

Spielregeln



*Die Versuchung, vorschnell Theorien auf ungenügende
Indizien zu gründen, ist Gift in unserem Beruf.
Sherlock Holmes*

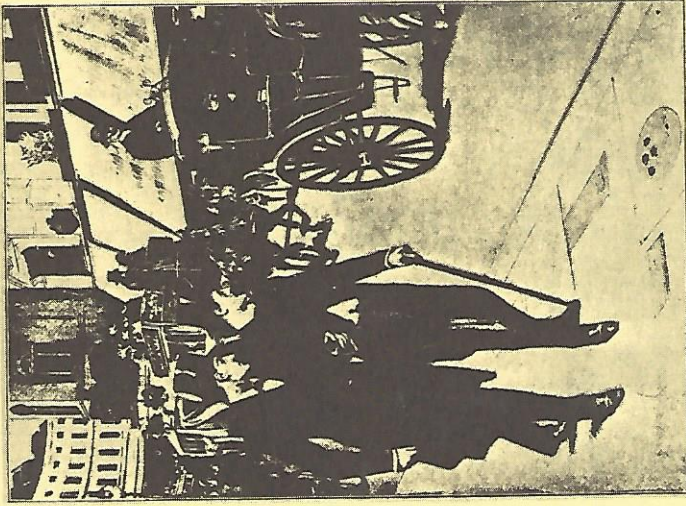
SHERLOCK HOLMES: TATORT LONDON

Spielregeln



Willkommen in den Straßen des Viktorianischen London!
Die Nebel wallen und Mord liegt in der Luft, und Sie
sind im Dienst des Baker-Street-Hilfskorps zu Ermitt-
lungen unterwegs. Wägen Sie sich ruhig auch in die
Spelöhöle im Keller der 'Bar of Gold', aber seien
Sie auf der Hut - dort in der Ecke lauert vielleicht
Oberst Sebastian Moran. Und hüten Sie sich vor der
Riesematte von Sumatra, wenn Sie durch die Londoner
Decks streifen. Helfen Sie Sherlock Holmes, das Em-
pire vor den Kräften des Bösen zu bewahren.





„Das ist unser Mann, Watson! Kommen Sie!“

1. Auflage 1985
Übersetzt und für die deutschsprachige Ausgabe eingerichtet von
Leonore Puschart
© 1982 by Sleuth Publications, Ltd., San Francisco
Für die deutschsprachige Ausgabe: © 1985, Franckh'sche Verlagshandlung,
W. Keller & Co., Stuttgart

1. SPIELVERLAUF

1.1 Ziel des Detektivspiels

Als Mitarbeiter von Sherlock Holmes klären Sie zusammen mit anderen Mitspielern oder allein jeweils eines der seltsamen Ereignisse oder Verbrechen auf, über das Sie aus dem *Buch der Kriminalfälle** Kenntnis erhalten. Sie gehen dabei wie ein richtiger Detektiv vor, indem Sie heiße Spuren verfolgen und all die Orte aufsuchen, wo Sie meinen, Informationen zu erhalten und Indizien sammeln zu können. Glauben Sie, die richtige Lösung gefunden zu haben, dann lesen Sie die Fragen des *Quiz-Bogens**. Es kommt nun darauf an, daß Sie alle oder den größten Teil dieser Fragen nach möglichst wenigen Spielrunden richtig beantworten können. Das Ergebnis wird mit Punkten bewertet, die aus dem Antwortteil zu ersehen sind.

1.2 Anzahl der Spieler

Das Spiel kann allein (2.1), von zwei Spielern im Wettstreit (2.2) oder in einer Gruppe (2.3) gespielt werden.

1.3 Vorbereitung

Vor Spielbeginn sollten der *Stadtplan** und - falls für den Fall benötigt - die *Pläne des Herrenhauses** so bereitgelegt werden, daß alle Spieler sie nach Gutdünken einsehen können. Auch das *Zeitungsbuch** muß allen Spielern jederzeit zugänglich sein. Dasselbe gilt für das *Adreßbuch von London**. Falls nicht jeder Spieler bereits Holmes' Vortrag aus dem *Buch der Indizien** kennt, empfehlen wir, ihn vor Beginn des Spiels allen Spielern vorzulesen. Dasselbe gilt für die Beschreibung des Herrenhauses zu Anfang des *Indizienbuches*. Die Spieler sollten Papier und Schreibzeug vor sich haben, um sich während der Spielrunden Notizen zu den Indizien machen zu können.

* Alles zu diesem Spiel gehörende Material wird im Anschluß an die Spielanleitung nochmals ausführlich beschrieben und erklärt (siehe 3).

2. SPIELANLEITUNG

2.1 Alleinspiel

Ein Spieler allein tritt bei dem Versuch, den Fall zu lösen, gegen Sherlock Holmes an. Am Ende des Spiels vergleicht der Spieler seine Punktzahl mit der von Holmes.

Schritt 1:

Suchen Sie im *Buch der Kriminalfälle* einen Fall aus und lesen Sie die Schilderung. Nun kennen Sie das Verbrechen oder Geheimnis, das Sie aufzuklären versuchen sollen.

Soweit sich die Fälle im Herrenhaus abspielen, ist sodann noch die anschließend folgende *Tatortbeschreibung* durchzulesen.

Merken oder notieren Sie sich die in Zusammenhang mit den Ereignissen erwähnten Personen, Orte und Umstände, mit denen Sie sich befassen wollen, um den Fall zu lösen. (Zu Ihrer weiteren Information stehen Ihnen auch das *Zeitungssarchiv*, die verschiedenen *Pläne*, die von Sherlock Holmes in seinem Vortrag genannten Informationsquellen und das *Adreßbuch* ständig zur Verfügung.)

Schritt 2:

Haben Sie sich entschieden, mit welcher Person Sie Kontakt aufnehmen oder welchen Ort Sie für weitere Ermittlungen aufsuchen wollen, dann stellen Sie entweder mit Hilfe des *Londoner Adreßbuchs* oder des *Stadtplans von London* die Adresse fest oder suchen im Zimmerverzeichnis (bei der Tatortbeschreibung im Fallbuch) die Zimmernummer des Raumes im Herrenhaus, zu dem Sie sich begeben wollen. Dabei bedeutet E Erdgeschoß, O Obergeschoß, U Untergeschoß. Notieren Sie nun diesen Indizienort zusammen mit der Spielrunde und lesen Sie im *Buch der Indizien* bei dem gewählten Fall unter der zugehörigen Indiziennummer nach. Zuerst finden Sie die Orte im Herrenhaus, wenn sich der Fall dort abspielt, dann folgen die Indizienorte in London. Jeder Spieler darf je Spielrunde entweder einen Indizienort im Herrenhaus oder einen Indizienort in London aufsuchen. Die erste Spielrunde ist damit vorüber.

Schritt 3:

Wiederholen Sie Schritt 2, bis Sie glauben, den Fall gelöst zu haben.

Schritt 4:

Ist eine Lösung gefunden, notieren Sie die eben beendete Spielrunde, nehmen den *Quizbogen* und beantworten die Quizfragen zu Ihrem Fall. Die Ermittlung der Punktzahl entnehmen Sie dem *Quizbogen*.

2.2 Zwei Spieler gegeneinander

Die Regeln für zwei Spieler sind im wesentlichen die gleichen wie die des Einzel-

spiels (siehe 2.1), die wir zunächst durchzulesen empfehlen. Nur gilt hier, daß beide Spieler sowohl gegeneinander als auch gegen Holmes spielen.

Schritt 1:

Entscheiden Sie, welcher Spieler beginnt. Dieser Spieler übernimmt es, die Spielrunde korrekt zu notieren.

Schritt 2:

Suchen Sie einen Fall aus dem *Buch der Kriminalfälle* aus. Ein Spieler sollte ihn dem anderen vorlesen. Ebenso wird mit der anschließenden *Tatortbeschreibung* im Herrenhaus verfahren, soweit eine solche vorhanden ist.

Schritt 3:

Der erste Spieler sucht nun im *Buch der Indizien* einen *Indizienort* seiner Wahl auf. Nachdem er ihn durchgelesen hat, geht das Buch an den anderen Spieler.

Schritt 4:

Der zweite Spieler sucht im *Buch der Indizien* ebenfalls einen *Indizienort* seiner Wahl und liest ihn durch.

Schritt 5:

Die Spielrunde 1 ist jetzt vorüber. Die Spieler sollten sich jeden *Indizienort*, der in einer Spielrunde aufgesucht wurde, notieren.

Schritt 6:

Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis der Fall gelöst ist. Jedem Spieler steht es frei, am Ende jeder Spielrunde eine Lösung vorzubringen. Wenn ein Spieler noch an dem Fall arbeitet, kann der andere, der bereits eine Lösung hat, das Spiel fortsetzen, aber er darf seine Lösung nicht mehr ändern.

Schritt 7:

Nachdem beide Spieler eine Lösung gefunden haben, wird der *Quizbogen* zur Hand genommen, um die Punktzahl zu ermitteln.

2.3 Gruppenspiel

Für eine Gruppe von zwei oder mehr Spielern gibt es zwei Versionen des Spiels. Die Spieler müssen sich vor Beginn des Spiels für eine dieser beiden Versionen entscheiden.

- Die Spieler spielen als Gruppe und legen sich gemeinsam auf eine Lösung fest.
- Die Spieler spielen in der Gruppe, doch jeder strebt unabhängig von den

anderen seine Lösung an. Es können auch Untergruppen von z.B. zwei Personen gebildet werden, die zusammen gegen andere Untergruppen spielen. Die Regeln sind im wesentlichen wieder die gleichen wie die des Einzelspiels (siehe 2.1), die wir durchzulesen empfehlen. Die folgenden Schritte, mit Ausnahme von Schritt 5, gelten für beide Versionen des Spiels.

Schritt 1:

Bestimmen Sie die Reihenfolge unter den Spielern. Der erste Spieler ist verantwortlich für die Aufzeichnung der Spielrunden und der benutzten *Indizien*.

Schritt 2:

Suchen Sie einen Fall aus dem *Buch der Kriminalfälle* aus. Ein Spieler sollte den Mitspielern den Fall und die anschließende Tatortbeschreibung vorlesen, sofern sich der Fall im Herrenhaus abspielt.

Schritt 3:

Der erste Spieler sucht nun im *Buch der Indizien* einen *Indizienort* auf und liest den anderen Spielern den Text vor. Darauf geht das Buch an den nächsten Spieler, der den nächsten erfolgversprechenden *Indizienort* sucht und ihn vorliest. Die Spieler dürfen sich untereinander beraten, aber die endgültige Entscheidung über die Wahl des *Indizienortes* trifft der Spieler, der an der Reihe ist.

Schritt 4:

Im Gruppenspiel ist mit jedem vorgelesenen *Indiz* eine Spielrunde beendet.

Schritt 5:

Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis eine Lösung wie folgt erreicht ist:

- a) Wenn die Gruppe sich über eine Lösung einig ist, sollten die Quizfragen in der Gruppe beantwortet werden.
- b) Jeder Spieler kann am Ende jeder Spielrunde eine Lösung vorbringen. Er muß daraufhin die Quiz-Fragen beantworten und die beendete Spielrunde notieren. Dieser Spieler scheidet jetzt aus dem Spiel aus.

Schritt 6:

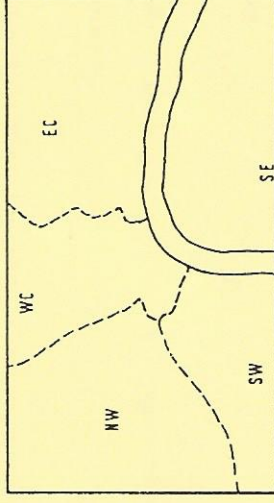
Nachdem alle Spieler eine Lösung gefunden haben, werden mit Hilfe des *Quiz-Bogens* die Punktzahlen ermittelt.

3. SPIELMATERIAL

3.1 Stadtplan

Der *Stadtplan* ist eine vereinfachte Straßenübersicht des Viktorianischen Lon-

don. Er gibt dem Spieler einen anschaulichen Eindruck der Gegend, in der sich die Fälle ereignen. Auf dem Plan sind annähernd 500 numerierte Orte eingetragen, an denen die Spieler nach *Indizien* fahnden können. Davon sind feststehende Einrichtungen wie z.B. Scotland Yard oder die Bank von England orange farben markiert; die übrigen Suchorte, die von Fall zu Fall einem anderen Zweck dienen können, sind gelb. Aldersgate Street 39, EC, kann z.B. in einem Fall Lord Hampsteads Haus, in einem anderen aber das Schuhhaus Black sein. Weiter finden Sie auf dem Plan fünf Polizeireviere (rot). Neben Scotland Yard im Stadtteil SW gibt es auch in jedem anderen Stadtteil eine Polizeidienststelle. In 36 EC befindet sich der Oberste Strafgerichtshof. 100 SW (rot) ist das große Herrenhaus, wo sich einige der Fälle abspielen.



Wenn Sie den *Stadtplan* ansehen, werden Sie feststellen, daß jeder *Indizienort* mit einer Nummer bezeichnet ist. Der *Stadtplan* ist in fünf Sektoren aufgeteilt, die den Londoner Postbezirken entsprechen (siehe Zeichnung). Jeder wird mit zwei Buchstaben bezeichnet: NW für North West (Nordwesten), WC für West Central (Mitte West), EC für East Central (Mitte Ost), SE für South East (Südost) und SW für South West (Südwest). Wenn Ihnen also die Adresse Aldersgate 39 EC genannt wird, so wissen Sie, daß sich diese im oberen rechten Teil (EC) auf der Aldersgate Street in der mit 39 bezeichneten Fläche befindet. Eine besondere Stelle, z.B. Scotland Yard, ist mit Namen und Straßennummer auf dem *Stadtplan* verzeichnet. In der rechten unteren Ecke des *Stadtplans* ist der *Reisezeit-Maßstab* eingetragen. Der *Reisezeit-Maßstab* gilt für die in den Fällen auftretenden Personen, nicht aber für die Spieler. Er bietet die Möglichkeit, realistisch zu überprüfen, wie die handelnden Personen sich durch London bewegen. Für die Fälle in diesem Band gilt folgendes: Alle vorkommenden Personen benötigen für eine Wegstrecke von 5 cm auf dem *Stadtplan* 10 Minuten, sofern sie innerhalb der Grenzen eines Stadtteils bleiben. Wenn eine Person auf ihrem Weg mindestens eine Stadtbezirksgrenze überschreitet, also sich z.B. von SW nach WC bewegt, dann nehmen wir an, daß mit der Droschke in der doppelten Geschwindigkeit gefahren wird. Das bedeutet somit, daß dann für eine bestimmte Wegstrecke nur die Hälfte der Zeit benötigt wird. Sie berechnen in solchen Fällen die Reisezeit, indem Sie statt der üblichen 10 Minuten für 5 Zentimeter nur 5 Minuten ansetzen. Der *Stadtplan* ist ein Hilfsmittel für den Spieler, gibt aber selbst keine Hinweise zu dem vom Spieler einzuschlagenden Weg.

3.2 Grundrißpläne des Herrenhauses

Bei allen Fällen, die sich im Herrenhaus am Eaton-Place abspielen, geben die

Pläne Auskunft, wo sich die Räume befinden, die von den jeweils vorkommen- den Personen bewohnt oder benutzt werden. Wenn Sie einen bestimmten Raum aufsuchen wollen, dann entnehmen Sie dem Zimmerverzeichnis für diesen Fall die entsprechende Zimmernummer. Dabei bedeutet E Erdgeschoss, O Oberge- schoß, U Untergeschoß.

3.3 Buch der Kriminalfälle

Dieses Buch besteht aus zwei Teilen. *Fälle*: Die rätselhaften Vorfälle und Ver- brechen, die der Spieler aufzuklären versucht. *Lösungen*: Holmes' Analysen und Erläuterungen, wie er beim Rekonstruieren und Aufklären der teuflischen Planung und Ausführung von Verbrechen vorging.

3.4 Buch der Indizien

Es enthält eine Abfolge von *Indizienorten* und die *Indizien*, die für jeden Fall zur Verfügung stehen.

3.5 Zeitungsarchiv

Das *Zeitungsarchiv* ist eine Sammlung von Zeitungen verschiedener Erschei- nungstage, welche Hinweise und Informationen zu den Kriminalfällen liefern können. Der Spieler kann während des Spiels jederzeit das Archiv heranziehen. Das für einen Fall zur Verfügung stehende Zeitungsarchiv umfaßt alle Zeitun- gen, die zum jeweiligen Datum des Falles oder früher erschienen sind. Wenn Sie z.B. an Fall T4 arbeiten, können Sie außer der Zeitung mit dem Datum des vier- ten Falles auch die Zeitungen der Fälle T3, T2 und T1 nachträglich heranziehen. Sie dürfen hingegen keine der Zeitungen mit Erscheinungsdatum nach Fall T4 aufschlagen.

3.6 Adreßbuch

Das *Adreßbuch* enthält eine alphabetische Liste der meisten Personen und Orte, die in den Fällen genannt werden oder aus einem Hinweis im Buch der Indizien hervorgehen. Es verzeichnet auch viele Adressen, die in den Fällen nicht erwähnt werden. Diese zusätzlichen Stichworte sind aufgeführt, damit sich der Spieler nach logischen Erwägungen Informationen beschaffen kann. Wenn z.B. ein Mord mit Gift begangen wurde, wollen Sie vielleicht die im Adreßbuch ver- zeichneten verschiedenen Drogertien aufsuchen.

3.7 Quiz-Bogen (Fragen, Antworten und Spielgewinne)

Für jeden der Fälle gibt es ein Quiz-Spiel. Darauf sollten Sie aber erst dann zu- rückgreifen, wenn Sie glauben, den betreffenden Fall gelöst zu haben. Der zweite Teil enthält die *Antworten* auf die Fragen zu den Fällen sowie eine Liste der Indizien, die Holmes zur Lösung eines jeden Falles selbst heranzog.