



1 x Watson 30

Verwendung genau wie oben, jedoch darf hier *Alibi* zur Verteidigung gespielt werden.



1 x Mycroft 40

Mit einem beliebigen Mitspieler kann die komplette Kartenhand getauscht werden, egal ob dieser mehr oder weniger Karten besitzt.



Wird nach *London*, *221B Baker Street* und *Scotland Yard* gespielt.

Verbrecher (Schwarz)

1 x Professor Moriarty 50

1 x Colonel Sebastian Moran 40

1 x John Clay 30

1 x Charles Augustus Milverton 20

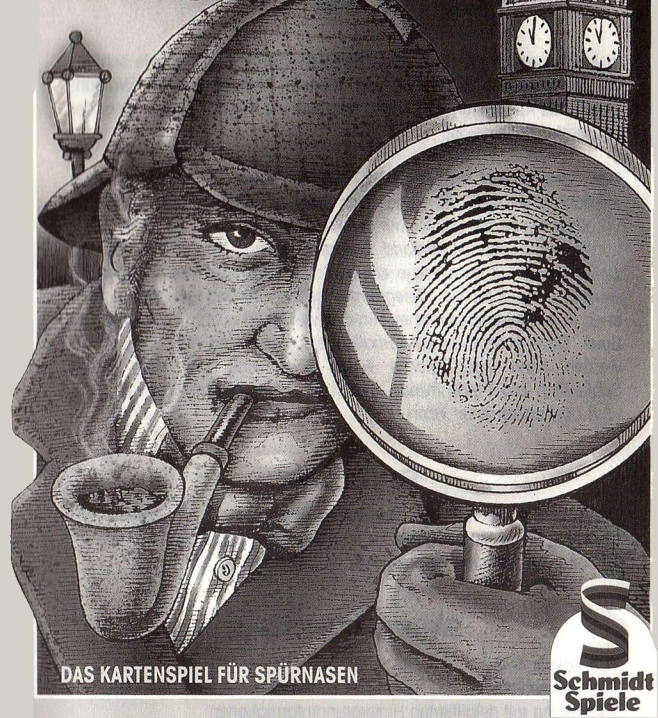


Eine oder mehrere *Verbrecher-Karten* dürfen nur ausgespielt werden, wenn man keine sonstigen Karten mehr hat - und zwar auf jede beliebige zuvor ausgespielte Karte. (Darf jedoch nach einer *Alibi-Karte* an einen Nachbar weitgeschoben werden.)

Unter Lizenz von Gibsons Games, London, England

T.Nr. 220078

Sherlock Holmes



DAS KARTENSPIEL FÜR SPÜRNASEN

Schmidt Spiele



Information (Pink)

12 x Hinweis 5

Aus der Hand des vorhergehenden Spielers dürfen zwei beliebige Karten angesehen werden (oder auch nur eine).

Wird nach den Karten *London*, *Umland* oder *Verkleidung* gespielt.



12 x Ich verdächtige 5

Ein beliebiger Spieler muß eine Karte vom Stapel ziehen.

Wird nach den Karten *Hinweis*, *Verkleidung* oder *221B Baker Street* gespielt. (Ist auf diesen Karten als "Verdacht" ausgewiesen.)



4 x Telegramm 10

Der folgende Spieler muß sich 10 Punkte anschreiben.

Wird nach *Hinweis*, *Baker Street* oder *Umland* gespielt.



4 x Verkleidung 10

Bei einem Mitspieler dürfen zwei beliebige Karten angesehen werden (oder auch nur eine).

Wird nach *Hinweis* oder einer beliebigen *Londoner* Örtlichkeit gespielt.



Aktion (Gelb)

6 x Inspektor 15

Ein beliebiger Spieler muß zwei Karten vom Stapel ziehen.

Wenn die Karte nach *Scotland Yard* gespielt wurde, kann ein Spieler verhaftet werden.

Wird nach *Scotland Yard*, *Ich verdächtige* oder *Hinweis* gespielt.



SPIELVORBEREITUNGEN

1. Legen Sie den Wertungsblock und einen Stift bereit.
2. Suchen Sie die *London/Umland-Karte* heraus, die auf der einen Seite *London* und auf der anderen *Umland* zeigt, und legen Sie diese in die Tischmitte, so daß *London* zu sehen ist.
3. Suchen Sie die Karte "*Das Spiel ist eröffnet!*" heraus.
4. Sortieren Sie die vier schwarzen *Verbrecher-Karten* aus, mischen Sie diese, ziehen Sie davon eine verdeckt, und legen Sie diese ungesehen auf die "*Das Spiel ist eröffnet!*"-Karte.
5. Legen Sie die anderen *Verbrecher-Karten* einstweilen ebenfalls verdeckt beiseite.
6. Nachdem Sie alle restlichen Karten ordentlich gemischt haben, multiplizieren Sie die Spieleranzahl mit 6 und ziehen von der Summe 2 ab (Beispiel bei 3 Mitspielern: $3 \times 6 = 18 - 2 = 16$). Das ist die Anzahl der Karten, die Sie jetzt verdeckt neben sich auf den Tisch legen. Zu den abgezählten Karten fügen Sie ebenfalls verdeckt die "*Das Spiel ist eröffnet!*"- und die *Verbrecher-Karte*. Mischen Sie die Karten gut, und verteilen Sie dann an jeden Mitspieler 6 Karten davon.
7. Die restlichen drei *Verbrecher-Karten* werden schließlich unter die übrigen Karten gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Durch diese Vorbereitungen haben Sie gewährleistet, daß sich unter den anfangs verteilten Karten garantiert die "*Das Spiel ist eröffnet!*"-Karte und einer der vier *Verbrecher* befindet. Welcher dies ist, und wer ihn hat, bleibt einstweilen unbekannt.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit der "*Das Spiel ist eröffnet!*"-Karte beginnt, indem er sie ausspielt. Es wird pro Spieler immer nur eine Karte abgelegt. Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine passende Karte offen auf die zuvor gespielte Karte ab, oder er zieht eine Karte vom Stapel. Ist die gerade gezogene Karte spielbar, darf sie sogleich ausgespielt werden. Dann ist der linke Nachbar am Zug.



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: defektives Kartenspiel
 Spielerzahl: 3 - 8
 Altersempfehlung: 8 - 88
 Spieldauer: ca. 60 Minuten
 Taktik ○○○●○ Glück

In Anlehnung an die Kriminalgeschichten von A. Conan Doyle schlüpfen die Spieler in die Rollen von Sherlock Holmes und Dr. Watson. Durch das Ausspielen von Karten wird wie vor hundert Jahren einer der berühmten Fälle gelöst.

Das Spiel beginnt im Hause 221B Baker Street, als Holmes gerade erwacht (dies stellt die Karte "Das Spiel ist eröffnet!" dar). Wie ihre Vorbilder reisen die Spieler mit der *Kutsche* oder dem *Zug* umher. Stationen sind dabei das *Umland*, *London*, *Scotland Yard* oder wieder die *Baker Street*. Auf dem Wege ergeben sich *Hinweise*, *Verdächtigungen* werden ausgesprochen, *Telegramme* treffen ein, und Gestalten schleichen in *Verkleidungen* umher. Hin und wieder ist auch der *Inspektor* im Spiel. Dann kommt es zu *Verhaftungen*, sofern kein *Alibi* vorgebracht werden kann oder *Dichter Nebel* allgemeine Verwirrung stiftet. Schließlich endet eine Runde, indem ein *Verbrecher* dingfest gemacht wird oder entkommen kann.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen alle ihre Karten auszuspielen, um bei der Abrechnung keine Minuspunkte zu erhalten, und gleichzeitig den Spieler zu entlarven, der eine Verbrecher-Karte auf der Hand hält.

SPIELMATERIAL

104 Spielkarten
 1 Wertungsblock
 1 Anleitung mit detaillierten Hintergrundinformationen



5 x *Verhaftung* (15)

Ein beliebiger Mitspieler muß Ihnen geheim *alle seine Karten zeigen*, es sei denn, er hat ein *Alibi*.

- Ist ein *Verbrecher* dabei, dann wird der Mitspieler verhaftet, die Runde ist beendet, und es wird abgerechnet.
- Ist kein *Verbrecher* dabei, muß der verhaftende Spieler alle Karten seines zu Unrecht beschuldigten Opfers behalten. Das "Opfer" zieht sich so viele neue Karten vom Stapel, wie es zuvor hatte. Das Spiel geht zur Linken des verhaftenden Spielers weiter.

Wird nach *London*, *Scotland Yard*, *Umland*, *Ich verdächtige* oder *Inspektor* gespielt.



6 x *Alibi* (15)

Diese Karte hebt die Wirkung der vorherigen Karte auf. Sie ist die einzige Karte, die gespielt werden darf, wenn man nicht an der Reihe ist. Zusätzlich *schiebt* jeder Spieler eine beliebige seiner Karten verdeckt an den linken Nachbarn. Das Spiel geht zur Linken desjenigen weiter, der die vorhergehende Karte ausgespielt hat.

Wird unmittelbar nach *Verhaftung*, *Inspektor*, *Ich verdächtige* oder *Watson* von dem Verdächtigten zur Abwehr gespielt.



Detektive (Lila)

1 x *Holmes* (50)

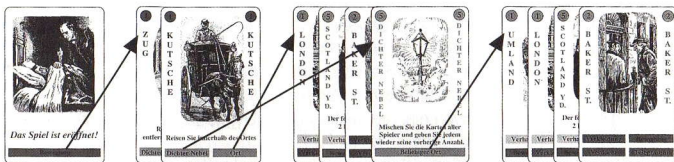
Ein beliebiger Mitspieler muß Ihnen *geheim alle seine Karten zeigen*. Die Gegenwehr durch eine *Alibi-Karte* ist nicht möglich.

- Ist ein *Verbrecher* dabei, wird der Mitspieler verhaftet, die Runde ist beendet, und es wird abgerechnet.
- Ist kein *Verbrecher* dabei, behält der Beschuldigte seine Karten und das Spiel geht zur Linken weiter, als wäre keine *Holmes-Karte* gespielt worden.

Kann nach jeder Karte außer *Dichter Nebel*, *Zug* oder *Kutsche* gespielt werden.



Passende Karten: Jede Karte trägt unten die Bezeichnungen und Farben der im Anschluß spielbaren Karten.



Beispiel: Auf die "Das Spiel ist eröffnet!"-Karte kann der nächste Spieler eine blaue Karte ausspielen, die eine Bewegung signalisiert: also *Zug* oder *Kutsche*. Wird nun z. B. *Kutsche* ausgespielt, darf der nächste Spieler entweder eine grüne Karte, die einen Ort bezeichnet (*London*, *Scotland Yard*, *221B Baker Street*) ausspielen oder die orange Karte *Dichter Nebel*. Spielt der nächste Spieler *Dichter Nebel* aus, so darf anschließend wieder ein beliebiger Ort (*Umland*; *London*, *Scotland Yard*, *221B Baker Street*), gekennzeichnet durch die Farbe Grün, ausgespielt werden usw.

Lediglich die Spielbarkeit der Detektive *Holmes*, *Watson* und *Mycroft* ist auf den Karten nicht ausgewiesen. (Siehe hierzu die Beschreibung der Detektiv-Karten weiter unten. Auch die restlichen Spielkarten werden im einzelnen weiter unten beschrieben.)

Das Ausspielen der Karten

- *Umland* bzw.
- *London*, *Baker Street*, *Scotland Yard*

hängt nicht nur davon ab, ob eine grüne Ortskarte gespielt werden darf, sondern auch davon, welches Verkehrsmittel (*Zug* oder *Kutsche*) zuletzt benutzt wurde (siehe auch *Zug*, *Kutsche*, *London/Umland* unter "Die Karten im einzelnen").



Bewegung/Ort (Orange)

2 x *Dichter Nebel* (5)

Sorgt für totale Verwirrung! Die Karten aller Spieler werden gemischt und wieder verteilt, wobei jeder dieselbe Anzahl erhält, die er zuvor hatte.

Jeder beliebige Ort kann danach gespielt werden.

Wird nur nach *Zug* oder *Kutsche* gespielt.



Ort (Grün)

5 x *London* (1)

Kann nach *Kutsche* gespielt werden, wenn der Aufenthaltsort in *London* lag oder nach *Zug*, wenn der Aufenthaltsort zuvor *Umland* war sowie nach *Dichtem Nebel*.



3 x *221B Baker Street* (2)

Verwendung genau wie oben, da die *Baker Street* ein Teil *London*s ist.



3 x *Scotland Yard* (5)

Der folgende Spieler muß - bevor er ausspielt - zwei Karten vom Stapel ziehen.

Ansonsten Verwendung wie oben, da auch *Scotland Yard* ein Teil *London*s ist.



11 x *Umland* (1)

Wird nach *Kutsche* gespielt, wenn der Aufenthaltsort zuvor *Umland* war oder nach *Zug*, wenn der Aufenthaltsort in *London* (einschließlich *Baker Street* und *Scotland Yard*) lag sowie nach *Dichtem Nebel*.





Start

1 x *Das Spiel ist eröffnet!*

Mit dieser Karte wird das Spiel begonnen.
(Holmes weckt Watson, um das Spiel zu beginnen.)



Bewegung (Blau)

11 x *Zug* ①

Wird gespielt, um einen Ortswechsel im Spiel zu bewirken.
Von *London* ins *Umland* oder umgekehrt.

Diese Karte wird nach folgenden Karten gespielt: *Das Spiel ist eröffnet, Ort, Verhaftung, Ich verdächtige, Telegramm, Inspektor* oder *Alibi*.



11 x *Kutsche* ①

Wird gespielt, um innerhalb des Ortes zu reisen: von einer Örtlichkeit in *London* (einschließlich *221B Baker Street* und *Scotland Yard*) zu einer anderen in *London* oder von einer Stätte im *Umland* zu einer anderen Stätte im *Umland*.

Diese Karte wird nach folgenden Karten gespielt: *Das Spiel ist eröffnet, Ort, Verhaftung, Ich verdächtige, Telegramm, Inspektor* oder *Alibi*.



1 x *London/Umland* (ohne Farbe)

Diese Karte stellt lediglich eine Spielhilfe dar. Sie soll jeweils anzeigen, ob die Handlungen gerade in *London* oder aber im *Umland* stattfinden.

Die Benutzung eines *Zuges* bewirkt stets einen Ortswechsel. Befindet man sich z. B. in *London* und benutzt dann den *Zug*, so dürfen nachfolgend als Ort nur noch *Umland-Karten* ausgespielt werden. (Auf den *London-Karten* bleibt man also vorläufig sitzen.) Die *London/Umland-Karte* zeigt von nun an *Umland* an - so lange, bis es (z. B. durch die nächste *Zugfahrt*) wieder zu einem Ortswechsel kommt, woraufhin die *London/Umland-Karte* erneut gewendet wird.



Ein Spiel endet, wenn:

- 1) ein *Verbrecher* in der Hand eines Spielers entdeckt und *verhaftet* wurde, oder
- 2) der *Verbrecher flüchten* konnte, indem er als *letzte* Karte eines Spielers abgelegt wurde.

1) Verhaftung

Es kommt zu einer Verhaftung, wenn:

- a) eine *Verhaftungs-, Holmes-, Watson-* oder bedingt *Inspektor-Karte* gespielt wurde, oder
- b) ein Spieler seine letzte Karte (kein *Verbrecher!*) ablegen konnte.
 - a) Nach dem Ausspielen einer *Verhaftungs-, Holmes-, Watson-* und bedingt *Inspektor-Karte* muß ein Mitspieler bezichtigt werden, einen *Verbrecher* auf der Hand zu haben. (Ein Spieler kann sich allerdings nicht selbst verhaften.)
 - Hat der Verdächtige tatsächlich einen *Verbrecher* auf der Hand, ist das Spiel beendet, und es wird abgerechnet.
 - Hat der Verdächtige jedoch **keinen** *Verbrecher* auf der Hand, gibt er seine Karten dem Beschuldiger und zieht selbst soviel neue Karten vom Stapel, wie er zuvor hatte. Das Spiel geht weiter - mit dem linken Nachbarn des Beschuldigers.
 - b) Gelingt es jemandem, **seine letzte Karte abzulegen**, endet das Spiel. Der betreffende Spieler hat das Recht, einen Mitspieler als *Verbrecher* zu bezichtigen.
 - Sollte er recht haben, wird abgerechnet.
 - Andernfalls hat nun der zu Unrecht Verdächtige seinerseits das Recht, jemanden zu benennen, bei dem er einen *Verbrecher* vermutet. Auf diese Weise geht es weiter, bis ein *Verbrecher* gefunden ist. Dann wird abgerechnet. Eine falsche Verdächtigung hat hier **keine** Folgen.
 - Sollte die letzte abgespielte Karte ein *Verbrecher* gewesen sein, so ist diesem die Flucht geglückt (siehe "Flucht").

Ein Spieler, der verhaftet werden soll, kann sich allerdings mittels *Alibi-Karte* der Verhaftung entziehen. Lediglich *Holmes* läßt das Vorbringen eines *Alibis* nicht zu (siehe "Die Karten im einzelnen").



2) Flucht

Wenn ein Spieler als letzte Karte(n) eine (oder mehrere) *Verbrecher-Karte(n)* ausspielt (die einzige Möglichkeit, *Verbrecher* auszuspielen) endet das Spiel ebenfalls. Dem *Verbrecher* (bzw. den *Verbrechern*) ist es gelungen zu entkommen. Es wird abgerechnet.

Abrechnung

1) Nach einer Verhaftung

- Jeder ermittelt den Punktwert seiner noch auf der Hand befindlichen Karten. **Nicht verhaftete *Verbrecher* zählen nicht.**
- Der verhaftende Spieler zieht von seiner Summe den Wert der von ihm entdeckten *Verbrecher* ab.
- Der Spieler, in dessen Hand der (die) *Verbrecher* entdeckt wurde(n), rechnet seinen Wert (ihre Werte) seiner Summe hinzu.

2) Nach einer Flucht

- Jeder ermittelt den Punktwert seiner noch auf der Hand befindlichen Karten. **Nicht verhaftete *Verbrecher* zählen nicht.**
- Der Spieler, dessen *Verbrecher* entkommen konnte(n), zieht seinen Wert (ihre Werte) von seiner Summe ab. (Mußte er bisher keine Punkte aufschreiben, so bleibt sein Punktestand bei 0.)

Die Punktestände werden auf dem Werfungsblock notiert; alle Karten werden gemischt und nach oben angegebenem Schema neu verteilt - für das nächste Spiel. (Die Punkte stellen Minuspunkte dar.)

SPIELENDEN

Der Spieler, der nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielen die **wenigsten** Punkte hat, ist Sieger. Vier Spiele ergeben eine angemessene Länge.



DIE KARTEN IM EINZELNEN

- Jede Karte enthält grundsätzlich die folgenden Informationen:



- Die Karten lassen sich in thematische und farbliche Kategorien unterteilen:

KATEGORIE	FARBE	TITEL
Start	—	<i>Das Spiel ist eröffnet!</i>
Bewegung	Blau	<i>Zug, Kutsche</i>
Bewegung/Ort	Orange	<i>Dichter Nebel</i>
Ort	Grün	<i>Umland;</i> <i>London, Scotland Yard, 221B Baker Street</i>
Information	Pink	<i>Ich verdächtige, Hinweis, Telegramm, Verkleidung</i>
Aktion	Gelb	<i>Verhaftung, Inspektor, Alibi</i>
Detective	Lila	<i>Holmes, Watson, Mycroft</i>
Verbrecher	Schwarz	<i>Verbrecher (Moriarty, Moran, Clay, Milverton)</i>

(Die Karte *Umland/London* dient den Spielern lediglich zur Orientierung, siehe unten.)

- Der Spielablauf folgt einer logischen Sequenz: Start-Bewegung-Ort-Information-Aktion-Bewegung usw.

- Der Punktwert einer Karte entspricht den Möglichkeiten, die sie einem Spieler bietet. Je nützlicher die Verwendung, desto herber die Strafe, wenn sie nicht gespielt wurde.