

Sherlock Holmes

BERATENDER DETEKTIV



SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

Willkommen in den Straßen des Viktorianischen London. Der Nebel kriecht über das Pflaster, Verbrechen sind allgegenwärtig, doch zum Glück seid ihr nun hier, um die Ermittlungen aufzunehmen ... Ihr schlüpft in die Rolle von Mitgliedern der inoffiziellen Baker-Street-Spezialeinheit, einer Gruppe von Straßenkindern, die Sherlock Holmes dabei helfen, knifflige Mysterien aufzuklären. Die meisten Mitglieder der Gang leben in einer stillgelegten Fabrik, nicht weit von der 221B Baker Street.

In jeder Fallakte werden Mitglieder der Gang beim Namen genannt. Häufig begleitet Watson die jungen Ermittler, seid also nicht überrascht, wenn auch sein Name auftaucht.

Einige Mitglieder der Gang, die namentlich genannt werden:

Wiggins: Der Älteste der Baker-Street-Spezialeinheit und der Anführer der Gang. Er ist ein abenteuerlustiger und cleverer Jugendlicher mit einem frechen Grinsen. Zudem ist er nicht auf den Mund gefallen.

Simpson: Ein stämmiger irischer Junge mit roten Haaren. Wenn er nicht gerade für Holmes an einem Fall arbeitet, verdient er sein Geld damit, an Straßenecken Streichhölzer zu verkaufen.

Tinker: Tinker ist einer der Jüngeren und ein „Schlammäufer“ – jemand, der den Flussschlamm nach Dingen von Wert durchsucht, die weggeworfen wurden oder von Booten gefallen sind. Er reinigt und repariert gefundene Gegenstände und verkauft sie dann auf der Straße.

Ergänzt die Liste oben gedanklich durch eure Namen, denn ihr seid nun ebenfalls Mitglieder der Baker-Street-Spezialeinheit. Folgt Wiggins hinaus in die von Gaslaternen beleuchteten Londoner Straßen und beginnt eure Abenteuer ... Viel Glück!

ZIEL DES SPIELS

Diese Box enthält zehn mysteriöse Fälle, die es zu lösen gilt.

Für jeden Fall stehen euch eine Reihe von Hinweisen, der Stadtplan von London, das Adressbuch sowie die aktuelle Ausgabe der *Times* zur Verfügung.

Außerdem habt ihr eine Informantenliste mit Experten, die euch bei euren Nachforschungen zur Seite stehen (Gerichtsmediziner, Kriminologen und andere Quellen).

Mit diesen Hilfsmitteln und eurer Vorstellungskraft ausgestattet, erkundet ihr die Straßen Londons auf der Suche nach Hinweisen, die es euch ermöglichen, das Rätsel zu lösen und die abschließenden Fragen zum Fall zu beantworten. Doch nichts ist so einfach, wie es scheint, deshalb müsst ihr klug vorgehen, wenn ihr euch in der letzten Begegnung mit Holmes nicht blamieren wollt!

Werdet ihr den Meisterdetektiv übertreffen können?

INHALTE

STADTPLAN VON LONDON

Der Stadtplan ist eine vereinfachte Darstellung der Stadt London im Viktorianischen Zeitalter. Er führt euch zuverlässig durch die Londoner Straßen und Gassen, damit ihr bestimmte Orte aufsuchen und Alibis überprüfen könnt.

London ist in Bezirke gegliedert – North West (NW), West Centre (WC), South West (SW), East Centre (EC) und South East (SE) –, die durch blaue Linien und die Themse begrenzt sind. In den Fallakten sind die Kapitel nach diesen Stadtbezirken gegliedert. Die in den Bezirken angegebenen Ziffern bilden zusammen mit dem Bezirkskürzel die Adressen, an denen ihr ermitteln und Personen befragen könnt. Im Adressbuch sind die Adressen ebenfalls auf diese Art angegeben. So lautet die Adresse des Hyde Park z. B. 95 NW, was der Kurzfassung der vollständigen Adressangabe 95 Park Lane im Bezirk NW entspricht. Die rot eingefärbten Häuserblöcke kennzeichnen bestimmte Orte (z. B. das British Museum), die schwarzen stehen für Polizeiwachen und gelbe repräsentieren alle anderen Orte, die ihr möglicherweise irgendwann aufsuchen und erkunden müsst.

Da sich die Adressen auf Häuserblöcke beziehen, kann sich ein Charakter zum Beispiel bei 62 EC befinden – was auch die Anschrift des Hotel Dacre wäre –, ohne im Hotel selbst zu wohnen. Die Besitzer der Orte (Häuser, Gebäude, Geschäfte etc.) können von Fall zu Fall wechseln.

In der unteren rechten Ecke des Stadtplans befindet sich ein Maßstab für die Wegzeit im Spiel. Hiermit könnt ihr das Geh-tempo von Verdächtigen abschätzen und somit ihre Alibis überprüfen. Droschkenfahrten sind allgemein schneller.



❖ ADRESSBUCH VON LONDON ❖



Dieses Heft enthält die Adressen der Einwohner Londons. Wenn ihr jemanden aufsuchen möchtet, könnt ihr die jeweilige Adresse hier nachschlagen und dann den zugehörigen Hinweisabschnitt in der Fallakte lesen. Der Einfachheit halber orientiert sich das Adressensystem des Spiels an der Gliederung des Stadtplans. So lautet die Anschrift von Sherlock Holmes (im Adressbuch unter „Holmes, Sherlock“ zu finden) beispielsweise 42 NW. Möchtet ihr Holmes während eines Falls einen Besuch abstatten, müsst ihr somit den Abschnitt 42 NW des aktuellen Falls lesen.

Anmerkung: Neben den alphabetischen Einträgen enthält das Adressbuch im hinteren Teil auch ein nach Branchen sortiertes Adressverzeichnis.

❖ INFORMANTENLISTE ❖



Diese Liste enthält die Adressen der üblichen Informanten von Sherlock Holmes. Informanten können euch in den meisten Fällen weiterhelfen, wobei manche nützlicher sein werden als andere, je nach Anliegen.

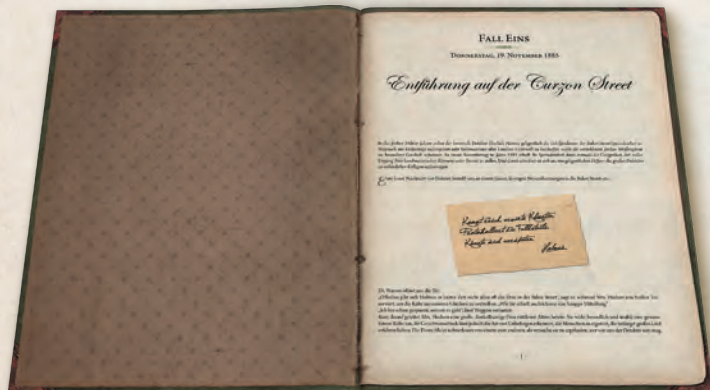
❖ ZEITUNGEN (10) ❖

Für jeden Fall steht euch die aktuelle Tageszeitung zur Verfügung. Darin findet ihr mitunter Artikel oder Anzeigen, die euch neue Hinweise liefern. Bei den Ermittlungen zu den Fällen 6 bis 10 stehen euch außerdem auch alle Zeitungen früheren Datums zur Verfügung (aus dem Jahr 1889).



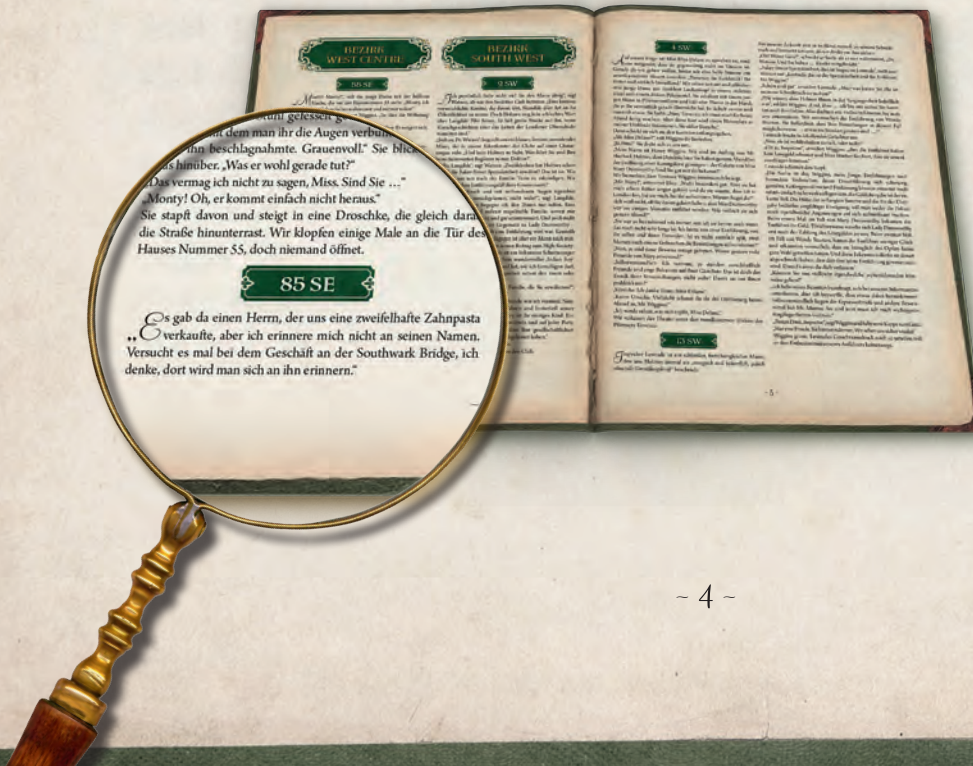
❧ FALLAKTEN (10) ❧

Diese zehn Hefte beschreiben zehn Fälle, die ihr lösen müsst. Sie sind nach Datum sortiert und einheitlich aufgebaut. Jede Fallakte enthält eine Einleitung, Hinweisabschnitte, Fragen zum Fall, die Lösung und die Punktwertung:



◀ **Einleitung:** Hier erfahrt ihr den Titel des Falls, das Datum der Ereignisse und die Details zum Fall (meist in einem Gespräch mit Holmes).

◀ **Hinweise:** Dieser Teil enthält alle Hinweise (in Form von einzelnen Abschnitten), denen ihr während eurer Ermittlungen nachgehen könnt. Um das Rätsel, das euch Holmes aufgibt, zu lösen, müsst ihr die Hinweise auswerten und die richtigen Schlussfolgerungen ziehen. Jeder Hinweis ist mit einem Ort in London verknüpft (siehe Stadtplan und Adressbuch von London). Alle Hinweise sind nach Bezirken und innerhalb jedes Bezirks in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Illustrationen, die nicht einem bestimmten Hinweisabschnitt zugeordnet sind, haben lediglich dekorativen Zweck.





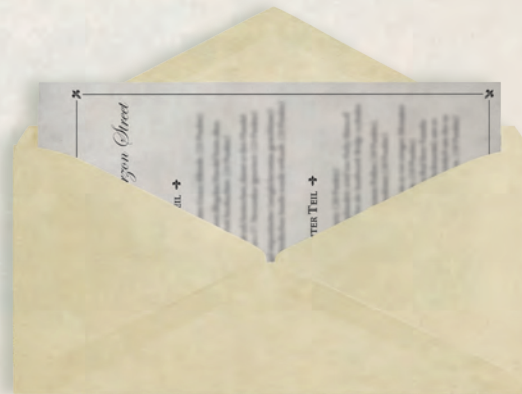
◀ **Fragen zum Fall:** Wenn ihr glaubt, den Fall gelöst zu haben, müsst ihr euch einer zweiteiligen Fragenreihe stellen. Der erste Teil bezieht sich immer unmittelbar auf den Fall. Im zweiten Teil könnt ihr zusätzliche Punkte für die Entdeckung von Besonderheiten erzielen, die mit dem Fall in Zusammenhang stehen.

◀ **Lösung:** Holmes wird euch genau erläutern, wie er die Verstrickungen des Falls gelöst hat.

Anmerkung: Die Fragen und die Lösung sind am Ende der Fallakte verkehrt herum abgedruckt.



◀ **Punktewertung:** Im Umschlag ganz hinten in der Fallakte findet ihr schließlich die korrekten Antworten auf die Fragen zum Fall. Mit diesen könnt ihr eure Endpunktzahl ermitteln, um sie dann mit Holmes' Ergebnis zu vergleichen. Bekanntermaßen ist Holmes unschlagbar. Aber nur Mut, vielleicht überrascht ihr euch selbst!



SPIELAUFBAU

- ◊ Als Erstes entscheidet ihr gemeinsam, welchen Fall ihr spielen möchtet. Es empfiehlt sich, die Fälle in chronologischer Reihenfolge zu spielen (um zu vermeiden, dass Informationen in den Zeitungen Überraschungen aus früheren Fällen vorwegnehmen und so den Spielspaß schmälern). Fall 10 enthält Informationen über die Fälle 5 bis 9 und sollte unbedingt zuletzt gespielt werden.
- ◊ Breitet den Stadtplan von London in der Mitte des Tisches aus.
- ◊ Legt das Adressbuch von London und die Informantenliste neben dem Stadtplan bereit.
- ◊ Legt außerdem die Tageszeitung mit dem Datum eures gewählten Falls aus.
Wichtig: Ab Fall 6 legt ihr zudem alle vorherigen Zeitungen aus dem Jahr 1889 aus.
- ◊ Es empfiehlt sich, Stift und Papier bereitzulegen, damit ihr euch während der Ermittlungen Notizen machen könnt.
Anmerkung: Ihr könnt auch eine Person aus der Gruppe mit der Aufgabe betrauen, Notizen zu machen.
- ◊ Ein Spieler wird zum „Ermittlungsleiter“ gewählt. Dieser Spieler nimmt die Fallakte, liest den Einführungstext vor und das Spiel beginnt!

SPIELABLAUF

Ihr arbeitet bei der Lösung des Falls zusammen und solltet bei euren Ermittlungen stets miteinander kommunizieren. Das Spiel besteht aus mehreren Spielzügen.

Der Ermittlungsleiter wählt einen Hinweis aus, dem er nachgehen möchte (so kann er z. B. erklären: „*Ich möchte den Tatort untersuchen*“, die Adresse aus dem Adressbuch herausuchen und dann den entsprechenden Hinweisabschnitt in der Fallakte vorlesen). Sollte der Hinweis in der Fallakte nicht vorkommen (d. h., in der Fallakte des aktuellen Falls gibt es keinen Hinweisabschnitt für die gewählte Adresse), wählt der Spieler einfach einen anderen Hinweis aus, dem er nachgehen möchte. Ist ein Hinweisabschnitt vorhanden, liest der Spieler den zugehörigen Text vor und vermerkt dann, dass diesem Hinweis nachgegangen wurde.

Damit ist sein Spielzug beendet.

Hinweis: Um den Rätselspaß nicht zu trüben, solltet ihr euch niemals andere Hinweise auf derselben Seite durchlesen!

Danach reicht der Ermittlungsleiter die Fallakte an den links von ihm sitzenden Mitspieler weiter, der zum neuen Ermittlungsleiter wird und seinerseits einen Hinweis auswählt. So geht es reihum weiter, bis ihr glaubt, das Rätsel gelöst zu haben. Ihr könnt beliebig vielen Hinweisen nachgehen, allerdings darf jeder Spieler pro Zug immer nur einen Hinweisabschnitt lesen.

Adressbuch, Zeitungen, bereits gelesene Hinweise: Ihr habt stets freien und unbegrenzten Zugriff auf das Adressbuch sowie alle Zeitungen des aktuellen Falls. Hinweise, die ihr bereits gelesen habt, könnt ihr beliebig oft nachlesen.

Diskussionen: Ihr dürft den Fall nach Herzenslust besprechen oder über den nächsten Hinweis debattieren, dem ihr nachgehen wollt. Sollte jedoch Uneinigkeit über das nächste Ziel herrschen, hat der aktuelle Ermittlungsleiter das letzte Wort.

SPIELEND

Ihr könnt jederzeit beschließen, eure Ermittlungen zu beenden und keinen weiteren Hinweisen mehr nachzugehen. Damit beginnt der „Fragen“-Teil des Spiels, bei dem ihr Fragen zum Fall beantworten müsst.

Im anschließenden „Lösungen“-Teil liest einer von euch Holmes' Schlussfolgerungen laut vor. Zuletzt öffnet ihr den Umschlag hinten in der Fallakte, ermittelt eure Punktzahl und vergleichen sie mit Holmes' Ergebnis.

PUNKTE

Um eure Punktzahl zu ermitteln, addiert die Punkte eurer richtig beantworteten Fragen und zählt dann, wie vielen Hinweisen ihr nachgegangen seid. Vergleicht eure Anzahl anschließend mit der von Holmes.

Anmerkung: In manchen Fällen gelten einige Hinweise als „frei“. Diese werden am Ende des „Lösungen“-Teils jedes Falls angegeben. Seid ihr solchen freien Hinweisen nachgegangen, werden sie in der Punktwertung nicht mitgezählt.

Seid ihr mehr Hinweisen nachgegangen als Holmes, zieht für jeden zusätzlichen Hinweis 5 Punkte von eurer Punktzahl ab. Seid ihr weniger Hinweisen nachgegangen als Holmes, addiert für jeden eingesparten Hinweis 5 Punkte hinzu. So erhaltet ihr euren Endpunktstand.

Beispiel: Ihr seid 8 Hinweisen nachgegangen und habt bei der Beantwortung der Fragen 95 Punkte erzielt. Holmes hat den Fall seinerseits mit 6 Hinweisen abgeschlossen. Weil ihr 2 zusätzlichen Hinweisen nachgegangen seid, müsst ihr 10 Punkte von eurem Punktstand abziehen. Euer Endpunktstand wäre somit 85 Punkte.

✦ HOLMES ✦

Jetzt könnt ihr euren Endpunktstand mit Holmes vergleichen. Holmes hat bei jedem Fall stets 100 Punkte. Den Meisterdetektiv zu schlagen, ist zweifellos schwierig, aber nicht unmöglich!

- ◊ **30 Punkte oder weniger:** Manchmal liegen selbst gute Ermittler falsch. Seht euch die Spiel Tipps am Ende dieser Spielanleitung an und vielleicht läuft es schon beim nächsten Mal besser!
- ◊ **35 bis 65 Punkte:** Ihr habt den Fall zum großen Teil gelöst. Holmes ist der Meinung, dass ihr bereit seid für weitere Aufgaben!
- ◊ **70 bis 95 Punkte:** Glückwunsch! Nur Sherlock Holmes selbst kann eure Leistungen noch übertreffen. Ihr habt euch als ausgezeichnete Ermittler bewiesen!
- ◊ **100 Punkte oder mehr:** Ihr gehört zu den sehr Wenigen, die den Meisterdetektiv in seinem Fachgebiet übertroffen haben. Vielleicht werden bald schon Geschichten über eure investigativen Leistungen an die nächsten Generationen weitergegeben ...

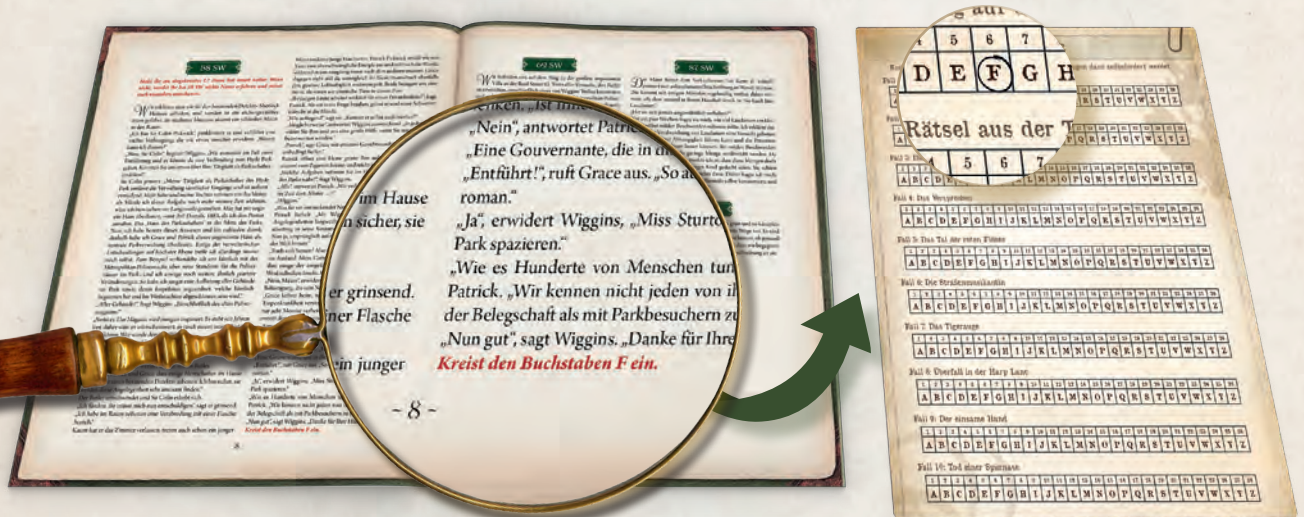
SONDERREGELN

KAMPAGNE

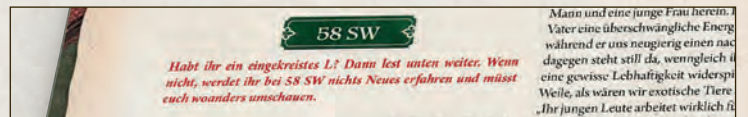
- ◁ Die Fälle 1 bis 4 können für sich und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Von den Zeitungen benötigt ihr für eure Ermittlungen nur die Ausgabe des aktuellen Datums.
- ◁ Die Fälle 5 bis 9 hängen mit Fall 10 zusammen und sollten vor diesem gespielt werden (möglichst in chronologischer Reihenfolge).
Wichtig: Ihr könnt ALLE Zeitungen von 1889, die zeitlich vor eurem aktuellen Fall liegen, bei euren Ermittlungen verwenden.

VERWENDUNG VON BUCHSTABEN

- ◁ Während eurer Ermittlungen werdet ihr aufgefordert, bestimmte Buchstaben einzukreisen (zu finden auf der Rückseite der Informantenliste).



- ◁ Diese Buchstaben haben von Fall zu Fall eine andere Bedeutung und geben euch Zugang zu bestimmten Hinweisen in der jeweiligen Fallakte.



- ◁ Ihr dürft jederzeit Hinweisabschnitte, die ihr bereits kennt, erneut lesen. Falls ihr einen Hinweis erneut lest, der nach einem eingekreisten Buchstaben fragt, den ihr mittlerweile habt, könnt ihr den neuen Text sofort lesen. Dies gilt nicht als zusätzlicher Hinweis bei der Punktwertung (außer es steht explizit bei dem neuen Text).

TIPPS FÜR EINSTEIGER

Falls dies eure erste Partie ist, lest vor dem Start diese Tipps!

Für eure Ermittlungen stehen euch die folgenden Hilfsmittel zur Verfügung:

DIE FALLAKTE

Hier werdet ihr die meisten Informationen über den Fall finden. Ihr könnt Abschnitte, die euch rätselhaft oder interessant erscheinen, jederzeit noch einmal lesen. Es kann zudem hilfreich sein, die Informationen, die ihr gefunden habt, nochmals in eigenen Worten wiederzugeben. Wenn Personen oder Orte erwähnt werden, versucht die Adressen im Adressbuch zu finden (sofern sie sich in London befinden).

DER STADTPLAN VON LONDON

Nutzt den Stadtplan, um nachzuverfolgen, was euch erzählt wird (wenn in einer Zeugenaussage z. B. Straßennamen genannt werden). So könnt ihr möglicherweise einen Zusammenhang zwischen Ereignissen herstellen, die Glaubwürdigkeit der Aussage überprüfen oder interessante Punkte in der Nähe ausmachen, die euch weitere Hinweise liefern (ein Hotel, Theater etc.). Die Zahlen auf der Karte stellen Wohnblöcke dar, was bedeutet, dass sich dort mehrere Personen/Gebäude befinden können. Wenn ihr eine unvollständige Adresse erhaltet (z. B. Park Lane 95), entspricht dies der Einfachheit halber der Blocknummer 95. So könnt ihr schneller herausfinden, in welchem Stadtbezirk die Straße liegt (hier NW).

DAS ADRESSBUCH

Adressen in den Stadtbezirken E, S oder QP können in dieser Box nicht besucht werden (sofern nicht anders angegeben). Wenn der Beruf eines Verdächtigen bekannt ist (Rechtsanwalt, Arzt etc.), könnt ihr in der alphabetischen Liste nach seiner Privatwohnung und im Branchenverzeichnis nach seiner Geschäftsadresse suchen.

Macht euch mit dem Branchenverzeichnis vertraut. Ihr könnt z. B. nach dem nächstgelegenen Krankenhaus, Bahnhof oder sogar Zahnarzt in der Umgebung eines Ortes oder auf dem Weg eines Verdächtigen suchen. Bei euren Ermittlungen können euch auch thematische Assoziationen helfen. Ihr wollt offizielle Informationen über einen ausländischen Staatsbürger einholen? Versucht es doch mal bei seiner Botschaft. Ihr seid auf der Suche nach einem notorischen Alkoholiker? Besucht die Bars in der Umgebung. Es wurde ein Gift verwendet? Vielleicht kann euch ein Krankenhaus oder eine Apotheke mehr Informationen geben ...

DIE TAGESZEITUNG

Die Zeitung kann euch Adressen liefern (zusätzlich zum Adressbuch), Artikel rund um den aktuellen Fall enthalten, aber auch Anzeigen, die sich je nach Fortschritt und den Umständen als nützlich erweisen könnten. Lasst die Zeitung zwischen euch herumgehen und überfliegt sie regelmäßig.

Für die Fälle 1 bis 5 wird nur die aktuelle Tageszeitung nützlich sein. Ab Fall 6 können Zeitungen aus der Zeit davor manchmal relevante Informationen enthalten (das sind alle Zeitungen aus dem Jahr 1889, die zeitlich vor dem aktuellen Datum liegen). Falls ihr feststeckt, lest ältere Zeitungen, um zu sehen, ob vielleicht ein Artikel oder eine Anzeige etwas mit dem aktuellen Fall zu tun hat.

DIE INFORMANTEN



Neben den in der Einleitung angegebenen Hinweisen kann ein Informant ein interessanter Ausgangspunkt sein, falls es euch sinnvoll erscheint. Behaltet die Profile eurer Kontakte im Hinterkopf. Geht es um einen Aristokraten? Langdale Pike kennt die High Society wie kein Zweiter! Ihr benötigt eine enzyklopädische Recherche? Besucht die Londoner Stadtbibliothek. Ein Verdächtiger bewegt sich sehr schnell durch London ... Vielleicht hat er eine Droschke genommen? Die Droschkenzentrale kann euch Auskunft geben.

HÄNGT IHR FEST?

Der Informant Sherlock Holmes (42 NW) gibt euch nützliche Tipps für eure Ermittlungen. Falls ihr das Gefühl habt, dass ihr bei euren Ermittlungen keine Fortschritte mehr macht, lest die Fragen zum Fall. Ihr seid wahrscheinlich näher an der Lösung dran, als ihr denkt.

Macht euch bei euren ersten Fällen keine großen Gedanken um die Punktwertung oder die Anzahl an Hinweisen, die ihr benötigt. Es ist wichtiger und macht mehr Spaß, den Fall komplett zu verstehen! Der zweite Teil der Fragen zum Fall belohnt zudem besonders gründliche Ermittler, die mehr Hinweisen nachgegangen sind.

Sherlock Holmes wird veröffentlicht von:
Space Cowboys – Asmodee Group
47, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – Frankreich.
© 2023 Space Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Neuigkeiten zu Sherlock Holmes und Space Cowboys
findet ihr auf www.spacecowboys.fr sowie auf  und .

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt hergestellt.
Sollten dennoch irgendwelche Probleme auftreten, wendet
euch bitte an unseren Kundenservice auf www.asmodee.de.

SHERLOCK HOLMES
BERATENDER DETEKTIV

Ein Spiel von Gary Grady und
Suzanne Goldberg.

Fälle: Dave Neale

Illustrationen:

Pascal Quidault (Schachtel)
Arnaud Demaegd (Cover Fallakten)
Neriac (Innengestaltung)
Bernard Bittler (Stadtplan)

Deutsche Ausgabe:

Texte: Effective Media

Redaktionelle Bearbeitung:
Simon Blome, Susanne Kraft &
Veronika Stallmann

Grafische Bearbeitung & Layout:
Vanessa Löhr