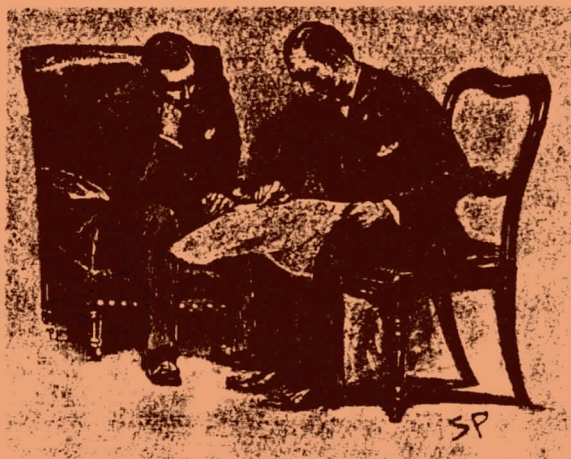


Spielregeln



"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

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.