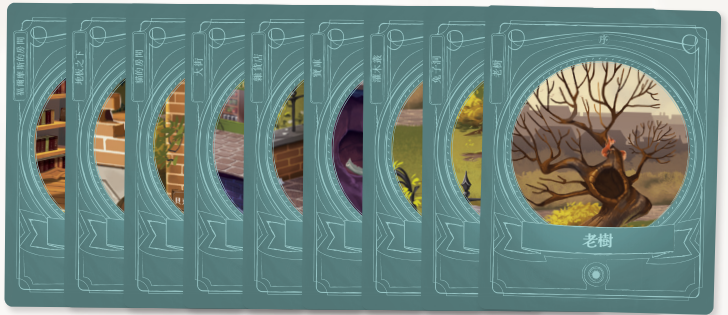
-2-

接著，從牌庫最上方的卡牌開始，
按下述步驟設置卡牌。
在收到指示之前請不要查看卡牌的另一面。

2.1 將標題牌放在
遊戲版圖旁。



2.2 將牌庫中標題牌、編號牌之間的所有地點牌展開，放在遊戲版圖旁，並露出每張地點牌左上角的地點名稱。若桌面空間不夠，也可將地點牌形成牌庫，但是在遊戲過程中玩家始終可以拿取牌庫中的任意地點牌。



2.3

拿取所有編號牌，
形成牌庫放在遊戲
版圖旁。請確保牌
庫中的編號牌全部
按照編號從小到大
排列，編號1的卡
牌在牌庫最上方。



-2.4-

注意！將牌庫中剩餘
的事件牌與其他卡牌
（若有）放在時鐘牌旁，
但是不要查看其中任何卡牌內
容，這一疊卡牌的最上方應為
事件牌。



3

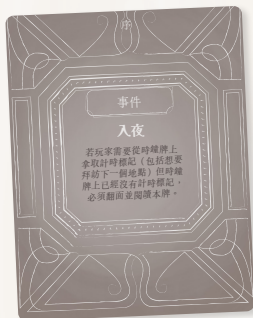
拿取4張角色牌。

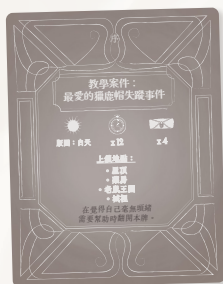
將角色牌儘量均分給所有玩家。在遊戲人數不足4人時，需要有玩家操縱多位角色。

玩家将自己獲得的角色牌放在自己面前，將帶有姓名的一面朝上。



將4個探員插入木質底座中，組成探員標記，並將標記放在遊戲版圖旁。





-4-



選擇一位玩家拿取
案件簿，並大聲朗讀
所選案件的序幕內
容。在這之後，玩家
即可按照玩家提示牌
上介紹的遊戲流程進
行遊戲。

在設置完教學案件《最愛的獵鹿帽失蹤事件》之後，
請閱讀案件簿中對應該案件的序幕內容。

此教學案件經過特殊設計，目的在讓玩家學習掌握遊戲中的規則。
現在，玩家可以先暫停閱讀本遊戲說明書，直接開始教學案件的遊戲。
在遊戲過程中，需要了解特定規則時，再查閱下文的對應內容即可。

遊戲規則

進行遊戲

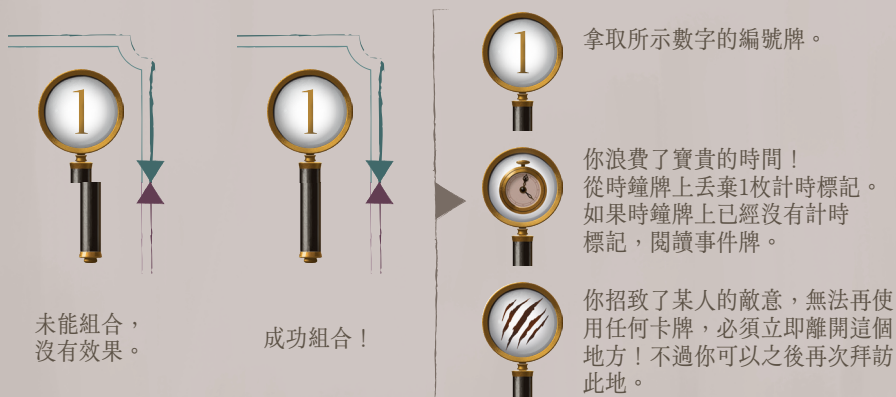
下文中的步驟與玩家提示牌上的內容相同。

1. 選擇版圖上一個可用地點（未放置上鎖標記）作為想要拜訪的地點，以嘗試在該地點發現解決案件的線索。
重要：玩家可以再次拜訪某個已去過的地點，而且再次拜訪地點有時正是解決案件的必要步驟。
2. 從時鐘牌上拿取1枚計時標記，放在玩家選擇拜訪的地點上。
3. 將探員標記移動到所選地點上。
4. 拿取對應地點的地點牌，若其還未被翻開，將其翻開並大聲朗讀其正面文字。
5. 決定是否在該地點使用角色、道具或訊息牌。
若玩家決定使用某張角色牌，將其翻面。

怎樣使用角色、道具，或訊息牌？

在玩家使用此類卡牌時，將其放在當前所在地點對應的地點牌上，並將兩張牌上的箭頭仔細對齊。若在對齊箭頭後玩家組成至少一個完整的放大鏡圖示，則按照下表查看放大鏡中圖示所示的效果。玩家可在同一地點中使用多張當前可用的卡牌，但是在使用卡牌的時候請保持謹慎，因為無謀的行動可能會招致糟糕的結果！

部分的放大鏡組合會帶來負面的效果，也有些圖示可能只是混淆作用，無法被組合成功。有時不採取任何行動反而是正確的策略。同一張卡牌可以在多個地點被反覆使用。



若玩家被要求丟棄某張卡牌，將丟棄的卡牌放回遊戲盒中，接下來本局遊戲中不會再使用。

若玩家獲得一張新的地點牌，則用新的地點牌替換原有的同名地點牌，並丟棄原有的同名地點牌。

6. 當玩家已經不想或不能繼續在一個地點使用卡牌之後：

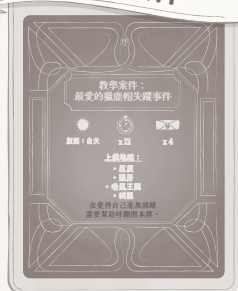
- ▶ 若時鐘牌上還有計時標記，返回上一頁的步驟1重新開始行動。
- ▶ 若時鐘牌上已經沒有計時標記，將探員標記移出遊戲版圖，然後閱讀時鐘牌旁的事件牌。

若玩家在探案過程中陷入僵局，可以翻開案件的標題牌，尋求托比的幫助。翻開標題牌沒有任何的代價，但是托比會更希望看到玩家們憑一己之力成功解決案件！

卡牌詳解

除了標題牌以外，所有卡牌都會在正面的卡牌名稱下方注明其類別：角色、地點、道具、訊息或是事件。

~ 標題牌 ~



標題牌上是遊戲設置的說明，在設置完成後將該牌放在一邊。若玩家在探案過程中陷入僵局，可以翻開案件的標題牌查看其內容，尋求托比的說明。

遊戲中共有4張角色牌。角色牌上對於角色的介紹至關重要，玩家應當通過介紹掌握每位角色的特色和能力的。當玩家認為某個角色在特定的情況下能派上用場時，可以選擇使用該角色（詳見上一頁步驟5）。

當玩家決定使用某張角色牌時，將該角色牌翻面。

當玩家使用完某張角色牌時，將其翻回正面朝上。

除非玩家正在使用某張角色牌，否則不可查看任何角色牌背面內容。玩家應該基於角色的性格、技能，和特性決定使用某位角色，而非該牌背面的放大鏡位置。

~ 角色牌 ~



~ 地點 ~



地點牌在遊戲開始的時候都被正面朝下放置，玩家會在造訪地點時翻開對應的地點牌。直到玩家被要求丟棄某張地點牌前，該地點在接下來的遊戲中都會保持正面朝上。玩家可以在遊戲過程中隨時查看已經被翻開的地點牌，以獲得幫助玩家解決案件的線索，但是玩家只能在探員標記當前所在地點使用卡牌。若玩家想要在某個地點使用卡牌，必須先拜訪該地點。

在某些時候，玩家可能會獲得一張新的地點牌，此時玩家需要用新獲得的地點牌替換原有的同名地點牌，並丟棄原有的同名地點牌。

~ 道具 ~



玩家有可能在解決案件的過程中發現道具牌。當玩家獲得道具牌時，選擇一名角色，將該道具放在此角色牌旁。帶有放大鏡把手的道具牌可以在地點中使用。

~ 訊息 ~



玩家有可能在解決案件的過程中發現關鍵的訊息。當玩家獲得訊息牌時，選擇一名角色，將該訊息牌放在此角色牌旁。訊息牌可在地點中使用。訊息牌文本中的關鍵訊息會被粗體字或底線標示出來。

“使用”訊息可能代表將該訊息告訴地點中的某個角色，或是按照該訊息的指示行動，例如穿過迷宮等。

玩家在遊戲中最常見到的事件牌是“入夜”與“天明”，但是遊戲中也存在其他種類的事件牌。

事件牌在遊戲設置時被放在時鐘牌旁。

牌庫中位於事件牌下方的卡牌，在遊戲設置時會被保留在事件牌下方。

當玩家需要丟棄一枚計時標記，或是玩家已經不想或不能在某個地點繼續使用卡牌之後，若時鐘牌上已經沒有計時標記，則玩家們必須翻開事件牌，並閱讀其內容。

有時候事件牌會要求玩家結算“入夜”與“天明”（詳見下一頁內容）。

若玩家沒有被要求丟棄事件牌，則將其放在遊戲版圖旁。

事件牌上有時也會包含破案的資訊。

~ 事件 ~



“入夜”與“天明”規則

(僅在案件II、III、IV與VI中使用)

在部分情況下，事件牌可能會要求玩家依次執行以下步驟：

1. 將探員標記移出遊戲版圖。
 2. 將所有的上鎖標記與計時標記放在一旁備用。
 3. 將版圖翻面。
 4. 按照從上到下的順序，依序查看事件牌下方的每張卡牌（先不要查看這些卡牌的另一面）。
- I. 將所有新的地點牌展開放在遊戲版圖旁，丟棄遊戲中原有的同名地點牌（無論是否已翻面）。
- II. 按照入夜或天明設置牌的指示設置遊戲，在時鐘牌上放置計時標記，在指定地點上放置上鎖標記。
- III. 翻面設置牌，大聲閱讀其內容，接著將該牌放在遊戲版圖旁。
- IV. 將新的事件牌（“入夜”、“天明”或其他內容）放在時鐘牌旁，然後繼續解決案件。

工作人員

遊戲設計：Clémentine Beauvais 與 Dave Neale

插畫：Biboun

項目經理：Ludovic Papaïs 與 Florent Baudry

說明書編輯：Xavier Taverne

校對：William Niebling

額外翻譯：Danni Loe

平面美術：Lenaïg Bourgoïn

中文版翻譯：Liwen

中文版監修：Demi

中文版美術：周顯峰

中文版校對：Joe

特別鳴謝4名優秀的探員：

Robyn George, Reuben Balm, Ellie Tummons & Jasmine Hirst.

© The Animals of Baker Street, 2022-2023 IELLO SARL. All rights reserved.

IELLO - 9 avenue des Érables - lot 341 - 54180 Heillecourt, France.



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved
© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

貝克街的動物們



貝亞特麗斯



艾德娜



羅賽提



莫里斯



托比



看門人



納沃摩



瑞格



巴魯什



麥盧斯



拉格布拉克國王



伊薩貝爾女爵