

Marcel-André Casasola Merkle

# BAKERSTREET

fun for 2



Das fintenreiche Kartenspiel

für zwei schlaue Schnüffler.

Ravensburger



## Spielmaterial

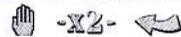
2 x 30 Detektivkarten (je 5x die Werte 0 – 5)  
40 Beweiskarten (je 2x die Buchstaben A – T)

## Spielidee

London, 1898. Nebelschwaden liegen über der Stadt, Schatten huschen durch die Nacht. Etwas ist geschehen ...! Wer löst den Kriminalfall zuerst? Zwei clevere Detektive versuchen sich gegenseitig zu übertrumpfen, indem sie ihre Karten klug ausspielen und den Kontrahenten ab und an in die Irre führen. Doch das klappt nicht immer ...  
**Es gewinnt, wer als Erster 7 Beweiskarten mit aufeinander folgenden Buchstaben gesammelt hat.**

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die 30 Detektivkarten einer Farbe, die er als gut gemischten *verdeckten* Stapel vor sich legt. Anschließend nimmt jeder die obersten 3 Karten seines Stapels so auf die Hand, dass sie sein Mitspieler nicht einsehen kann. Die Detektivkarten zeigen Zahlenwerte zwischen 0 und 5. Einige der Karten zeigen zudem noch eines von drei Symbolen:



Die 40 Beweiskarten werden ebenfalls gut gemischt. Sie werden anschließend in der Tischmitte zu 5 verdeckten Stapeln à 8 Karten – kreisförmig – ausgelegt.

Pro Spieler 30 Detektivkarten; 3 davon auf die Hand

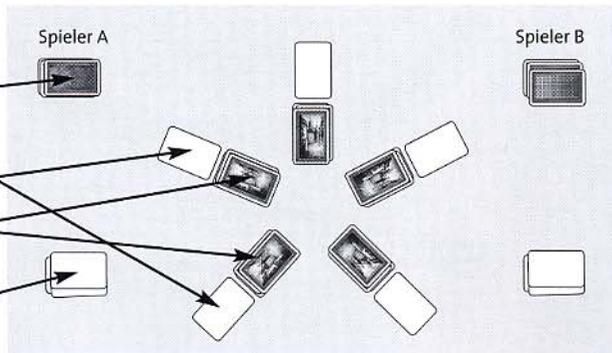
Beweiskarten zu 5 verdeckten Stapeln auslegen

Aufnahmestapel Detektivkarten (Spieler A)

Anlegefläche für die Detektivkarten

Beweiskarten-Stapel

Ablagestapel Detektivkarten (Spieler A)



## Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus einem oder mehreren Spielzügen. Der jüngere Spieler beginnt, danach geht es abwechselnd weiter. Wer an der Reihe ist, muss *entweder* einen Spielzug ausführen *oder* das letzte Gebot seines Mitspielers anzweifeln. Jeder Spielzug findet in der folgenden Reihenfolge statt:

- 1.) Handkarte anlegen
- 2.) Handkarten ergänzen
- 3.) Gebot abgeben

### 1.) Handkarte anlegen

Wer an der Reihe ist, legt als erstes *eine* seiner drei Handkarten *offen* neben einen *beliebigen* der 5 Beweiskarten-Stapel (s. Abb. links). Sollten dort bereits Detektivkarten aus früheren Runden liegen, wird die neue Karte so obenauf gelegt, dass *alle* darunter liegenden Karten vollständig verdeckt werden. Die Spieler sehen also immer nur die jeweils oberste Karte der 5 Detektivkarten-Stapel; es ist nicht erlaubt, die Stapel durchzuschauen!

Spielzug ausführen oder anzweifeln

1.) Eine Handkarte offen an einen der 5 Beweiskarten-Stapel anlegen

*Tipp:* Für den weiteren Spielverlauf ist es sehr hilfreich, wenn man sich merkt, wo welche Karten anliegen!

### 2.) Handkarten ergänzen

Als zweite Handlung nimmt der Spieler die oberste Karte von seinem Aufnahmestapel auf, so dass er wieder 3 Karten auf der Hand hat. Hinweis: Sollte sein Aufnahmestapel aufgebraucht sein, mischt er die Karten seines Ablagestapels, der sich im weiteren Spielverlauf gebildet hat, und legt sie als neuen Aufnahmestapel bereit.

2.) Kartenhand wieder auf 3 ergänzen

### 3.) Gebot abgeben

Als letzte Handlung *muss* der Spieler ein Gebot abgeben. Dieses Gebot gibt an, wie hoch er die Gesamtsumme aller *sechs* Handkarten einschätzt (also die Werte der 3 eigenen *und* der 3 Handkarten des Mitspielers zusammengezählt!). Die Symbole auf den Karten werden hierbei nicht beachtet. Der Spieler, der eine Runde beginnt, kann die Höhe seines ersten Gebotes frei wählen. Alle weiteren Gebote müssen dann um mindestens 1 höher sein als das Gebot, das der Mitspieler bei seinem letzten Spielzug abgegeben hat.

3.) Gebot abgeben (stets höher als das des Mitspielers)

**Tipp:**  
In BAKERSTREET ist Bluffen ein wesentlicher Bestandteil des Spielreizes!

**Tipp:**  
Man sollte sich die ausgespielten Karten des Mitspielers merken, denn dann kann man besser abschätzen, ob er noch eher hohe oder eher niedrige Karten auf der Hand hat.

**Nach Anzweifeln alle 6 Handkarten offen legen:**

- Summe < Gebot: Zweifler gewinnt
- Summe >= Gebot: Bieter gewinnt

4

**Achtung:** Möglicherweise nennt der Spieler aber auch absichtlich ein (angesichts seiner 3 eigenen Handkarten) zu hohes oder zu niedriges Gebot, um seinen Mitspieler in die Irre zu führen ...

**Beispiel:** Anna beginnt. Sie legt eine ihrer Handkarten offen an einen Beweiskarten-Stapel an. Dann nimmt sie eine neue Karte von ihrem Aufnahmestapel, so dass sie wieder 3 Karten auf der Hand hält. Schließlich gibt sie ein Gebot ab: sie sagt „13“. Nun kommt Benno an die Reihe. Auch er legt eine Handkarte an einen beliebigen der Beweiskarten-Stapel an, nimmt eine neue auf die Hand und erhöht nun Annas Gebot, indem er „16“ sagt. Jetzt ist wieder Anna gefordert; sie kann erneut eine Karte anlegen, nachziehen und ein neues Gebot (höher als „16“!) abgeben – oder sie zweifelt die „16“ von Benno an ...

Auf diese Weise führen die beiden Spieler abwechselnd ihre Spielzüge aus, die jeweils mit – immer höher werdenden! – Geboten enden. Früher oder später kommt es dadurch dann zum ...

### Anzweifeln

Ist ein Spieler an der Reihe und kann oder will er das letzte Gebot seines Mitspielers nicht mehr erhöhen, zweifelt er es an. Dazu muss er aber auf seinen *gesamten* Spielzug – 1.) anlegen, 2.) nachziehen, 3.) Gebot abgeben – verzichten. Statt dessen deckt er seine 3 Handkarten auf. Dies tut anschließend auch sein Mitspieler. Die tatsächliche Gesamtsumme wird ermittelt, indem die 6 Zahlenwerte zusammen gezählt werden (zur Erinnerung: die Symbole werden hierbei *nicht* beachtet!):

- Ist die Gesamtsumme tatsächlich *niedriger* als das angezweifelte Gebot, gewinnt derjenige, der es angezweifelt hat.
- Ist sie aber *gleich oder höher*, gewinnt derjenige, der das Gebot abgegeben hat.

Anschließend legt jeder Spieler seine drei Handkarten offen auf den eigenen Ablagestapel.

**Hinweis:** Nur die jeweils oberste Karte der beiden Ablagestapel ist erkennbar; die Ablagestapel dürfen von den Spielern nicht mehr durchgesehen werden.

### Auswertung

Das Anzweifeln beendet die laufende Runde. Es kommt zu einer Auswertung. Derjenige, der gerade das Anzweifeln gewonnen hat, bestimmt einen beliebigen der 5 Beweiskarten-Stapel. Die daneben liegenden Detektivkarten werden nun ausgewertet, indem sie – von oben nach unten, Karte für Karte! – entsprechend der beiden Spielerfarben sortiert werden. Dies geschieht so lange, bis der Stapel entweder leer ist oder eine Stopp-Karte (s.u.) auftaucht.

Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner ausgewerteten Detektivkarten, *unter Beachtung der Symbole* (s.u.), zusammen. Der Spieler mit der höheren Gesamtsumme gewinnt die Auswertung. Er darf sich zur Belohnung aus allen Beweiskarten des betreffenden Stapels *eine* aussuchen (s.u.). Jeder Spieler legt anschließend seine ausgewerteten Detektivkarten offen auf seinen Ablagestapel.

**Achtung:** Auch wenn *keine einzige* Detektivkarte neben einem Beweiskarten-Stapel liegt, kann dieser ausgewählt werden. In diesem Fall gilt der *Gewinner des Anzweifeln* auch als Gewinner der Auswertung und darf sich eine der Beweiskarten aussuchen. Diese Regel gilt auch, wenn beide Spieler bei einer Auswertung die *gleiche* Gesamtsumme erzielen.

### Die Symbole

auf den Detektivkarten haben bei der Auswertung (*und nur dann!*) folgende Bedeutung:

- **Stopp:** Eine solche Karte wird noch ausgewertet und der Zahlenwert zur Summe des entsprechenden Spielers hinzugezählt, danach *endet* die Auswertung! Sollten noch Detektivkarten unter der Stopp-Karte liegen, bleiben diese – *ohne* Auswirkung für diese Auswertung! – an Ort und Stelle liegen.
- **x2:** Eine solche Karte unter den ausgewerteten Detektivkarten verdoppelt die Gesamtsumme des *entsprechenden* Spielers. Auch wenn sich mehrere x2-Karten eines Spielers in einer Auswertung befinden, bleibt es bei *einer* Verdopplung.

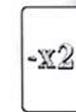
Gewinner des Anzweifeln bestimmt, welcher Detektivkarten-Stapel ausgewertet wird

Die Auswertung gewinnt der Spieler mit der höheren Gesamtsumme

Gleichstand bei der Auswertung: der Gewinner des Anzweifeln erhält eine Beweiskarte (gilt auch bei Null!)



Auswertung beenden!



Doppelte Summe für den Spieler

5



Auch der nächste Stapel wird ausgewertet

- **Pfeil:** Befindet sich unter den ausgewerteten Detektivkarten wenigstens eine Pfeil-Karte (es ist ohne Belang, von welchem der beiden Spieler sie stammt!), wird, nachdem dieser Stapel ausgewertet wurde, *direkt anschließend* auch der im Uhrzeigersinn nächste Stapel ausgewertet. Sollte bei der Auswertung dieses Stapels dann erneut ein Pfeil auftauchen, wird auch ein dritter Stapel ausgewertet usw.  
*Hinweis:* Auf diese Weise ist es u. U. möglich, dass ein Stapel in einer Runde mehrfach zur Auswertung kommt.

*Beispiel für eine Auswertung:* Anna hat erfolgreich angezweifelt und bestimmt anschließend einen der Beweiskarten-Stapel zur Auswertung. Vom anliegenden Detektivkarten-Stapel wird nun eine Karte nach der anderen offen vor den entsprechenden Spieler gelegt. Die fünfte Karte zeigt das Symbol „Stopp“. Sie wird noch vor ihren Besitzer gelegt, dann endet die Auswertung; evtl. weitere anliegende Detektivkarten bleiben wirkungslos neben dem Beweiskarten-Stapel liegen.

Damit haben Anna  $(3 + 2) \times 2$  und Benno  $(5 + 3 + 2)$  je eine Gesamtsumme von 10. Da bei Gleichstand derjenige gewinnt, der das Anzweifeln zuvor gewonnen und den Beweiskarten-Stapel bestimmt hat, darf sich Anna eine der Beweiskarten anschauen. Die ausgewerteten Detektivkarten legen beide Spieler anschließend auf ihre Ablagestapel.



Da wenigstens eine der ausgewerteten Karten einen Pfeil zeigte, wird direkt anschließend auch der nächste Stapel ausgewertet, was diesmal zu Gunsten von Benno ausgeht ...

### Beweiskarten sammeln

Der Gewinner einer Auswertung darf sich *alle* Beweiskarten des betreffenden Stapels anschauen. Er sucht sich genau *eine* Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Beweiskarten des Stapels legt er wieder verdeckt an Ort und Stelle zurück. Auf diese Weise sammeln die Spieler vor sich immer mehr Beweise zur Lösung des Kriminalfalles ...

*Hinweise:* Die Beweiskarten bestehen aus den Buchstaben A bis T (je 2x). Zwischen A und T gibt es keine Verbindung! Ein Spieler darf pro Buchstaben nur eine Karte besitzen. Seine bisher gesammelten Beweiskarten darf sich jeder Spieler ansehen.

Nach dem Auswerten beginnt eine neue Runde: Beide Spieler nehmen die obersten 3 Karten ihres Aufnahmestapels auf die Hand. Der Spieler, der das Anzweifeln der vorherigen Runde verloren hat, macht den ersten Spielzug usw.

### Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler mindestens sieben direkt aufeinander folgende Buchstaben gesammelt hat. Der Spieler deckt seine Beweiskarten auf und ist Sieger.

*Beispiel:* Anna hat gerade eine Auswertung gewonnen und sich eine Beweiskarte mit dem Buchstaben F aus dem betreffenden Stapel ausgesucht. Damit verfügt sie nun über eine Kette von mindestens 7 aufeinander folgenden Buchstaben:



Sie deckt ihre Beweiskarten auf und beendet als Siegerin das Spiel.

Gewinner einer Auswertung sucht sich eine der betreffenden Beweiskarten aus

Neue Runde: wieder 3 Handkarten pro Spieler; Verlierer des Anzweifeln beginnt

Wer als Erster 7 aufeinander folgende Buchstaben vorweist, ist Sieger

Ravensburger Spiele® Nr. 27 146 7  
Autor: Marcel-André Casasola Merkle  
Grafik: M.-A. Casasola Merkle, Claudia Riga  
Illustration: M.-A. Casasola Merkle  
© 2003 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860  
D-88188 Ravensburg

223301

**Ravensburger**