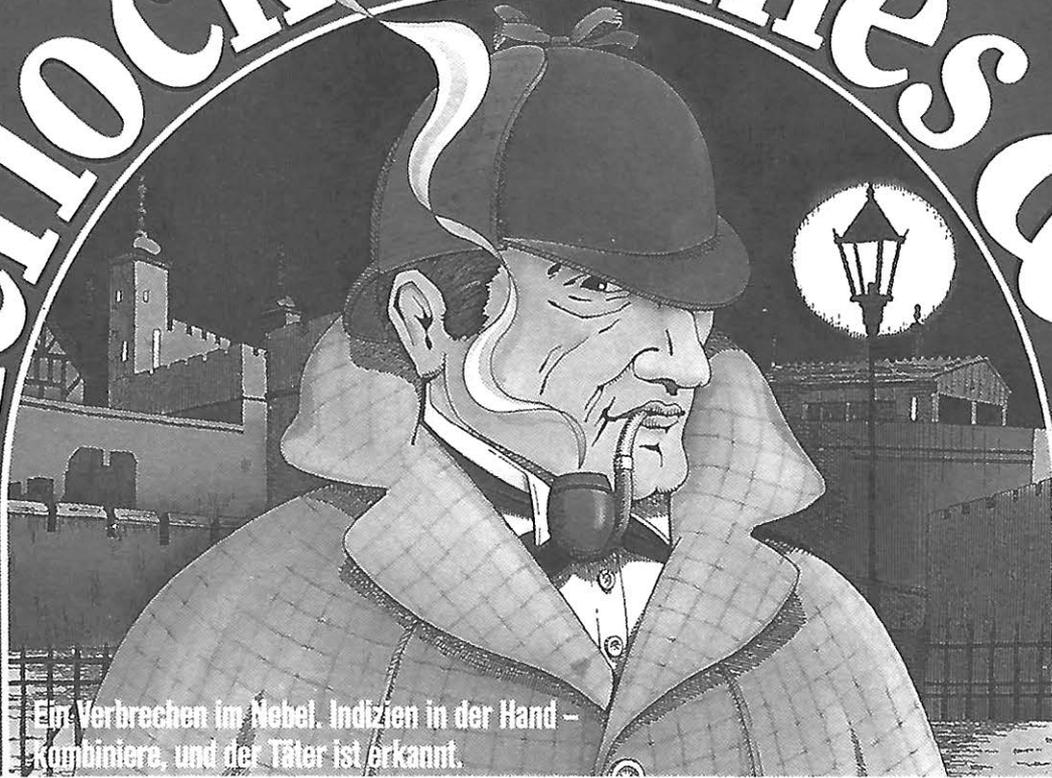


# Sherlock Holmes & Co.



Ein Verbrechen im Nebel. Indizien in der Hand -  
Kombiniere, und der Täter ist erkannt.



## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Detektiv-Brettspiel

Spielerzahl: 2 – 6

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 45 – 60 Minuten

Taktik ○○●○○ Glück



London, um die Jahrhundertwende. In der Baker Street 221b, jedem bekannt als die Adresse von Sherlock Holmes, dem brillanten und weltberühmten Detektiv, findet die alljährliche „Internationale Konferenz der Meisterdetektive“ statt.

Gerade nähert sich die hitzig geführte Debatte über die Zukunft von Vergrößerungsgläsern in der modernen Verbrechensbekämpfung ihrem Höhepunkt, da platzt Holmes' Hauswirtin in die illustre Runde. Sie überreicht ein Telegramm mit folgendem Inhalt: „überfall auf den tower stop ein verletzter stop diebstahl der kronjuwelen konnte verhindert werden stop täter flüchtig stop erbitten hilfe stop scotland yard“.

Sofort unterbrechen die Detektive ihre Diskussion und machen sich voller Tatendrang auf die Suche nach dem Verbrecher. Sie durchstreifen die ganze Stadt. Es werden Augenzeugen befragt und Verdächtige überprüft – einige tauchen sogar in der Themse nach der Tatwaffe.

Wer wird in diesem Wettstreit der Meisterdetektive beweisen, daß er die scharfsinnigste und erfolgreichste „Spürnase“ ist und die Täterbeschreibung als erster Scotland Yard überbringen?

# Spielziel

Wer als erster die Identität des Täters und die Tatwaffe richtig benennt, ist Sieger in diesem spannenden Detektivspiel.

# Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- 3 Augenzeugen mit Aufstellfüßen
- 8 Karten mit Verdächtigen
- 2 Würfel
- 7 Chips (mit 4 Waffen-, 1 Regenschirm-, 1 Aktenkoffer- und 1 Taucherglocken-Aufklebern)
- 2 Nebelschwaden (mit Aufstellfüßen)
- 1 Filter (Lupe)
- 1 Hinweis-Decoder
- 1 Block mit Notizblättern

# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die 6 Detektive, die 3 Augenzeugen und die beiden Nebelschwaden vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen und in die Aufstellfüße gesteckt werden. Die 7 Chips müssen mit den Aufklebern versehen werden.

Die 8 Karten, die die Verdächtigen zeigen, werden gut gemischt und mit dem Gesicht nach unten auf die 7 dafür vorgesehenen großen Farbfelder auf dem Spielplan verteilt. Die Karte, die übrig bleibt, wird – ohne daß sie jemand erkennen kann – in den Hinweis-Decoder geschoben: das ist der **Täter**, den es zu entlarven gilt! (Sie muß ebenfalls mit dem Gesicht nach unten hineingeschoben werden, so daß im linken Fenster des Schiebers entweder der Hut, die Brille oder der Bart erscheint, wenn man ihn nach oben bzw. unten verschiebt.)

Aus den 7 Chips werden die 4 Waffen (Keule, Messer, Revolver und Betäubungsgas) aussortiert und anschließend verdeckt gemischt.

Einer davon wird auf das Kreisfeld ( **X** ) zwischen der London Bridge und der Tower Bridge gelegt: das ist die **Tatwaffe**, die der Täter auf seiner Flucht in die Themse warf. Die restlichen Waffen werden wieder mit den übrigen 3 Chips (Aktenkoffer, Regenschirm und Taucherglocke) gemischt und verdeckt auf die anderen 6 markierten Kreisfelder ( **X** ) verteilt.

Die 3 Augenzeugen werden in beliebiger Weise auf den ovalen Feldern mit Fragezeichen ( ? ), die Nebenschwaden auf zwei beliebigen Straßenfeldern im Zentrum Londons plziert.

Der Decoder und die Lupe werden griffbereit neben dem Spielplan abgelegt.

Schließlich wählt sich noch jeder Spieler eine Detektivfigur aus und stellt sie in der Baker Street 221b auf; zudem erhält jeder ein Notizblatt für seine Aufzeichnungen.

# Spielablauf

Ein Startspieler wird ausgelost, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er immer beide Würfel. Seine Detektivfigur kann er entweder um die genaue Augenzahl **eines** Würfels oder um die Gesamtzahl **beider** Würfel bewegen.

Es herrscht Zugzwang. Vor- und zurückziehen in einem Zug ist nicht erlaubt.

## U-Bahn

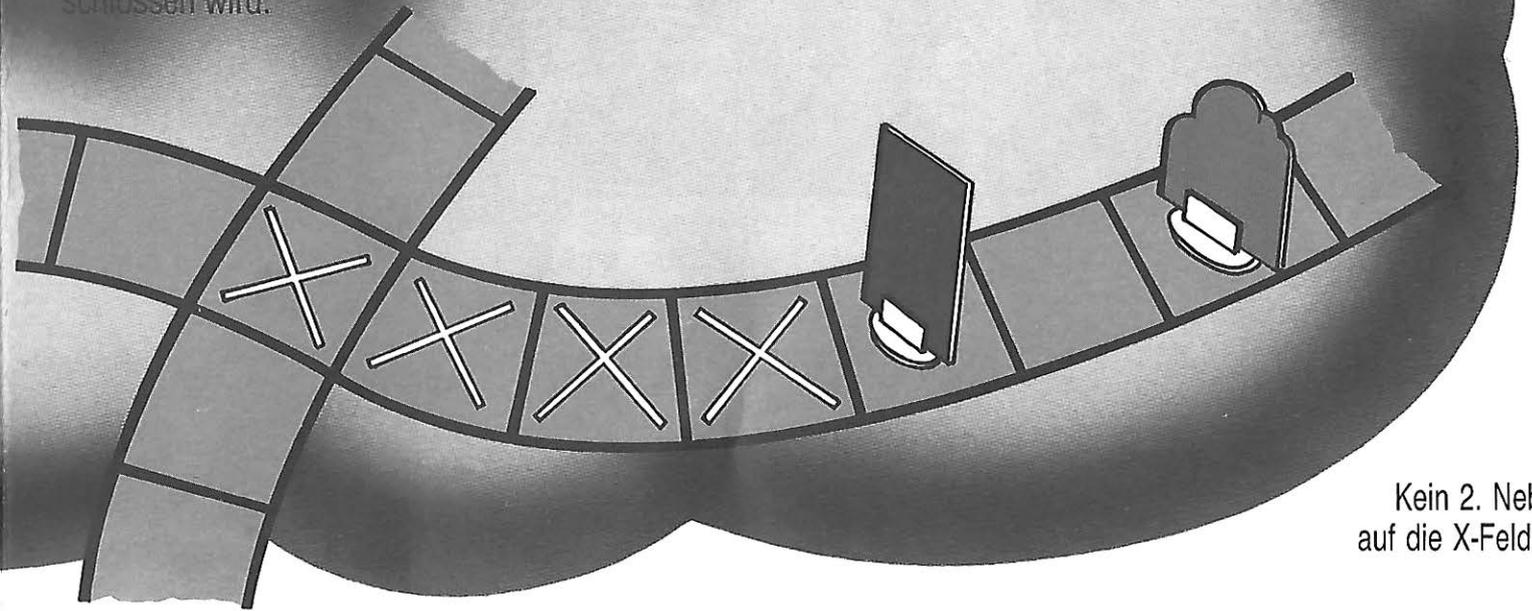
Will man schnell vorankommen, kann während eines Zuges die U-Bahn benutzt werden. Die Fahrt von einer Station zur nächsten kostet 2 Würfelpunkte. Die Fahrtrichtung ist beliebig; man darf aber in einem Zug – genau wie auf den Straßenfeldern – nicht hin und her ziehen.



# Nebel

Nebelschwaden blockieren die Detektive, d.h. keine Figur darf darauf oder darüber gezogen werden.

Wirft ein Spieler einen Pasch (beide Würfel zeigen dieselbe Augenzahl), **kann** er, zusätzlich zu der Bewegung seiner Figur, einen der beiden Nebelschwaden auf ein freies Straßenfeld versetzen. Nebelschwaden dürfen nicht auf farbigen Feldern, auf den Zugangsfeldern zu den Chips bzw. Augenzeugen, auf dem Taucherglocken- und dem davorliegenden Feld oder auf dem Scotland-Yard-Feld platziert werden. Auch dürfen sie nicht so gesetzt werden, daß eine Figur dadurch eingeschlossen wird.



Kein 2. Nebel  
auf die X-Felder!



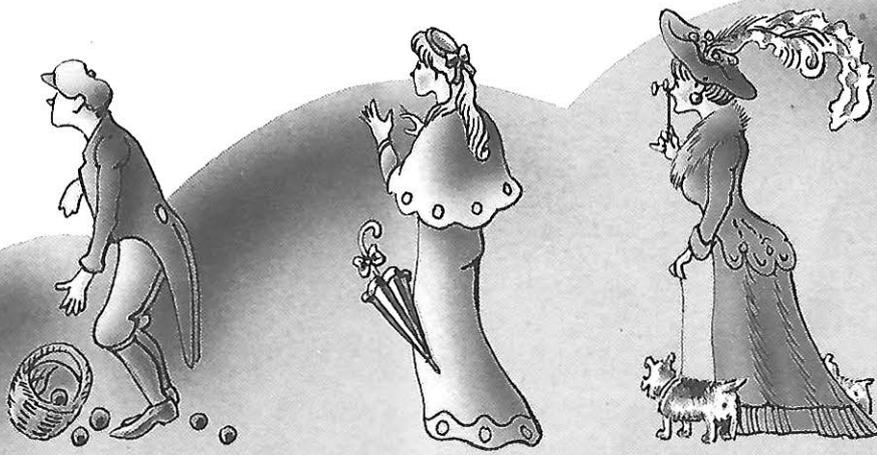
## Verdächtige

Landet eine Figur genau auf einem farbigen Straßenfeld, das einen Zugang zu dem gleichfarbigen Gebäude darstellt, in dem sich einer der Verdächtigen während des Spieles aufhält, darf sich der Spieler die betreffende Karte anschauen. Anschließend legt er sie wieder verdeckt zurück auf ihr Feld. Die abgebildete Person kann er auf seinem Notizblatt ausstreichen, sie kommt als Täter nicht mehr in Betracht.



## Augenzeugen

Jeder Augenzeuge verfügt über eine bestimmte Information den Täter betreffend. Hatte er einen Bart, trug er eine Brille oder einen Hut?



Um an diese Information zu gelangen, müssen die Spieler ihre Detektive mit genauem Wurf auf die Straßenfelder ziehen, die die Zugänge zu den Gebäuden der Augenzeugen darstellen. Gelingt das einem Spieler, darf er den Decoder benutzen. Er schiebt das linke Fenster nach oben oder unten, bis das Merkmal erscheint, das der Augenzeuge beschreibt. Anschließend hält er die Lupe über das rechte Fenster: nun kann er erkennen, ob diese Eigenschaft bei dem Täter zutrifft oder nicht.

Dieses kann sofort auf dem Notizblatt vermerkt werden, indem man alle Verdächtigen, die nun nicht mehr in Frage kommen, ausstreicht.

Nur zu Beginn stehen die drei Augenzeugen auf ihren markierten Feldern auf dem Spielplan. Sucht ein Spieler als erster einen Augenzeugen auf, wird dieser vom Spielplan genommen und direkt vor dem betreffenden Spieler platziert. Jetzt müssen die anderen Spieler versu-

chen, mit ihren Detektivfiguren genau auf das Feld zu ziehen, auf dem der Detektiv dieses Spielers gerade steht. Gelingt das jemandem, bekommt er wiederum den Augenzeugen und kann entsprechend den Decoder benutzen usw.

## Chips

Es gibt vier Waffen. Welches die Tatwaffe ist, läßt sich herausfinden, indem man entweder die drei anderen Waffen findet oder indem man in der Themse nach ihr taucht.

Landet eine Detektivfigur genau auf dem Zugangsfeld zu einem Chip, schaut er sich diesen an und legt ihn verdeckt **vor sich** ab. Findet er dabei die Taucherglocke, kann er zur Tower Bridge ziehen. Erreicht er dort das besonders gekennzeichnete Feld mit genauem Wurf (und ist die Taucherglocke noch immer in seinem Besitz!), darf er sich den Tatwaffen-Chip anschauen, anschließend legt er ihn wieder verdeckt auf sein Feld zurück.

Der Regenschirm und die Aktentasche haben keine besondere Funktion; sie dienen lediglich dazu, die Mitspieler zu täuschen.

Die Chips wechseln den Besitzer genau wie die Augenzeugen.

Hinweis: Ein Spieler darf jederzeit beliebig viele Chips und Augenzeugen in seinem Besitz haben. Erreicht ihn ein anderer Spieler, darf dieser aber nur **einen** Chip oder Augenzeugen an sich nehmen.

Außerdem gilt immer: Trifft ein Detektiv einen oder mehrere Kollegen auf einem Feld, **darf** der Ankömmling den oder die anderen zurück in die Baker Street 221b schicken, d.h. die Figuren werden **sofort** auf ihre Startfelder gesetzt und ziehen von dort normal weiter.

## Spielende

Meint ein Spieler, den Täter sowie die Tatwaffe zu kennen, vermerkt er beides auf seinem Notizblatt und zieht zum Scotland-Yard-Feld. Erreicht er es (genaue Augenzahl!), nimmt er die Täterkarte – ohne daß die Mitspieler diese erkennen können – aus dem Decoder und schaut sie an. Stimmt sie nicht mit seiner Vermutung überein, steckt er sie wieder verdeckt zurück. Der Spieler scheidet aus, seine Figur bleibt aber auf dem Scotland-Yard-Feld stehen, so daß die Mitspieler auch weiterhin Chips oder Augenzeugen dieses Spielers übernehmen können.

Ist seine Verdächtigung zutreffend, nimmt er den Tatwaffen-Chip in der Themse auf und schaut ihn sich – ebenfalls verdeckt für die anderen Spieler – an. Stimmt nun die Tatwaffe mit seiner auf dem Notizblatt vermerkten nicht überein, so legt er den Chip wieder verdeckt zurück auf sein Feld und scheidet ebenfalls aus.

Stimmt aber auch die Tatwaffe überein, ist das Spiel beendet und er ist Sieger. Mit Fug und Recht kann er für sich in Anspruch nehmen, der beste aller Meisterdetektive zu sein.

