WATSON & HOLMES

SPIELREGEL

WATSON & HOLMES

Seit 1887

SPIELREGEL

SPACE COWBOYS

EINFÜHRUNG

Watson & Holmes ist ein Deduktionsspiel, das in der großartigen Welt von Sir Arthur Conan Doyle angesiedelt ist. Zwei bis sieben Spieler tauchen ein ins Viktorianische London und schlüpfen in die Rollen von ehrgeizigen Detektiven, die an der Seite des legendären Meisterdetektivs Sherlock Holmes ermitteln. Sie versuchen, eine Reihe von bislang unveröffentlichten Fällen zu lösen, die direkt aus den Tagebüchern von Doktor John H. Watson stammen.

Wer diese Herausforderung annimmt, wird die Abenteuer des berühmten Ermittler-Duos hautnah miterleben können und bei jedem Fall direkt am Ort des Geschehens sein. Mit jeder neuen Spur und jedem Hinweis kommen die Detektive der Lösung des Falles Schritt für Schritt näher.

Das Ziel des Spiels ist, den gewählten Fall schneller aufzuklären als die Mitspieler. Nur wer die richtigen Orte aufsucht, mit Zeugen und Verdächtigen spricht und die Hinweise korrekt deutet, wird das Rätsel lösen können. Der Schlüssel zum Sieg ist sorgfältiges Schlussfolgern und Kombinieren – Methoden, für die der Held aus der 221B Baker Street weltweit Berühmtheit erlangte und die er meisterhaft anzuwenden wusste.

SPIELÜBERSICHT

Watson & Holmes enthält 13 eigenständige Fälle, von denen die Spieler zu Beginn einer Partie einen auswählen. Zu jedem Fall gibt es mehrere Fragen, die jeder Spieler vor allen anderen zu beantworten versucht. Zu Beginn einer Partie wird die Falleinführung vorgelesen und im Anschluss die zu beantwortenden Fragen.

Daraufhin beginnen die Spieler ihre Ermittlungen, indem sie verschiedene Orte aufsuchen, die mit dem Fall in Verbindung stehen. Dabei darf jeder Ort in jeder Runde nur von einem Spieler besucht werden. Sollten zwei oder mehr Spieler zur selben Zeit denselben Ort aufsuchen wollen, erhält an diesem Ort nur derjenige von ihnen Hinweise, der am schnellsten dorthin reist (indem er die meisten Droschkenmarker einsetzt). Dadurch zwingt er die übrigen Spieler, an anderen Orten nach Hinweisen zu suchen, was ihm hoffentlich einen entscheidenden Wissensvorsprung einbringt. Sobald alle Spieler einen Ort erreicht haben, nimmt sich jeder die entsprechende Ortskarte und liest sie im Geheimen. Jede Karte enthält neue Informationen und Hinweise, die auch notiert werden dürfen, bevor die Karte an ihren Platz zurückgelegt wird (sodass die anderen Spieler sie in späteren Runden ebenfalls lesen können).

Zudem können die Spieler im Laufe des Falles auf die Unterstützung von Sherlock Holmes' Verbündeten zurückgreifen – und vor allem auf die unschätzbare Hilfe des guten Dr. Watson und des Meisterdetektivs selbst.

So setzen die Spieler ihre Ermittlungen Runde für Runde fort, bis einer von ihnen glaubt, die Lösung des Falles gefunden zu haben. Der Spieler begibt sich dann zur 221B Baker Street, um seine Antworten zu prüfen. Falls alle seine Antworten richtig sind, hat dieser Spieler das Rätsel gelöst und ist der Sieger. Sind die Antworten falsch, hat er verloren und scheidet aus. In diesem Fall setzen die anderen Spieler die Partie fort.

ACHTUNG!

Lest keine der Karten oder die Innenseiten der Fallakten.
Dies würde euch das Spiel verderben! Lest zuerst diese Spielregel
komplett durch, bevor ihr euch das weitere Spielmaterial genauer ansieht.

SPIELMATERIAL



x13

FALLAKTEN

Zu jedem Fall gibt es eine eigene Fallakte, in der die Umstände des Vorfalls beschrieben werden. Die erste Seite zeigt den Namen und die Nummer des Falles sowie die Auslage der Ortskarten und die Schwierigkeit. Auf der Rückseite finden sich die Einführung und die Fragen zum Fall, die beantwortet werden müssen, um die Partie zu gewinnen. Die Innenseiten enthalten eine detaillierte Lösung von Sherlock Holmes persönlich und dürfen bis zum Abschluss des Falles nicht gelesen werden. Sollten für einen Fall zusätzliche Regeln gelten, so werden diese ebenfalls in der Fallakte erklärt.

ORTSKARTEN

Diese Karten stellen die verschiedenen Orte dar, die im Rahmen der Ermittlungen besucht werden können. Die Vorderseite einer Karte zeigt den Namen und die Nummer des Ortes, während der Text auf der Rückseite die möglichen Hinweise, Indizien und Zeugenaussagen enthält, die an diesem Ort zu finden sind. Manche Kartennamen sind schlicht die Namen von Personen, die in den Fall involviert sind und befragt werden können, oder der Name eines Gegenstandes, der genauer untersucht werden kann. Solche Karten gelten im Sinne der Spielregeln ebenfalls als Orte.

x206



VOR DER ERSTEN PARTIE

Bevor ihr euren ersten Fall spielt, solltet ihr zunächst die Kartenstapel öffnen und die Karten nach den Fallnummern sortieren. Steckt dann die Karten der Fälle in die dafür vorgesehenen Umschläge und legt diese zurück in die Schachtel.
Achtet darauf, dass ihr dabei nicht die Kartentexte lest!



x7



5x5 52x1



SPIELERFIGUREN

Mit seiner Spielerfigur markiert jeder Spieler in der Besuchsphase den Ort, zu dem er sich begeben möchte. In der Ermittlungsphase zeigen die Spielerfiguren an, an welchen Orten sich die Spieler derzeit befinden.

SPIELERMARKER

Diese Marker zeigen die Farbe der Spieler an. Sollte es mehrere Spielzonen geben, wird mit ihnen angezeigt, in welcher Spielzone sich ein Spieler befindet.

DROSCHKENMARKER



Jeder Spieler beginnt die Partie mit 10 Droschkenmarkern (es sei denn, die Sonderregeln in der Fallakte besagen etwas anderes). Die Spieler können weitere erhalten, wenn sie die Droschkenstopp-Karte aufsuchen und an Orten mit diesem Symbol:

Die Droschkenmarker stehen für die Geschwindigkeit, mit der sich ein Spieler von einem Ort zu einem anderen bewegt. Sollten mehrere Spieler in einer Runde denselben Ort besuchen wollen, werden diese Marker verwendet, um für diese Ortskarte ein Gebot abzugeben. Zudem können mit ihnen die besonderen Aktionen auf manchen Charakterkarten ausgelöst werden (siehe Seite 12).

x6



POLIZEIMARKER



Jeder Spieler beginnt die Partie mit 1 Polizeimarker (es sei denn, die Sonderregeln in der Fallakte besagen etwas anderes). Die Spieler erhalten neue Polizeimarker, wenn sie Scotland Yard besuchen und an jedem anderen Ort mit diesem Symbol:

Ein Ort mit einem Polizeimarker wird von der Polizei überwacht, wodurch der Zugang eingeschränkt ist. Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt **nur 1 Polizeimarker** besitzen.

x6



ABBERUFUNGSMARKER



Die Spieler erhalten Abberufungsmarker, wenn sie Scotland Yard besuchen und an jedem anderen Ort mit diesem Symbol:

Diese Marker stehen für einen Abberufungsbefehl, der die Polizeiüberwachung an einem Ort beendet. Sie können abgegeben werden, um einen Polizeimarker dauerhaft von einer Ortskarte zu entfernen, wodurch alle Spieler wieder Zugang zu dieser Karte erhalten. Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt **nur 1 Abberufungsmarker** besitzen.

x2



DIETRICHMARKER



Die Spieler erhalten Dietrichmarker, wenn sie Orte mit diesem Symbol besuchen:



Mithilfe eines Dietrichmarkers kann sich ein Spieler Zugang zu einem Ort verschaffen, der von der Polizei überwacht wird (weil sich dort ein Polizeimarker befindet) oder dieses Schloss-Symbol zeigt:

Der Einsatz eines Dietrichmarkers entfernt weder den Polizeimarker noch das Schloss von der Karte. Der Dietrich ermöglicht dem Spieler lediglich den einmaligen Zugang zu der Karte. Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt **nur 1 Dietrichmarker** besitzen.



x1

WIGGINS-MARKER

Dieser Marker kann vom Spieler mit der Wiggins-Charakterkarte verwendet werden (siehe Seite 13).



x1

STARTSPIELERMARKER

Dieser Marker zeigt den Startspieler der laufenden Runde an. Der Spieler, der sich in einer Runde als Letzter zu einem Ort begibt, nimmt sich den Marker und wird neuer Startspieler.

DROSCHKENSTOPP-KARTE

Wer diese Karte besucht, erhält 3 Droschkenmarker.

CHARAKTERKARTEN

Bei diesen Karten handelt es sich um Sherlock Holmes' wichtigste Verbündete. Sie bieten den Spielern während der Partie zusätzliche Vorteile (siehe Seite 12).

x1



x10



WICHTIG: Das Spielmaterial ist begrenzt. Würde ein Spieler während einer Partie einen Marker erhalten, der nicht mehr im Vorrat vorhanden ist, erhält er ihn nicht. Zudem darf kein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 1 Polizeimarker, 1 Abberufungsmarker und 1 Dietrichmarker besitzen.

1. *Ortskarten*
2. *Droschkenstopp-Karte*
3. *Startspielermarker*
4. *Fallakte*
5. *Droschkenmarker*
6. *Abberufungsmarker*
7. *Polizeimarker*
8. *Dietrichmarker*
9. *Wiggins-Marker*
10. *Charakterkarten*
11. *Spielermarker*
12. *Spielerfiguren*
13. *Watson-Karte und Holmes-Karte*



SPIELVORBEREITUNG

Wählt einen der Fälle und nehmt die zugehörige Fallakte sowie die Ortskarten. Achtet darauf, dass ihr weder die Fallakte öffnet, noch die Texte auf den Karten lest.

HINWEIS: Die Fälle sind nach aufsteigender Schwierigkeit geordnet, daher empfehlen wir, uerst Fall 1 zu spielen. Die späteren, komplexeren Fälle eignen sich für Spieler mit etwas mehr Erfahrung.

Legt die Ortskarten mit den Namen nach oben in die Mitte des Spielbereichs und ordnet sie wie auf der ersten Seite der Fallakte gezeigt an. Legt die Droschkenstopp-Karte sowie die Karten von Holmes und Watson für alle gut sichtbar neben die Ortskarten. Legt die Holmes-Karte auf ihre verdeckte Seite, sodass ihr Text nicht zu sehen ist.

Sortiert die Marker nach ihrem Typ (Droschke, Polizei, Abberufung und Dietrich) und legt sie als Vorrat neben die Kartenauslage in Reichweite aller Spieler.

Dem Spieler mit den ausgeprägtesten schauspielerischen Fähigkeiten und der markantesten Stimme werden die Fallakte sowie der Startspielermarker überreicht. Er oder sie liest nun die Falleinführung auf der Rückseite der Fallakte laut vor, einschließlich der Fragen, die jeder Spieler zu beantworten versucht, um die Partie zu gewinnen. Sollten für diesen Fall besondere Regeln gelten, werden diese im Anschluss ebenfalls vorgelesen (alle nötigen Sonderregeln stehen in der Fallakte).

HINWEIS: Ihr könnt euch die Falleinführung sowie die Fragen vorlesen lassen. Jede Fallakte enthält einen QR-Code, der euch direkt zu einer Audiopräsentation der Falleinführung und Fragen führt. Um den Code einzuscannen, benötigt ihr ein Mobilgerät (Handy, Tablet etc.). Habt ihr euch für diese Option entschieden, bestimmt ihr den Startspieler zufällig.

HINWEIS: Die Fallakte ist während der gesamten Partie für alle Spieler einsehbar. Ihr könnt euch also jederzeit noch einmal die Einführung und die Fragen ansehen. Achtet dabei darauf, dass ihr die Fallakte nicht öffnet, da die Innenseiten die Lösung enthalten.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfigur und nimmt sich den farblich passenden Spielermarker. Sofern die Sonderregeln des Falles nichts anderes besagen, erhält jeder Spieler 10 Droschkenmarker und 1 Polizeimarker. Legt zudem für jeden Spieler ein Blatt Papier und einen Stift bereit.

PARTIEN MIT 6 ODER 7 SPIELERN

Bei mehr als 5 Spielern erhalten nur die ersten fünf Spieler Polizeimarker (der Startspieler und die nächsten vier im Uhrzeigersinn). Der sechste und ggf. siebte Spieler beginnen die Partie mit je 1 Abberufungsmarker.

Sofern die Sonderregeln nichts anderes besagen, werden die Charakterkarten gemischt und jeder Spieler erhält eine verdeckte Karte. Die Spieler dürfen sich ihre Charakterkarte jederzeit ansehen und sollten sie vor den Mitspielern geheim halten.

PARTIEN MIT WENIGER ALS 4 SPIELERN

Legt die Wiggins-Karte vor dem Mischen zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Phasen: der **BESUCHSPHASE** und der **ERMITTLUNGSPHASE**.

1. BESUCHSPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der den Startspielermarker besitzt, und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Ort, den er besuchen möchte, und stellt seine Spielerfigur auf die entsprechende Karte. Abhängig davon, welche Karte gewählt wurde, tritt eine von zwei Situationen ein:

- **DER ORT IST UNBESETZT** (es steht keine Figur auf der Karte): Der Spieler muss sich nun entscheiden, ob er sich zu Fuß oder per Droschke zu dem Ort begeben möchte. Möchte er zu Fuß gehen, setzt der Spieler einfach seine Figur auf die gewählte Karte. Wählt er stattdessen die Droschkenfahrt, muss er einen oder mehrere Droschkenmarker mit auf die Karte legen.
- **DER ORT IST BESETZT** (eine andere Spielerfigur steht bereits auf der Karte): Möchte ein Spieler seine Spielerfigur auf eine Ortskarte stellen, die bereits von einem Spieler besetzt wurde, muss er mehr Droschkenmarker einsetzen als der besetzende Spieler. Ist der besetzende Spieler zu Fuß gereist (ohne den Einsatz von Droschkenmarkern), genügt 1 Droschkenmarker. Dann setzt er seine Figur auf die gewählte Karte.

Wurde ein Spieler, der eine Karte besetzt, überboten, nimmt er seine Spielerfigur und seine auf der Karte eingesetzten Droschkenmarker zurück. Einen dieser Droschkenmarker muss er zurück in den Vorrat legen. Der überbotene Spieler muss nun warten, bis er wieder am Zug ist, bevor er sich zu derselben oder einer anderen Ortskarte begeben kann. Dann wird erneut geprüft, ob der Ort besetzt oder unbesetzt ist.

Besitzt ein Spieler nicht genügend Droschkenmarker, um einen Spieler auf einer besetzten Ortskarte zu überbieten, muss er sich zu einem anderen Ort begeben.

In dieser Phase sind die Spieler so lange reihum am Zug, bis alle Spielerfiguren auf je einer Ortskarte stehen. Wer zuletzt seine Spielerfigur eingesetzt hat, erhält den Startspielermarker. (Sollte sich der letzte Spieler zur 221B Baker Street begeben haben, wird der vorletzte Spieler neuer Startspieler usw.) Dann folgt die Ermittlungsphase.

ORTE MIT POLIZEIMARKERN

Ein Ort mit einem Polizeimarker wird von der Polizei überwacht und ist für keinen Spieler zugänglich, es sei denn, ein Spieler besitzt einen Dietrich oder kann den Polizeimarker zuvor entfernen. Um einen Polizeimarker zu entfernen, kann ein Spieler (vor dem Platzieren seiner Figur auf die überwachte Ortskarte) einen Abberufungsmarker abgeben. Beide Marker werden in den Vorrat zurückgelegt und die entsprechende Karte ist ab sofort für alle Spieler zugänglich.

DIETRICH: Hat der Spieler keinen Abberufungsmarker (oder möchte ihn nicht abgeben), muss er in der Ermittlungsphase einen Dietrichmarker abgeben, um sich einmalig Zugang zu diesem Ort zu verschaffen und den Text auf der Kartenrückseite lesen zu dürfen.

Hat ein Spieler weder einen Abberufungsmarker noch einen Dietrichmarker, muss er einen Ort wählen, der nicht von der Polizei überwacht wird (auf dessen Ortskarte kein Polizeimarker liegt).

BEISPIEL



1. Alina möchte in ihrem Zug den Ort „Lokomotive" besuchen, auf dessen Karte sich keine andere Spielerfigur, aber ein Polizeimarker befindet. Bevor sie ihre Spielerfigur auf die Karte stellt, gibt Alina einen Abberufungsmarker aus [A], um den Polizeimarker zu entfernen [B]. Anschließend stellt sie ihre Spielerfigur zusammen mit 1 Droschkenmarker auf die Karte [C].



2. Marco möchte ebenfalls die Lokomotive aufsuchen und stellt seine Spielerfigur zusammen mit 2 Droschkenmarkern auf die Karte [A], womit er Alina überbietet, die ihre Figur zurücknehmen und ihren Droschkenmarker in den Vorrat legen muss [B].



3. In ihrem nächsten Zug entscheidet sich Alina, dass die Lokomotive weiterhin ein lohnendes Ziel ist, und so setzt sie 3 Droschkenmarker ein [A], um Marco zu überbieten, der nun seine Figur und einen Droschkenmarker zurücknehmen muss [B1]. Der andere Droschkenmarker wird zurück in den Vorrat gelegt [B2].



4. Marco beschließt in seinem nächsten Zug, dass ihm der Besuch der Lokomotive zu teuer wird, und reist stattdessen zu „Scotland Yard", ohne Droschkenmarker einzusetzen.

LIEGT AUF EINER ORTSKARTE EIN POLIZEIMARKER, HAST DU 4 MÖGLICHKEITEN:

Du hast keinen Abberufungs- oder Dietrichmarker: Du kannst dich nicht zu diesem Ort begeben.
Du hast einen Abberufungsmarker: Du kannst den Abberufungsmarker in der Besuchsphase abgeben, um den Polizeimarker zu entfernen.
Du hast einen Dietrichmarker: Du kannst den Dietrichmarker in der Ermittlungsphase abgeben, um die Karte zu lesen.
Du hast je einen Abberufungs- und Dietrichmarker: Du kannst entweder den Abberufungsmarker abgeben, um den Polizeimarker in der Besuchsphase zu entfernen, oder du gibst den Dietrichmarker in der Ermittlungsphase ab, um die Ortskarte zu lesen.

WATSON

In der Besuchsphase kann ein Spieler in seinem Zug vor oder nach der Wahl einer Ortskarte die Watson-Karte nehmen (falls sie noch verfügbar ist), indem er 4 Droschkenmarker abgibt. Für den Rest der Runde kann kein anderer Spieler die Karte nehmen. Die Funktion der Karte wird auf Seite 12 erklärt.

DROSCHKENSTOPP

Anstatt sich in der Besuchsphase zu einer Ortskarte zu begeben, kann ein Spieler seine Spielerfigur auf die Droschkenstopp-Karte stellen. Dadurch erhält er am Ende der Ermittlungsphase 3 Droschkenmarker aus dem Vorrat, statt eine Karte zu lesen.

Auf der Droschkenstopp-Karte dürfen sich mehrere Spieler zur selben Zeit aufhalten (für diese Karte wird nicht geboten). Auch Spieler, die den Droschkenstopp aufsuchen, dürfen die Holmes- und Watson-Karten verwenden (sofern vorhanden).

221B BAKER STREET

Diese Karte mit der berühmten Adresse von Sherlock Holmes' Apartment kommt in allen Fällen vor. Auf der Rückseite stehen die Lösungen zu den in der Fallakte gestellten Fragen. Dieser Ort sollte nur besucht werden, wenn man einen Lösungsversuch unternehmen möchte. Dieser Ort kann von mehreren Spielern in derselben Runde besucht werden (für diese Karte wird nicht geboten). Auch Spieler, die 221B Baker Street aufsuchen, dürfen die Holmes- und Watson-Karten verwenden (sofern vorhanden).

Wenn ein Spieler die 221B Baker Street besucht, stellt er seine Spielerfigur auf die Karte und sagt laut an, wie viele Droschkenmarker er noch besitzt. Dies ist wichtig, falls mehr als ein Spieler die Karte besucht, da die Anzahl der verbliebenen Droschkenmarker die Reihenfolge bestimmt, in der die Spieler ihre Lösungsversuche unternehmen.

2. ERMITTLUNGSPHASE

Zu Beginn der Ermittlungsphase wird der Effekt der Watson-Karte ausgeführt, sofern sich ein Spieler diese zuvor genommen hat (siehe Seite 12).

Danach nehmen sich alle Spieler gleichzeitig die Ortskarte, auf der ihre Spielerfigur steht, und legen alle eingesetzten Droschkenmarker zurück in den Vorrat. Die Spielerfiguren bleiben an dem Platz stehen, von dem die jeweilige Karte kam. Jeder Spieler liest für sich den Text seiner Ortskarte und notiert sich alles, was er für wichtig hält.

Liegt auf der Karte eines Spielers ein Polizeimarker, muss er zunächst einen Dietrichmarker abgeben und in den Vorrat legen, bevor er sie lesen darf. Im Gegensatz zu einem Abberufungsmarker wird durch einen Dietrichmarker der Polizeimarker nicht entfernt und bleibt auf der Ortskarte liegen.

Sobald alle Spieler ihre Karten gelesen und sich Notizen gemacht haben, werden die Ortskarten an ihre jeweiligen Plätze zurückgelegt und die Spieler nehmen ihre Spielerfiguren zurück. Wer zu diesem Zeitpunkt einen Polizeimarker besitzt, darf ihn auf die gerade gelesene Karte legen. Dadurch wird dieser Ort von der Polizei überwacht, was es für die anderen Spieler schwieriger macht, in den nächsten Runden an diesem Ort zu ermitteln.



Allerdings dürfen Polizeimarker nicht auf die folgenden Karten gelegt werden: 221B Baker Street, Droschkenstopp, Ortskarten mit dem abgebildeten Symbol und Ortskarten, auf denen bereits ein Polizeimarker liegt.

DEN FALL LÖSEN

Entscheidet sich ein Spieler, 221B Baker Street aufzusuchen, muss er seine Antworten auf die Fragen in der Fallakte aufschreiben. Er sollte die Fragen dabei so vollständig und genau wie möglich beantworten. Danach prüft der Spieler, ob seine Antworten richtig sind, indem er sie mit den Antworten auf der Rückseite der Karte 221B Baker Street vergleicht. Die geforderten Details sind auf der Karte hervorgehoben.

- Falls der Spieler jede einzelne Frage richtig beantwortet hat, gewinnt er die Partie und wird zu einem angesehenen Kollegen von Sherlock Holmes.

- Konnte er nicht alle Fragen vollständig beantworten, muss er seinen Mitspielern mitteilen, dass sein Lösungsversuch gescheitert ist und wie viele Fragen er richtig beantworten konnte (aber nicht welche). Der Spieler darf keine weiteren Details preisgeben und scheidet aus der Partie aus. Der erste ausgeschiedene Spieler übernimmt für den Rest der Partie die Stimme von Sherlock Holmes (siehe Seite 12).

WICHTIG: Wenn sich eine Frage auf die Identität einer Person bezieht, gilt die Antwort nur dann als korrekt, wenn sie deren vollständigen Namen enthält (zum Beispiel „John Smith"). Antworten wie „der Gärtner" oder „Marthas Ehemann" wären nicht korrekt.

Falls mehrere Spieler 221B Baker Street in derselben Runde aufsuchen und den Fall lösen möchten, wird die Reihenfolge durch die Anzahl der Droschkenmarker im Besitz der Spieler bestimmt. Der Spieler mit den meisten verbliebenen Droschkenmarkern darf zuerst einen Lösungsversuch unternehmen. Sollte sein Lösungsversuch scheitern, erhält nun der Spieler mit den zweitmeisten Droschkenmarkern seine Chance usw. Sollten mehrere Spieler gleich viele Droschkenmarker besitzen, unternehmen sie den Lösungsversuch gleichzeitig (in diesem Fall kann es mehr als einen Gewinner geben).

Sollten alle Lösungsversuche in einer Runde scheitern und es gibt immer noch Spieler, die nicht ausgeschieden sind, wird die Partie ganz normal mit dem Startspieler fortgesetzt. Ist nur noch ein Spieler übrig, hat dieser noch bis zu 4 Spielrunden Zeit, den Fall zu lösen (siehe Spielende auf Seite 12).

HOLMES- UND WATSON-KARTEN



Diese Karten repräsentieren die Helden der Baker Street und gewähren dem Spieler, der sie verwendet, eine zusätzliche Aktion.

Die Watson-Karte kann nur einmal pro Runde verwendet werden, während Sherlock Holmes erst dann zur Verfügung steht, wenn der Lösungsversuch eines Spielers gescheitert ist.



DR. WATSON

In der Besuchsphase kann ein Spieler in seinem Zug 4 Droschkenmarker abgeben, um sich die Watson-Karte zu nehmen. Ein Spieler kann das vor oder nach dem Setzen seiner Spielerfigur machen und nur 1 Spieler kann dies in jeder Runde tun. Zu Beginn der Ermittlungsphase kann der Spieler mit der Watson-Karte die Ortskarte eines anderen Spielers wählen, die dieser laut vorlesen muss.



HINWEIS: Der Spieler darf keine Karte wählen, die dieses Symbol zeigt.

EXPERTEN-VARIANTE (ohne Dr. Watson):
Sind alle Spieler bereits gut mit dem Spiel vertraut, können sie sich entscheiden, ohne die Watson-Karte zu spielen (dies verlängert die Partie etwas). In dieser Variante werden alle Aktionen auf Charakterkarten, die die Watson-Karte erwähnen, durch folgende Aktion ersetzt: „Nimm 3 Droschkenmarker aus dem Vorrat".

SHERLOCK HOLMES



Die Holmes-Karte wird aufgedeckt und ist verfügbar, sobald ein Spieler 221B Baker Street besucht und sein Lösungsversuch scheitert. Von da an kann jeder Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt 3 Droschkenmarker abgeben, um eine der folgenden Aktionen des Meisterdetektivs zu nutzen:

- **Fremde Antworten einsehen:** Lies die Antworten eines Spielers, der einen gescheiterten Lösungsversuch unternommen hat. Da bekannt ist, wie viele Antworten eines Spielers richtig waren, kann dies ein wichtiger Fortschritt für die eigenen Ermittlungen sein.

- **Eigene Antwort prüfen:** Schreibe eine Antwort zu einer der Fragen in der Fallakte auf (zusammen mit der Nummer dieser Frage) und zeige sie einem Spieler, der bereits einen Lösungsversuch unternommen hat (und daher die Antworten kennt). Dieser Spieler sagt nun laut, ob deine Antwort richtig oder falsch ist. Diese Aktion steht jedem Spieler nur einmal pro Partie zur Verfügung.

HINWEIS: Falls ein Spieler auf 221B Baker Street die Holmes-Karte nutzt (bevor er die gestellten Fragen beantwortet und sofern sie bereits aufgedeckt wurde), muss er die 3 Droschkenmarker abgeben, bevor die Reihenfolge der Lösungsversuche bestimmt wird.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald ein Spieler 221B Baker Street besucht hat und alle Fragen in der Fallakte richtig beantworten konnte.

Der Gewinner zeigt den anderen Spielern seine Antworten und liest die Lösung des Meisterdetektivs, die sich auf den Innenseiten der Fallakte befindet, laut vor.

Sollte nur noch ein Spieler im Spiel sein (weil alle anderen ausgeschieden sind), darf er noch so viele zusätzliche Runden spielen, wie er Droschkenmarker besitzt, jedoch nicht mehr als 4. Nach diesen Zusatzrunden muss er sich zur 221B Baker Street begeben und einen Lösungsversuch unternehmen. Sind seine Antworten richtig, hat er gewonnen. Ansonsten haben alle Spieler verloren.

HINWEIS: Auch wenn ein Spieler den Fall bereits gelöst hat, wollen die anderen Spieler den Fall womöglich noch für sich zu Ende bringen. In dieser Situation gibt der Gewinner schlicht bekannt, dass er die Fragen richtig beantwortet hat. Er zeigt seine Antworten nicht vor, bis sich die Spieler darauf einigen, die Partie zu beenden. Erst dann werden seine Antworten geprüft und die Lösung vorgetragen.

CHARAKTERKARTEN

Jede Charakterkarte gewährt ihrem Besitzer einmalig eine einzigartige Fähigkeit oder 3 zusätzliche Droschkenmarker. Mit jeder Charakterkarte kann nur eine dieser beiden Alternativen pro Partie genutzt werden. Daher muss sich ein Spieler für eine dieser Alternativen entscheiden:

- Er nutzt die einzigartige Fähigkeit des Charakters. Dazu legt er die Karte offen vor sich und befolgt den Kartentext.

- Er nimmt 3 Droschkenmarker aus dem Vorrat. Dazu legt er die Karte offen vor sich, aber um 90 Grad gedreht, um anzuzeigen, dass die einzigartige Fähigkeit nicht genutzt wurde.

ZUSÄTZLICHE ERLÄUTERUNGEN EINIGER CHARAKTERFÄHIGKEITEN



IRENE ADLER

Die Fähigkeit von Irene Adler hat keinen Effekt auf Spieler, die sich in der 221B Baker Street aufhalten.



WIGGINS (in Partien mit 4 oder mehr Spielern)

Nutzt ein Spieler die Wiggins-Karte, um die Fähigkeit von Irene Adler in derselben Runde zu kopieren, in der ein anderer Spieler sie einsetzt, dürfen sich beide Spieler in dieser Runde Notizen machen. Kopiert der Spieler Mrs. Hudson in derselben Runde, dürfen beide Spieler die Fragen gleichzeitig beantworten (beide Spieler können gewinnen). Sollten Wiggins und der kopierte Charakter zur gleichen Zeit agieren wollen und sollte die Reihenfolge relevant sein, hat der kopierte Charakter stets Vorrang.



Wiggins darf keine Charakterkarte kopieren, die dieses Symbol zeigt.

TIPPS FÜR ANGEHENDE ERMITTLER

Beim Ermitteln ist es ratsam, an offensichtlichen Orten wie dem Tatort oder einem anderen Ort, der in der Einführung erwähnt wurde, zu beginnen. Dies macht es einfacher, die nachfolgenden Hinweise zu verstehen und den Spuren in einer logischen Reihenfolge nachzugehen.

Beim Aufschreiben von Notizen lohnt es sich nicht, Zeit darauf zu verwenden, jedes Detail aufzuschreiben. Es ist häufig deutlich effizienter, nur die Informationen zu notieren, die man für wichtig hält, und die verbleibende Zeit dafür zu nutzen, die Hinweise zu analysieren und über ihre Bedeutung nachzudenken.

Bei der Beantwortung von Fragen nach dem Tatmotiv oder Ähnlichem sollten stets Details genannt werden, die klar darlegen, dass der Spieler die Antwort kennt. So werden Diskussionen vermieden, wenn es darum geht, ob eine Antwort richtig oder falsch ist.

HINWEISE DES AUTORS

Wenn ein unveröffentlichtes Manuskript von John H. Watson auftaucht, weckt dies große Erwartungen in jedem, der die Abenteuer von Sherlock Holmes und seinem Partner kennt. Obwohl Dr. Watson die meisten seiner unveröffentlichten Geschichten in einem Schließfach in der Cox & Co. Bank in London verwahrte, sind über die Jahre weitere Geschichten und Textauszüge aus seinen Memoiren aufgetaucht. Einige von ihnen gelangten in die Hände von Nachfahren des Doktors selbst oder Erben von Martha Hudson. Andere sind im Keller eines Hauses in der Baker Street oder auf dem Dachboden einer Farm in Sussex aufgetaucht. Darüber hinaus wurden von vielen Autoren unzählige Nachahmungen und Pastiches verfasst – zu Ehren des größten Detektivs aller Zeiten.

Die hier präsentierten neuen Abenteuer basieren auf Fragmenten und Anmerkungen, wie sie Dr. Watson selbst in seine Tagebücher schrieb. Es gibt Notizen von Geschichten, die niemals vervollständigt oder von Arthur Conan Doyle, dem Herausgeber der Geschichten von Dr. Watson, geprüft wurden.

Diese Manuskripte fanden ihren Weg in meine Hände durch eine Schiffslieferung aus Kalifornien von einem gewissen Professor M., aber die Geschichte, warum sie in meinen Besitz gelangten, ist ein Mysterium, das selbst eines Sherlock Holmes würdig ist. Meine Arbeit, die Veröffentlichung dieser Notizen, war nur marginal. Ich habe nur oberflächliche Änderungen vorgenommen, Details geklärt und einige wenige Lücken gefüllt, da John Watson es wahrhaft verstand, Geschichten zu erzählen, selbst wenn sie noch nicht vollendet waren. Jegliche Fehler und Versäumnisse liegen allein in meiner Verantwortung, niemals bei John.

Ladies und Gentlemen, das Spiel hat begonnen!

DANKSAGUNG DES AUTORS

Dieses Spiel verdankt seine Existenz sowohl Sir Arthur Conan Doyle als auch James Moriarty.

Dank an Roger Heyworth, Michaël Perry, Nicholas Meyer und viele weitere, die es ermöglicht haben, dass die Abenteuer von Sherlock Holmes und John Watson nie enden, wodurch wir uns weiter an ihrer Welt erfreuen können.

Dank an Ludonova für ihr Vertrauen seit den Anfängen.

An alle bei Jugamos Tod@s und alle, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren: Dieses Mal wart ihr nicht nur da, um einen Prototyp zu spielen, wann immer ich euch gefragt habe, sondern ihr kennt nun auch die Lösung zu jedem einzelnen Mysterium in dieser Schachtel. Es tut mir leid! Nos jugamos!

Dr. Jesús Torres Castro, Juli 2015, Córdoba, Spanien.

SYMBOLE

BONUSSE

VORDERSEITE DER ORTSKARTEN


An diesem Ort kannst du **1 Polizeimarker** erhalten.


An diesem Ort kannst du **1 Abberufungsmarker** erhalten.


An diesem Ort kannst du **1 Dietrichmarker** erhalten.


An diesem Ort kannst du **3 Droschkenmarker** erhalten.


An diesem Ort kannst du **1 Charakterkarte** erhalten.

RÜCKSEITE DER ORTSKARTEN


Nimm **1 Polizeimarker** oder **1 Abberufungsmarker**.


Nimm **1 Dietrichmarker**.


Nimm **3 Droschkenmarker**.


Nimm **2 Charakterkarten, wähle 1** und lege **die andere** zurück unter den Charakterstapel.

EINSCHRÄNKUNGEN

RÜCKSEITE DER ORTSKARTEN


Um diese Ortskarte lesen zu dürfen, musst du **1 Dietrichmarker** abgeben.


Diese Karte darf nicht als Ziel der **Watson-Karte** gewählt werden.


Auf diese Ortskarte **darf kein Polizeimarker** gelegt werden.

RÜCKSEITE DER CHARAKTERKARTEN


Diese Charakterkarte darf nicht mithilfe der **Wiggins-Karte** kopiert werden.

CREDITS DER URSPRÜNGLICHEN AUSGABE

Idee: ..... JESÚS TORRES CASTRO
Fallgeschichten: ..... JESÚS TORRES CASTRO

Illustration: ..... JAVIER GONZÁLES (WWW.INKGOLEM.COM)
Entwicklung: ..... JUAN LUQUE und RAFAEL SÁIZ
Grafikdesign und Layout: ..... DAVID PRIETO

Redaktion und Lektorat: ..... RAMON TXASCO
Übersetzung: ..... JAYNE BROOMHEAD
Lektorat der englischen Ausgabe: ..... SUSAN BROOMHEAD
Spielregel: ..... JUAN LUQUE und RAFAEL SÁIZ

CREDITS DER NEUEN AUSGABE

Adaption: ..... SPACE COWBOYS
Illustration: ..... PASCAL QUIDAULT, ARNAUD DEMAEGD und NERIAC,
basierend auf Illustrationen von Javier Gonzáles
Deutsche Texte: ..... SIMON BLOME
Lektorat der deutschen Ausgabe: ..... SIMON BLOME, SEBASTIAN RAPP, SEBASTIAN WENZLAFF
Sprecher der deutschen Ausgabe: ..... THOMAS KRAMER

