

Hay quien juega a *Sherlock* y dice: "Me ha gustado el caso, pero nuestra historia era mejor." ¡Muy bien, veamos vuestras creaciones!

Os reunís en el cuartel general para preparar vuestro siguiente golpe. ¿Sabréis diseñar un plan perfecto para entrar, haceros con vuestro objetivo y escapar con éxito?

PREPARACIÓN

- Determinad la misión al azar.



Robar una joya de un casino en una isla el día de Navidad, protegido por control de identidades, un foso con pirañas y pasadizos laberínticos.

FASES DEL JUEGO

- Seleccionad las cartas de recurso. ¿Qué puede ser útil en este golpe?
- Colectivamente, diseñad los pasos del plan a partir de los recursos de los que disponéis.
- Narrad el plan e improvisad soluciones ante los imprevistos.



Llegamos a la isla en una lancha...



... disfrazados de Papá Noel...

EL PLAN

Un reto cooperativo, narrativo, creativo y festivo

de los creadores de

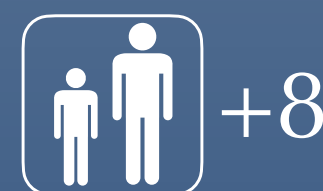
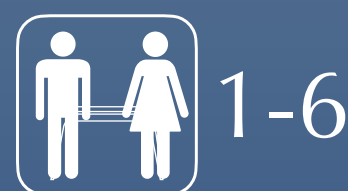
SHERLOCK



Josep Izquierdo
pepesquerra@gmail.com

Martí Lucas
marti.lucas.feliu@gmail.com

• ESTA VEZ TÚ CREAS LA TRAMA •



PUNTOS FUERTES

- Pocos componentes, visualmente atractivos.
- Alta rejugabilidad
- Sin puntuación: ¡simplemente disfrutad de la creación colectiva!

COMPONENTES

110 cartas ilustradas

6 cartas de objetivo



6 cartas de lugar



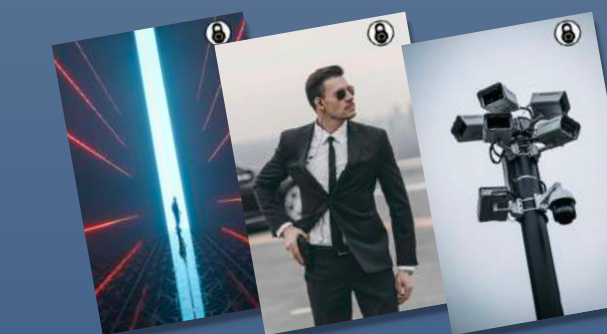
6 cartas de situación



6 cartas de contexto



17 cartas de seguridad



48 cartas de recurso



21 cartas de imprevisto

