

Ende

Moriarty gewinnt, wenn ...



... es ihm gelingt, bis zum Ende der **22. Spielrunde** nicht von den Detektiven gefasst zu werden. Das ist der Fall, wenn bis dahin nie ein Detektiv oder Bobby gleichzeitig mit ihm auf derselben Station stand.
Nicht vergessen: Die Runde ist erst beendet, wenn auch die Detektive ihren Zug gemacht haben.
Das Spiel endet ebenfalls, wenn aus Ticketmangel keiner der Detektive mehr ziehen kann.



... es ihm gelingt, bis zum **Ende der 16. Runde** nicht gefasst zu werden.
Das Spiel endet ebenfalls, wenn er es schafft, im Spielverlauf alle **3 Tatortkarten** auszuspielen. In beiden Fällen endet das Spiel **sofort**.

Die **Detektive gewinnen**, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt ein Detektiv oder Bobby auf derselben Station steht wie Moriarty. In diesem Fall muss sich Moriarty sofort zu erkennen geben und hat das Spiel verloren.

Was gern vergessen wird

- Sowohl die Detektive als auch Moriarty müssen sich bewegen, sofern dies möglich ist.
- Moriarty darf nie auf demselben Feld wie ein Detektiv oder Bobby stehen bleiben. Das gilt auch während eines Doppelzugs. Tut er es doch, hat er sofort verloren.
- Nur Moriarty kann Black-Tickets verwenden. Dementsprechend kann auch nur Moriarty die Fähre nutzen.

Die Charakterfähigkeiten

Tipp: Legt diese Übersicht neben dem Spielplan ab. So habt ihr sie zur Hand, falls ihr während des Spiels eine Fähigkeit nachschlagen wollt.

Detektive

Jeder Detektiv besitzt eine besondere Fähigkeit, die er nutzen kann. Um sie einzusetzen, muss er noch mindestens einen Charakter-Chip besitzen. Die Detektive sollten sich gut absprechen, wann sie welche Fähigkeit nutzen: Jedes Mal, wenn die Detektive an der Reihe sind, darf nur **ein einziger von ihnen** genau **einen seiner Charakter-Chips** einsetzen. Die Detektive können die Fähigkeit zu einem **beliebigen Zeitpunkt** ihres gemeinsamen Zuges aktivieren. Genutzte Charakter-Chips kommen anschließend zurück in die Schachtel (Ausnahme: Lestrade).



Sherlock Holmes: Großfahndung

Der Spielplan ist in 4 Stadtteile aufgeteilt. Nutzt Sherlock seine Fähigkeit, sagt Moriarty ihm, in welchem Stadtteil er sich aktuell befindet. Die Stadtteile sind am Spielplanrand mit den römischen Ziffern I, II, III und IV gekennzeichnet. Die braune Linie, die durch den Spielplan verläuft, begrenzt die einzelnen Stadtteile.

Beispiel: Sherlock fragt Moriarty: „In welchem Stadtteil befindest du dich?“ Moriarty steht auf der Station 132. Dementsprechend beantwortet er die Frage mit „In Stadtteil III“.



Irene Adler: Fahrverbot

Irene darf Moriarty verbieten, im nächsten Zug die **Pferdebahn** oder die **Underground** zu nutzen.

Tipp: Zur Erinnerung kann Irene ihm dazu ihren Charakter-Chip geben, den Moriarty auf den entsprechenden Stapel (Pferdebahn oder Underground) legt. Nach seinem nächsten Zug legt Moriarty den Chip zurück in die Schachtel.



Dr. Watson: Verhör

Auf dem Stadtplan gibt es drei besonders gekennzeichnete Gebietsarten: **Parks** (grün), **Sehenswürdigkeiten** (rot) und den **Fluss Themse** (blau). Setzt Watson einen Chip ein, entscheidet er sich zunächst für **1 der 3 Gebietsarten**. Dann fragt er Moriarty, ob er sich aktuell auf einer Station mit dem entsprechenden Symbol befindet. Moriarty muss wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Beispiel: Watson fragt Moriarty: „Bist Du an der Themse?“ Moriarty befindet sich auf der mit dem Flusssymbol gekennzeichneten Station 127. Dementsprechend beantwortet er die Frage mit „Ja“. Die Detektive wissen nun zumindest sicher, dass er sich auf einem Flussfeld befindet.



Mycroft Holmes: Spurensuche

Mycroft darf Moriarty fragen, wo er sich **vor zwei Zügen** aufgehalten hat. Moriarty muss ihm daraufhin die Nummer der betreffenden Station nennen.

Beispiel: Mycroft fragt Moriarty im **8. Spielzug**, wo er sich vor 2 Zügen aufgehalten hat. Moriarty nennt ihm daraufhin die Station, die er in Zug **Nummer 6** auf der Fahrtenafel notiert hat.



Inspector Lestrade: Straßensperre

Der Inspektor kann auf der Start- oder Zielstation seines aktuellen Zugs eine **Straßensperre** errichten. Dazu legt er einen transparenten Chip auf die Station. Moriarty kann von nun an nicht mehr auf diese Station ziehen. Verkehrsverbindungen, die durch diese Station **hindurchführen** (hier also keine Haltestelle haben), kann er allerdings weiterhin nutzen. Die Detektive dürfen die Straßensperre ignorieren. Die Straßensperre bleibt bis zum Spielende auf der Station liegen.

Professor Moriarty

Moriarty muss keine Charakter-Chips abgeben, um seine Fähigkeiten zu nutzen, allerdings muss er sich dafür auf einem seiner **Geheimverstecke** befinden. Diese sind durch einen schwarzen Zylinder neben der Station gekennzeichnet. Auf einer solchen Station **kann** Moriarty (= er muss nicht) genau **1** der folgenden **3 Fähigkeiten** nutzen:



A. Ticket nehmen:

Befindet sich Moriarty **nach seinem Zug** auf einem Geheimversteck? Dann darf er sich **entweder** ein Black-Ticket **oder** ein Doppelzugticket aus dem Vorrat nehmen (sofern dort noch eines liegt). Er kann es erst einsetzen, nachdem die Detektive das nächste Mal an der Reihe waren.

B. Abtauchen:

Müsste Moriarty sich **nach seinem Zug** normalerweise zeigen (3., 8. und 13. Zug)? Dann kann er sich stattdessen in dem Geheimversteck verbergen. Das heißt, er stellt seine Spielfigur nach dem Zug **nicht** auf den Spielplan. Die Detektive erhalten so nur die Information, dass Moriarty sich aktuell in einem Geheimversteck befindet.

C. Flucht:

Steht Moriarty **zu Beginn seines Zugs** auf einem Geheimversteck? Dann kann er versuchen, den Detektiven von dort mit einem Heißluftballon zu entfliehen! Dazu sagt er dies an und zieht eine der verdeckten „M“-Startkarten. Danach dreht er sie für alle Spieler sichtbar um: Seine spektakuläre Flucht bleibt natürlich nicht unbemerkt! Moriarty darf sich nun für eine der beiden auf der Startkarte abgebildeten Stationen entscheiden. Nun **nennt er die Station**, auf der er gelandet ist. Danach notiert er ihre Nummer auf der Fahrtenafel und deckt die Eintragung mit der Startkarten-Rückseite ab.

Wichtig: Diese Aktion darf Moriarty (im Gegensatz zu Fähigkeiten A und B) **nur 1x im gesamten Spiel** nutzen.

Anmerkung: Die Flucht ist auch mit einem Doppelzug kombinierbar.
Beispiel: Moriarty zieht im ersten Zug des Doppelzugs auf ein Geheimversteck. Im zweiten Zug des Doppelzugs flieht er nun mit dem Heißluftballon.

Autor: Projekt Team III
Illustration: Victor Maristane, Franz Vohwinkel
Foto: Becker-Studios
Design: BroDesign, KniffDesign (Anleitung)
Redaktion und Sherlock-Variante: Sophia Absmeier, Philipp Sprick
Art Direction: Carola Pommiz

© 2022
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com



„Ah, Sie sind es ... kommen Sie herein!
Mr. Holmes und die anderen erwarten Sie bereits. Gemeinsam wird es Ihnen gewiss gelingen, Professor Moriarty endlich zu fassen!“
Die Tür der Baker Street 221b schließt sich – die Jagd nach Moriarty beginnt!

Die Sherlock-Holmes-Edition

In dieser Ausgabe von Scotland Yard jagen Sherlock Holmes und seine Mitstreiter* den Erzbösewicht Professor Moriarty. Ihr habt dabei die Wahl, ob ihr gemeinsam als Detektive oder allein als Moriarty antreten wollt. Außerdem könnt ihr das Spiel entweder nach den Originalregeln spielen oder ergänzt um die „Sherlock Holmes“-Spezialregeln.



Entscheidet ihr euch für die Originalregeln, folgt in der Anleitung immer dem Scotland-Yard-Symbol.



Spielt ihr dagegen die Sherlock-Holmes-Variante, lest stattdessen einfach die mit dem Sherlock-Holmes-Symbol gekennzeichneten Kästen.

Inhalt

- 1 Spielplan (Er zeigt das viktorianische London um 1895. Der Plan orientiert sich dabei an den historischen Gegebenheiten. Zur besseren Spielbarkeit spiegelt er sie aber nicht 1:1 wider.)
 - 29 Startkarten, davon
 - 16 beige mit einem „D“ für die Detektive
 - 13 goldfarbene mit einem „M“ (und einem Ballon-Symbol) für Moriarty
 - 134 Tickets, davon
 - 58 x Kutsche („Handsome Carriages“, orange)
 - 44 x Pferdebahn („London Horse Omnibus“, türkis)
 - 23 x Underground („Metropolitan Railway“, pink)
 - 6 x Black-Ticket
 - 3 x Doppelzugticket
 - 6 Spielfiguren
 - 6 Spielertafeln (doppelseitig)
 - 1 Fahrtenafel mit Stift und Papier
 - 1 Blickschutz
 - 3 Ringe für die Bobbys (englische Polizisten)
- Für die Sherlock-Holmes-Variante:
- 10 Charakter-Chips (je 2 in der Farbe jedes Detektivs)
 - 15 Tatort-Karten
 - 1 Einlegestreifen für die Fahrtenafel



*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel

Löst alle Stanzeile vorsichtig aus ihrem Rahmen. Die Rahmen werden anschließend nicht mehr benötigt.

Vor jedem Spiel

1. Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar auf den Tisch.
2. Entscheidet, wer von euch **Moriarty** spielt.

Tipp: Hier sind gute Nerven gefragt! Daher sollte ein erfahrener Spieler diese Rolle übernehmen.

Moriarty erhält den **Blickschutz** und setzt ihn auf. Er hilft ihm, seine Blicke vor den Detektiven geheim zu halten. Zusätzlich legt er die **goldene Spielfigur**, die **Fahrtentafel** (mit Papier) und den **Stift** vor sich bereit. Außerdem erhält er noch seine **Spielertafel**.



- A. Die Spielertafel legt Moriarty so vor sich aus, dass das Scotland-Yard-Symbol sichtbar ist.
- B. Er erhält **5 Black-Tickets** sowie **2 Doppelzugtickets** und stapelt sie passend auf seiner Spielertafel.



- A. Die Spielertafel legt Moriarty so vor sich aus, dass das Sherlock-Holmes-Symbol sichtbar ist.
- B. Er erhält außerdem **1 Black-Ticket** und **1 Doppelzugticket**, die er beide auf seiner Spielertafel ablegt. Die übrigen Doppelzug- und Black-Tickets werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- C. Zusätzlich erhält Moriarty noch die **15 Tatortkarten**. Er mischt sie verdeckt und zieht **3** von ihnen. Die gezogenen Karten sieht er sich geheim an und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Karten kommen unbesehen aus dem Spiel.
- D. Abschließend deckt er mit dem **Einlegestreifen** die rechte Spalte der Fahrtentafel (Züge 17 bis 24) ab.

3. Jeder **Detektiv** entscheidet sich für einen Charakter. Er erhält dessen **Spielertafel** und die **Spielfigur** derselben Farbe.
Hinweis: Im Spiel zu zweit wählt und spielt der Detektivspieler 2 Charaktere.



- A. Seine Spielertafel legt jeder Detektiv so vor sich aus, dass das Scotland-Yard-Symbol sichtbar ist.
- B. Jeder Detektiv erhält außerdem **4 Underground-, 8 Pferdebahn- und 11 Kutschentickets**. Sie werden auf der Spielertafel für alle sichtbar in 3 Stapeln abgelegt.

4. Alle restlichen Underground-, Pferdebahn- und Kutschentickets bilden den **allgemeinen Ticket-Vorrat**. Legt sie (am besten in der Nähe des Moriarty-Spielers) neben dem Spielplan bereit.

5. Im Spiel mit 2 oder 3 Detektiven erhaltet ihr zusätzliche Unterstützung durch neutrale Spielfiguren, die **Bobbys**. Im **Spiel zu zweit** nehmt ihr euch dazu **2** der übrigen Spielfiguren. Im **Spiel zu dritt** erhaltet ihr lediglich **1** zusätzliche Spielfigur. Jedem Bobby wird **1 Pappiring** übergestülpt. Dadurch sind die Bobbys im Spielverlauf immer direkt als solche erkennbar.



6. Nun folgt die Startaufstellung:

- a. Sortiert zuerst die **Startkarten** nach ihrer Rückseite: „D“ steht dabei für die Detektive und „M“ für Moriarty. Mischt beide Kartenarten getrennt voneinander. Legt sie anschließend jeweils mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch aus.
- b. Zieht nun für jeden Detektiv (und gegebenenfalls für jeden Bobby) eine zufällige „D“-Startkarte. Stellt jede Spielfigur auf die Station, die auf der für sie gezogenen Startkarte gezeigt ist. Alle „D“-Startkarten kommen anschließend zurück in die Schachtel.
- c. Nun bestimmt Moriarty seine Startposition: Dazu zieht er eine zufällige „M“-Startkarte und schaut sie sich geheim an. Im Gegensatz zu den Startplättchen der Detektive zeigt diese **2** Stationen.



Im Standardspiel ist die linke der beiden Stationen der Startort.



Moriarty darf frei wählen, auf welcher der beiden Stationen er beginnt.



Wichtig: Moriarty stellt seine Spielfigur **nicht** auf den Spielplan!

- d. Moriarty legt seine Startkarte verdeckt vor sich ab. Die übrigen kommen in der Scotland-Yard-Variante zurück in die Schachtel. In der Sherlock-Holmes-Variante bleiben sie dagegen verdeckt liegen.

Ablauf

Das Spiel verläuft über **mehrere Runden**. In jeder Runde macht **zuerst Moriarty** seinen Zug. **Danach** sind die **Detektive und Bobbys** in beliebiger Reihenfolge an der Reihe.

Allgemeine Bewegungsregeln

Der Spielplan zeigt das Verkehrsnetz von London. Es besteht aus mit Nummern gekennzeichneten Stationen, die durch Linien miteinander verbunden sind. Jede Station ist Start- und Haltepunkt für 1 bis 3 verschiedene Verkehrsmittel (Kutsche, Pferdebahn, Underground). Welche Verkehrsmittel an einer Station starten und halten, zeigen die Farben der Station.

Wie nutze ich ein bestimmtes Verkehrsmittel?

1. Am Anfang des Zuges muss sich die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel befinden.
2. Der Spieler setzt ein **Ticket** der entsprechenden **Farbe** ein.
3. Nun zieht die Figur entlang der **gleichfarbigen Linie** bis zur **nächsten Haltestelle derselben Farbe**. Dort darf zu diesem Zeitpunkt **keine andere Figur** stehen.

Die **Kutsche** fährt entlang der **orangefarbenen** Linien, die **Pferdebahn** entlang der **türkisfarbenen** Linien und die **Underground** entlang der **pinkfarbenen**.

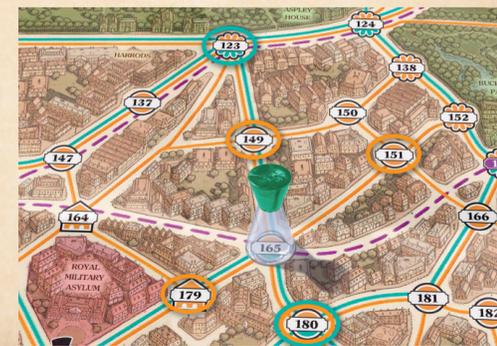


Zugbeispiel:

- Dr. Watson (grün) steht auf Station 165. Von dort aus kann er ...
- ... mit der **Kutsche** zu den Stationen 149, 151, 179 oder 180 ziehen.
 - ... mit der **Pferdebahn** die Stationen 123 oder 180 erreichen.
 - ... die **Underground** nicht benutzen: Diese fährt zwar durch seine Station hindurch. Sie **hält** dort aber nicht (= keine pinke Färbung der Station).



Anmerkung: Die Symbole „Park“, „Sehenswürdigkeit“ und „Fluss“ sind nur für das Spiel in der Sherlock-Holmes-Variante von Bedeutung.



Die Spielzüge von Moriarty

Der geniale Moriarty macht seine Züge grundsätzlich **verdeckt**.

Dabei kann er zwischen **normalen** und **besonderen Zügen** wählen. Beide werden nachstehend beschrieben. In der Sherlock-Holmes-Variante besitzt er noch weitere Spezialfähigkeiten. Diese werden auf Seite 6 erläutert.

Normaler Zug:

1. Zuerst wählt Moriarty geheim eine neue Station aus. Diese muss durch eine Linie direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden sein.
2. Dann schreibt er die Nummer der neuen Station auf das nächste freie Feld seiner Fahrtentafel.
3. Abschließend deckt er seine Eintragung mit einem Ticket des verwendeten Verkehrsmittels ab. Dieses nimmt er sich einfach aus dem allgemeinen Vorrat. Die Detektive wissen also, mit **welchem Verkehrsmittel** Moriarty gefahren ist, aber nicht, **wohin** ...

Besonderer Zug:

A. Black-Tickets

Anstelle eines normalen Tickets kann Moriarty ein **Black-Ticket** einsetzen.

Das Black-Ticket bietet zwei Vorteile:

- Moriarty kann damit **jedes beliebige Verkehrsmittel** nutzen. Seine Eintragung auf der Fahrtentafel deckt er einfach mit dem Black-Ticket ab. Die Detektive wissen also nicht, welches Verkehrsmittel er verwendet hat.
- Außerdem darf er mit einem Black-Ticket auch die **Fähre** auf der Themse nutzen. Die Fährlinien sind dunkelblau eingezeichnet. Sie verbinden die Stationen 108, 115, 157 und 194 über den Fluss miteinander. Die Fähre fährt vom Startpunkt entlang der dunkelblauen Linie bis zum nächsten Haltepunkt.

B. Doppelzug

Spielt Moriarty ein **Doppelzugticket**, macht er **2 Züge direkt hintereinander**.

Er notiert also zuerst 1 Station auf seiner Fahrtentafel und deckt sie mit 1 Ticket ab (1. Zug). Im Anschluss macht er dasselbe nochmal (2. Zug). Ob er dabei 2x dasselbe oder zwei verschiedene Verkehrsmittel nutzt, ist ihm überlassen. Natürlich darf er dabei auch Black-Tickets verwenden. Allerdings darf Moriarty **pro Runde nur 1 Doppelzug** machen. Benutzte Doppelzugtickets kommen aus dem Spiel.

Die Spielzüge der Detektive und Bobbys

Nach Moriarty sind die Detektive und Bobbys am Zug.

Sie stimmen ihre Züge untereinander ab und führen sie in **beliebiger Reihenfolge** aus.

Detektive: Jeder Detektiv legt zuerst das Ticket des gewählten Verkehrsmittels zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach zieht er von seiner aktuellen Station entlang der Linie des jeweiligen Verkehrsmittels bis zur nächsten Haltestelle.

Zusätzlich gilt:

- Detektive können nur die Verkehrsmittel nutzen, von denen sie noch Tickets besitzen. Der Tausch von Tickets untereinander ist nicht erlaubt.
- Solange ein Detektiv noch Tickets besitzt und sich bewegen kann, **muss** er dies auch tun. Kann er dies nicht oder besitzt er keine Tickets mehr, setzt er aus.
- In der Sherlock-Holmes-Variante besitzen die Detektive noch zusätzliche Fähigkeiten. Sie sind auf Seite 5 und 6 beschrieben.

Besondere Momente:

A. Moriarty taucht auf!

Hin und wieder muss sich Moriarty zeigen. Das geschieht immer dann, wenn er seine Eintragung neben einer **eingekreisten** Zahl auf der Fahrtentafel macht (beispielsweise nach dem 3., 8. und 13. Zug). Nachdem Moriarty den Zug abgeschlossen hat, stellt er seine Spielfigur auf den aktuellen Standort. Aber bereits bei seinem nächsten Zug nimmt Moriarty die Figur wieder vom Spielplan. Bei einem Doppelzug kann es also passieren, dass Moriarty nach dem ersten Zug auftaucht, nur um direkt im Anschluss wieder zu verschwinden ...

B. Moriarty begeht ein Verbrechen!

Moriarty befindet sich **nach** seiner Bewegung auf einer Station, die auf 1 seiner Tatortkarten abgebildet ist? Dann **kann** er dort ein Verbrechen begehen. In diesem Fall sagt er dies an und legt die Tatort-Karte anschließend **verdeckt** an den gekennzeichneten Rand seiner Spielertafel.

Die Detektive wissen nun also, **dass**, nicht aber **genau, wo** die Tat begangen wurde. Allerdings befindet sich jeder **Tatort** entweder am **Fluss** (blau), an einem **Park** (grün) oder an einer **Sehenswürdigkeit** (rot). Dementsprechend können die Detektive zumindest Rückschlüsse auf seinen Aufenthaltsort ziehen ... Schafft es Moriarty im Spielverlauf, alle **3 Tatort-Karten** auszuspielen, gewinnt er das Spiel **sofort**.

