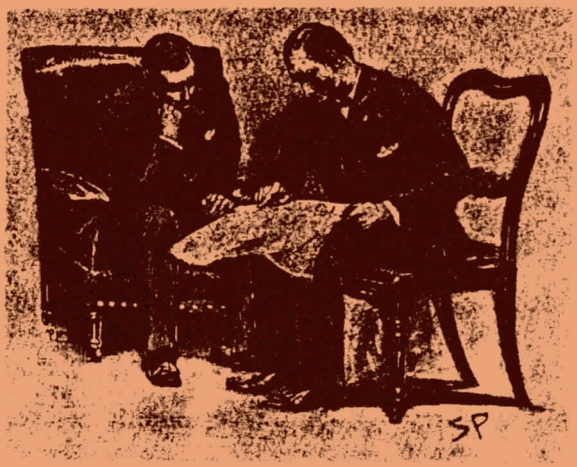
Spielregeln

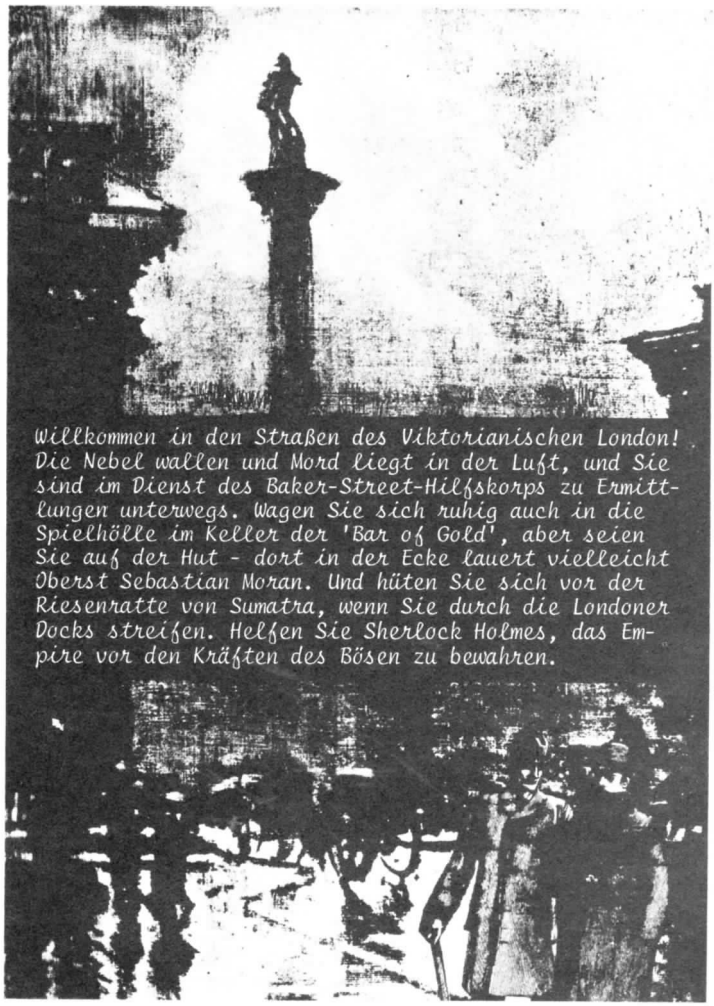


"Wie oft habe ich Ihnen dies schon gesagt: Läßt man das Unmögliche außer Betracht, dann muß das, was bleibt, und sei es noch so unwahrscheinlich, die Wahrheit sein."

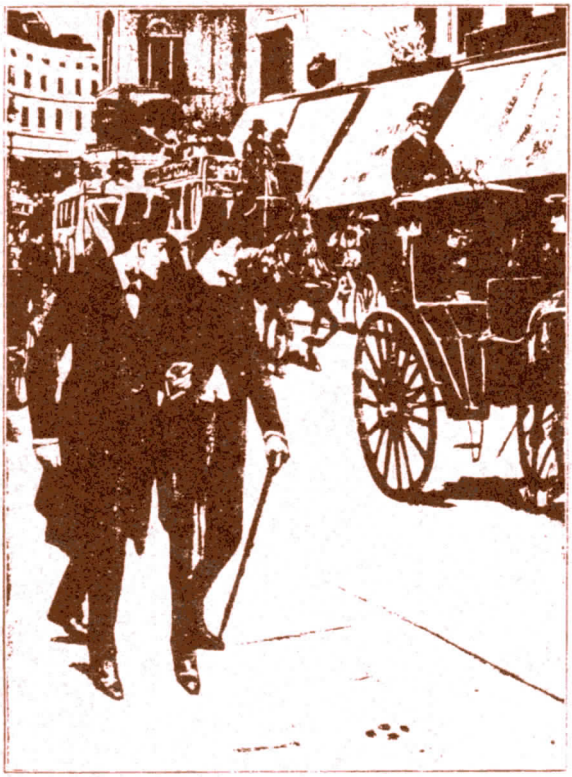
Sherlock Holmes

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet

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 Ermittlungen unterwegs. Wagen Sie sich ruhig auch in die Spielhölle 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 Riesenratte von Sumatra, wenn Sie durch die Londoner Docks streifen. Helfen Sie Sherlock Holmes, das Empire vor den Kräften des Bösen zu bewahren.



"Das ist unser Mann, Watson! Kommen Sie!"

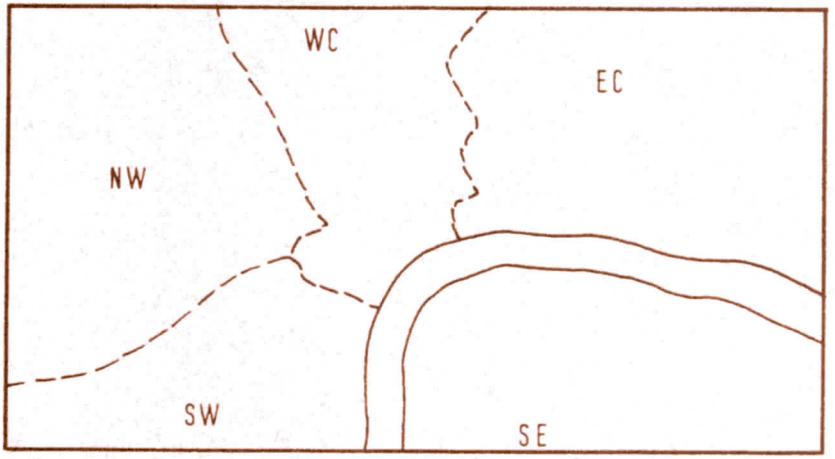
4. Auflage 1985
Übersetzt und für die deutschsprachige Ausgabe eingerichtet von
Leonore Puschert
© 1982 by Sleuth Publications, Ltd., San Francisco
Für die deutschsprachige Ausgabe: © 1984, Franckh'sche Verlagshandlung,
W. Keller & Co., Stuttgart

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet

SPIELMATERIAL

1.1 Stadtplan

Der **Stadtplan** ist eine vereinfachte Straßenübersicht des Viktorianischen London. 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 orangefarben 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). In Band 1 des Detektivspiels kommt nur Scotland Yard als Polizeidienststelle vor. Die anderen, 53 SE, 89 NW, 70 WC und 36 EC, werden erst im Erweiterungsband 2 gebraucht und darin erklärt. 36 EC bleibt in allen Bänden der Oberste Strafgerichtshof. 100 SW (dunkelrot) ist ein großes Herrenhaus und wird erst in Band 2 gebraucht.



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. Alle Personen, die in den Fällen auftreten, legen in 10 Minuten 5 cm zurück, wobei die Art der Beförderung keine Rolle spielt.
Der Stadtplan ist ein Hilfsmittel für den Spieler, gibt aber selbst keine Hinweise zu dem vom Spieler einzuschlagenden Weg.

1.2 Buch der Kriminalfälle

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

1.3 Buch der Indizien

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

1.4 Zeitungsarchiv

Das **Zeitungsarchiv** ist eine Sammlung von Zeitungen verschiedener Erscheinungstage, 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 Zeitungen, die zum jeweiligen Datum des Falles oder früher erschienen sind. Wenn Sie z.B. an Fall 4 arbeiten, können Sie außer der Zeitung mit dem Datum des vierten Falles auch die Zeitungen der Fälle 3, 2 und 1 nachträglich heranziehen. Sie dürfen hingegen keine der Zeitungen mit Erscheinungsdatum nach Fall 4 aufschlagen.

1.5 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 verzeichneten verschiedenen Drogerien aufsuchen.

1.6 Quiz-Buch (Fragen, Antworten und Spielgewinne)

Für jeden der zehn Fälle gibt es ein Quiz-Spiel. Darauf sollten Sie aber erst dann zurückgreifen, 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.

1.7 Gebrauch des Spielmaterials

Vor Spielbeginn sollte der **Stadtplan** so bereitgelegt werden, daß alle Spieler ihn nach Gutdünken einsehen und benutzen können. Auch das **Zeitungsarchiv** muß allen Spielern jederzeit zugänglich sein. Falls nicht jeder Spieler bereits **Holmes' Vortrag** aus dem **Buch der Indizien** kennt, empfehlen wir, ihn vor Beginn des Spiels allen Spielern vorzulesen. Die Hilfsquellen, die Holmes beschreibt, sind am Ende des Vortrags in einer Liste zusammengefaßt.
In jeder Spielrunde darf vom Spieler nur **ein Indizienort** aufgesucht werden. Wenn ein Spieler ein zuvor herangezogenes Indiz nochmals überprüfen möchte, so muß er warten, bis er wieder an der Reihe ist. Das **Adreßbuch** darf während des Spiels von jedem Spieler beliebig oft zu Rate gezogen werden. Die Spieler sollten Papier und Schreibzeug vor sich haben, um sich während der Spielrunden Notizen zu den erzielten Fortschritten machen zu können.

"Hier sind die Namen von dreiundzwanzig Hotels."

DER SPIELVERLAUF

Als Angehöriger des Baker-Street-Hilfskorps wird Ihnen ein Fall vorgelegt, den Sie lösen sollen. Es ist Ihre Aufgabe - sei es allein oder in einer Gruppe -, die unzähligen Indizien sorgfältig auszuwerten und die richtige Lösung zu finden.

2.1 Anzahl der Spieler

Das **Sherlock Holmes Criminal-Cabinet** kann allein (2.2), von zwei Spielern im Wettstreit (2.3) oder in einer Gruppe (2.4) gespielt werden.

Spielanleitung

2.2 Alleinspiel

Ein Spieler allein tritt beim 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. Denken Sie daran, daß die von Ihnen gesammelten Indizien zusätzliche Fragen aufwerfen können und Sie damit über neue Fragen zu weiteren Verwicklungen führen, die ebenfalls zu enträtseln sind.

Schritt 2:
Nun müssen Sie entscheiden, welchen **Indizienort** Sie zuerst aufsuchen wollen. Wenn Sie sich entschieden haben, notieren Sie die Spielrunde und das Indiz, und lesen Sie im **Buch der Indizien** bei dem gewählten Fall unter der ermittelten **Indiziennummer** nach.

Schritt 3:
Die erste Spielrunde ist damit vorüber.

Schritt 4:
Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis der Fall gelöst ist.

Schritt 5:
Wenn Sie die Lösung gefunden haben, notieren Sie die eben beendete Spielrunde und beantworten Sie die Quizfragen zu Ihrem Fall.

Schritt 6:
Die Ermittlung der Punktzahl entnehmen Sie dem **Quiz-Buch.**

2.3 Zwei Spieler gegeneinander

Die Regeln für zwei Spieler sind im wesentlichen die gleichen wie die des Einzelspiels (siehe oben). 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 Spielrunden korrekt zu notieren.

Schritt 2:
Suchen Sie einen Fall aus dem **Buch der Kriminalfälle** aus. Ein Spieler sollte ihn dem anderen vorlesen.

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.

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 das **Quiz-Buch** zur Hand genommen, um die Punktzahl zu ermitteln.

2.4 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.

a) Die Spieler spielen als Gruppe und legen sich gemeinsam auf eine Lösung fest.
b) Die Spieler spielen in der Gruppe, doch jeder strebt unabhängig von den anderen seine Lösung an.

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 vorlesen.

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-Buchs** die Punktzahlen ermittelt.