

### VARIANTE: VERRÄTERISCHE ALIBIS!

Wenn sich zwei Alibis wiederholen, ist Misstrauen angebracht. Es handelt sich bestimmt um eine List des Verdächtigen, der vom Verdacht ablenken will! Aber ihr seid schlauer. Bei dieser Variante sind Aufbau und Ablauf identisch, mit einem Unterschied: Wird eine Alibi-Karte ein zweites Mal ausgespielt, überführt diese Karte den oder die Schuldigen! Alle anderen Alibi-Karten werden ignoriert und die Spieler müssen so schnell wie möglich ihre Hand auf alle Verdächtigen mit diesem Alibi legen, um diese Karte zu gewinnen. Kein Spieler darf seine Hände auf mehr als zwei Verdächtige legen (einen unter jeder Hand).

Die Spieler legen die gewonnenen Karten als Punktezähler vor sich.

Wenn mehrere Schuldige auf diese Weise bezichtigt worden sind, spielt der Spieler, der die letzte Alibi-Karte gespielt hat, die erste Karte der nächsten Runde. Wenn kein Verdächtiger das doppelte Symbol trägt, dann ist Moriarty der Schuldige! Der erste Spieler, der die Hand auf Moriarty in der Mitte des Tisches legt, gewinnt die oberste Karte des Stapels in der Mitte. Die Partie endet sofort, wenn die letzte Karte vom Verdächtigen-Stapel umgedreht wird. Wer die meisten Verdächtigen-Karten gesammelt hat, ist Sieger.

© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express und Blue Orange sind Marken von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



# SHERLOCK EXPRESS



Henri Kermarrec  
Bénédicte Ammar

blue orange  
Hot Games Cool Planet

## EINLEITUNG

Helft Sherlock, die Schuldigen zu entlarven. Nutzt die Hinweise und euren scharfen Verstand, um die Komplizen seines Erzfeindes Moriarty aufzuspüren. Alle sind unschuldig? Dann fangt Moriarty selbst. Jeder ist verdächtig... bis zum Beweis des Gegenteils!

## SPIELMATERIAL

- 27 Verdächtigen-Karten
- 36 Alibi-Karten



## ZIEL DES SPIELS

Beobachtet alle Verdächtigen, überprüft die Alibis und nutzt eure deduktiven Fertigkeiten, um die wirklichen Schuldigen zu überführen.

## AUFBAU

- Mischt die Alibi-Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler, die sie vor sich in einem verdeckten Stapel ablegen.
  - Legt den Stapel mit den Verdächtigen-Karten verdeckt in die Tischmitte.
  - Dreht 6 davon um und legt sie einzeln um den Stapel herum aus. Wer zuletzt einen Krimi gesehen hat, wird Startspieler.
- Die Ermittlungen können beginnen.



## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler, dreht reihum jeder Spieler die erste Alibi-Karte seines Stapels auf und legt sie so aus, dass alle Spieler sie sehen können. Jeder Spieler legt während der Runde seine Karten nach und nach so nebeneinander aus, dass sie alle einsehbar sind. Die Alibi-Karten zeigen entweder einen Ort, ein Tier oder einen Gegenstand. Jede aufgedeckte Alibi-Karte entlastet einen oder mehrere Verdächtige, deren Karte dieses Alibi-Motiv ebenfalls zeigt. Beim Umdrehen einer Karte von seinem Stapel nennt der Spieler das Alibi, das einen Verdächtigen entlastet. Alle Spieler dürfen dann die gesamten ausliegenden Karten betrachten und durch ihre Schlussfolgerungen den Verbrecher überführen.

**Anmerkung:** Wird eine Alibi-Karte umgedreht, die bereits ausliegt, passiert nichts und die Ermittlungen werden fortgesetzt. Der nächste Spieler ist an der Reihe, eine Karte umzudrehen.



2

## Beispiel:

Die Spieler haben nacheinander die drei folgenden Karten aufgedeckt: Tiger, Bibliothek und Hut. Der Schuldige ist also weder der Tiger, noch in der Bibliothek, noch trägt er einen Hut. Die Zahl der Verdächtigen wird kleiner.

Um einen Schuldigen zu nennen, muss ein Spieler als Erster seine Hand auf die Verdächtigen-Karte des Schuldigen legen. Bezeichnen mehrere Spieler denselben Schuldigen, erhält derjenige die Karte, der seine Hand zuerst darauf gelegt hat.



**WICHTIG!** Es kann nur einen Schuldigen geben! Wenn die 6 sichtbaren Verdächtigen durch ein oder mehrere Alibis entlastet werden, müsst ihr als Erster Moriarty fangen, indem ihr die Hand auf den Stapel mit den Verdächtigen-Karten in der Tischmitte legt.



Die Spieler überprüfen dann, ob die Anschuldigung zutrifft, indem sie die Alibi-Karten abgleichen:

- Wenn der Spieler Recht hat, erhält er die Verdächtigen-Karte oder die oberste Karte des Verdächtigen-Stapels, wenn er Moriarty beschuldigt hat, und legt diese Karte neben sich.
- Wenn der Spieler sich getäuscht hat, wird er von der laufenden Runde ausgeschlossen. Die übrigen Spieler setzen die Suche nach einem Schuldigen ohne ihn fort. Ist der Schuldige gefunden, wird eine neue Verdächtigen-Karte ausgelegt, damit immer 6 von ihnen in der Tischmitte offen ausliegen.

Alle Spieler nehmen ihre Alibi-Karten zurück auf die Hand, mischen sie und bilden einen verdeckten Nachziehstapel vor sich. Eine neue Runde kann beginnen. Der Spieler, der zuletzt eine Verdächtigen-Karte gewonnen hat, deckt als Erster eine neue Alibi-Karte auf.

## ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der 5 Verdächtigen-Karten gesammelt hat, ist Sieger.



3