

Diego Ibáñez

Holmes

Sherlock gegen Moriarty



Für 2 Personen ab 10 Jahren

Macht euch bereit für einen Wettstreit zwischen den beiden brilliantesten Köpfen Londons - Sherlock gegen Moriarty! Sherlock muss genug Hinweise sammeln, um den Anschlag auf das Parlament aufzuklären. Moriarty sammelt zwar ebenfalls Hinweise ein, doch um die eigenen Spuren zu verwischen und die Lösung des Falls zu verhindern. Nutzt daher euren Einfluss, besucht schillernde, zwielichtige und hilfreiche Persönlichkeiten und setzt deren Fähigkeiten klug für eure Ziele ein. Und achtet dabei stets auf die Züge eures Gegenübers.

Denn nur, wer am Ende die meisten Hinweise hat, wird gewinnen!

INHALT



1 Spielplan (mit Rundenanzeiger)



6 Aktionsmarker
(je 3 für Sherlock und 3 für Moriarty)



24 Einflussmarker



10 Personenkarten



2 Rollenkarten
(Sherlock und Moriarty)



2 Mycroft-Karten für die
Mycroft-Variante (Seite 7)



52 Hinweiskarten



2 Übersichtskarten für
die Personenfähigkeiten

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziert den **Spielplan** so auf einer Seite des Tisches, dass ihr beide den Text gut lesen könnt.
 - 2 **Hinweis:** Irene Adlers Fähigkeit lässt euch Karten eures Gegenübers stehen. Wenn euch das nicht gefällt, könnt ihr auch ohne Irenes Personenkarte spielen. Mischt die **Personenkarten** (ab jetzt Personen) und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Spielplanfeld. Das ist der **Personenstapel**.
 - 3 Zieht **2 Personen** vom Personenstapel und legt sie mit ihrer Vorderseite (Portrait) auf die beiden Spielplanfelder „**Tag 1**“. Mit den immer anwesenden Dr. Watson, Mrs. Hudson und Inspektor Lestrade könnt ihr daher zu Spielbeginn stets 5 Personen besuchen.
- Alternativer Aufbau:** Ihr zieht beide jeweils verdeckt 2 Personen vom Personenstapel, seht sie euch geheim an und wählt 1 davon aus. Deckt dann eure gewählte Person gleichzeitig auf und legt sie offen auf die „**Tag 1**“-Felder. Mischt dann **alle** verbliebenen Personen (außer Mycroft) neu und bildet damit wie beschrieben den Personenstapel.
- 4 Die **Einflussmarker** platziert ihr unterhalb des Spielplans, sodass ihr sie beide gut erreichen könnt. Das ist der **Vorrat**.
 - 5 Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf zwischen Sherlock und Moriarty wählen. Dann verteilt ihr die **Rollenkarten** entsprechend. Legt sie mit der Rückseite (ohne Symbole) nach oben vor euch ab. Außerdem erhaltet ihr:
3 Aktionsmarker (Grau für Sherlock, Schwarz für Moriarty),
6 Einflussmarker aus dem Vorrat sowie
1 Übersichtskarte. Lasst neben eurer Rollenkarte genug Platz für eure **persönliche Auslage**.
 - 6 Mischt die **Hinweiskarten** (ab jetzt Hinweise) verdeckt und legt sie als verdeckten Stapel unterhalb des Spielplans zwischen euch. Das ist der **Hinweisstapel**.
 - 7 Zieht anschließend **4 Hinweise** und platziert sie in einer Reihe offen neben dem Hinweisstapel. Das ist die **allgemeine Auslage**.



SPIELBLAUF – Das Spiel im Schatten

Das Spiel geht über **7 Runden**, wobei jede Runde einem neuen Tag entspricht. Eine Runde läuft wie folgt ab:

1) Ein neuer Tag bricht an

(überspringt diese Phase an Tag 1!)

Eine neue Person kommt nach London. Zieht sie vom Personenstapel und legt sie offen auf den nächsten freien Tag.

Stellt dann alle Aktionsmarker wieder aufrecht auf die Person, auf der sie liegen. Damit stehen euch eure Aktionsmarker für den neuen Tag wieder zur Verfügung.



Achtung: Es gibt im Basisspiel 10 Personenkarten, pro Partie kommen aber nur 8 ins Spiel. Daher könnt ihr nie sicher sein, wann oder ob eine bestimmte Person tatsächlich auftaucht.

2) Die Ermittlungen laufen

Sherlock beginnt. Nimm 1 beliebigen **stehenden eigenen** Aktionsmarker von einer Person. Platziere ihn **liegend** auf einer **anderen** Person. Anschließend darfst du deren **Fähigkeit** ausführen, wenn du dies willst. Die Fähigkeiten werden ausführlich auf den Seiten 5-7 erklärt.

Danach ist Moriarty am Zug, dann wieder du usw. bis ihr alle 6 Aktionsmarker platziert habt



Achtung: Auf der neuen Person darf noch **kein** Aktionsmarker von dir sein, egal ob liegend oder stehend! Es darf dort aber sehr wohl ein Aktionsmarker deines Gegenübers sein.

Achtung: An Tag 1 platziert ihr eure Aktionsmarker direkt liegend auf der besuchten Person. Danach bleiben sie bei den besuchten Personen, bis ihr sie am folgenden Tag wieder neu zuweist!

3) Der Tag neigt sich dem Ende

Prüft nun, ob auf einer Person **2 Aktionsmarker** liegen (1 je Spieler bzw. Spielerin). Trifft das zu, ist diese Person am folgenden Tag wahrscheinlich **unpässlich** und kann **nicht** besucht werden! Handelt es sich um eine Person auf einer Karte, so dreht ihr sie auf die **Rückseite** und legt die beiden Aktionsmarker darauf ab.

Anschließend deckt ihr alle Personen wieder auf, die in der **vorigen** Runde unpässlich waren (also die umgedrehten Personen, auf denen jetzt **keine** Aktionsmarker stehen).

Hinweis: Dr. Watson, Mrs. Hudson und Inspektor Lestrade sind **niemals** unpässlich und können von euch beiden **täglich** besucht werden.



ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

Um an Hinweise zu gelangen, braucht ihr in den meisten Fällen Einflussmarker. Beides ermöglichen euch die Personen (Seite 6) und läuft wie folgt ab:

EINFLUSSMARKER ERHALTEN – Nimm dir die Einflussmarker aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab. Es muss für euch beide stets sichtbar sein, wer wie viele Einflussmarker hat.

Achtung: Ist der Vorrat leer, kannst du dort auch keine Einflussmarker erhalten!

EINFLUSSMARKER ABGEBEN – Musst du aufgrund einer Person Einflussmarker abgeben, gehen diese **immer in den Vorrat** zurück.

HINWEISE AUS DER ALLGEMEINEN AUSLAGE NEHMEN – Wenn ihr Hinweise erhaltet, legt ihr sie **offen** vor euch in eurer **persönlichen Auslage** ab. Gleiche Hinweise (z. B. mehrere Patronen) legt ihr **immer in einer Reihe** so übereinander, dass für euch beide stets ersichtlich ist, wie viele Hinweise dieser Art ihr jeweils besitzt. Jede **unterschiedliche** Hinweisart hat ihre eigene Reihe (z. B. Patronen und Zigarettenstummel).

Am Ende deines Zugs füllst du die allgemeine Auslage wieder vom Hinweisstapel auf. Sollte der Hinweisstapel aufgebraucht sein, mischt ihr den **Ablagestapel** und bildet damit einen neuen Hinweisstapel.

HINWEISE ABWERFEN – Bei manchen Personen müsst ihr Hinweise abwerfen, entweder aus der allgemeinen oder eurer persönlichen Auslage. Legt diese Hinweise **offen** auf einen **Ablagestapel** oberhalb des Hinweisstapels.

VERDECKTE HINWEISE – Manche Personen erlauben euch, Hinweise **direkt** vom Hinweisstapel zu nehmen oder vom Gegenüber zu stehlen. Diese dürft ihr euch **geheim** ansehen und **verdeckt neben** eurer persönlichen Auslage platzieren. Auch bei den verdeckten Hinweisen muss stets ersichtlich sein, wie viele ihr jeweils besitzt.

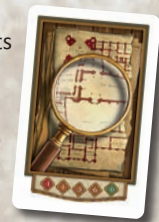
Die verdeckten Hinweise deckt ihr erst **am Ende des Spiels auf** und legt sie zu den anderen Hinweisen dieser Art. Während des Spiels sind eure verdeckten Hinweise **immun** gegenüber jeder Fähigkeit (Irene, Toby, Billy, Mycroft).



BESONDERER HINWEIS:

KARTENFRAGMENT – Die Karte des Parlaments wurde in 5 Teile zerrissen. Je mehr Kartenfragmente du bei Spielende hast, desto mehr Punkte erhältst du.

Achtung: Hast du am Ende kein Kartenfragment, erhältst du dafür weder Punkte noch verlierst du welche!



BESONDERER HINWEIS:

JOKER – Erhältst du einen Joker, kannst du ihn in deiner persönlichen Auslage entweder

- sofort** offen zu einer deiner Hinweisreihen legen. Dadurch erhöht sich die Anzahl an Hinweisen dieser Reihe. Dies ist wichtig, um die Mehrheit bei einer Hinweisart zu erlangen (Seite 5).
- oder du legst ihn vorerst **allein** offen aus. In einem **späteren** Zug kannst du entweder ...
1 Hinweis aus der Auslage nehmen von einer Hinweisart, die du noch nicht besitzt, oder
1 gestohlenen Hinweis (siehe Irene - Seite 6) oder
1 deiner verdeckten Hinweise (siehe von Kramm & Langdale Pike - Seite 6) ...
und auf den Joker ablegen, und zwar **offen!**
Gleiches gilt auch, wenn aufgrund von Irene plötzlich ein Joker alleine da liegt.

Achtung: Verdeckt gezogene Joker, die ihr behaltet, **müsst ihr immer offen** in eure persönliche Auslage legen. Außerdem ist nur **1 Joker pro Hinweisreihe** erlaubt. Und Joker dürfen **nie** zu Kartenfragmenten gelegt werden!

***Beispiel:** In seiner persönlichen Auslage hat Moriarty folgende Hinweise: 2 Zigaretten und 1 Patrone. Nun zieht er 1 Joker. Diesen könnte er zu einer seiner beiden Hinweisreihen legen, behält ihn aber für später. Im nächsten Zug erhält er als verdeckten Hinweis einen Knopf und legt ihn offen auf diesen Joker. Nun zählt die Reihe wie 2 Knöpfe.*



SPIELENDE

Das Spiel endet am 7. Tag, nachdem Moriarty seinen 3. Aktionsmarker platziert und die entsprechende Aktion ausgeführt hat.

Habt ihr während des Spiels verdeckte Hinweise erhalten, deckt ihr sie nun auf und legt sie zu euren passenden Hinweisreihen. Noch nicht zugewiesene Joker könnt ihr jetzt ebenfalls noch anlegen. Es ist aber weiterhin nur max. 1 Joker pro Reihe erlaubt! Wie gewohnt beginnt Sherlock, gefolgt von Moriarty.

Nun wird abgerechnet:

- 1) **Hinweisarten vergleichen** – Wertet nacheinander die Hinweisarten, die ihr gesammelt habt, beginnend beim niedrigsten Wert. Nur wer **mehr** Hinweise einer Art gesammelt hat (inklusive Joker), erhält Punkte. Wie viele Punkte es gibt, berechnet ihr wie folgt:

Wert der Hinweisart **minus** die Anzahl an Hinweisen (inklusive Joker), die euer Gegenüber von dieser Art gesammelt hat.

Beispiel: Gewertet werden die Zigaretten (Wert 5). Moriarty hat 3 Zigaretten gesammelt. Sherlock hat 1 Zigarette und 1 zugewiesenen Joker. Moriarty hat also die Mehrheit und erhält $5 - 2 = 3$ Punkte. Sherlock geht bei den Zigaretten leer aus.

Habt ihr beide gleich viele Hinweise einer Hinweisart (inklusive Joker), erhält dafür niemand Punkte.

- 2) **Alle Hinweise einer Art** – Besitzt jemand **alle** Hinweise einer Art, gibt es dafür 3 Bonuspunkte.

Achtung: Für diesen Bonus werden Joker **nicht** berücksichtigt! Ihr müsst also wirklich alle Hinweise einer Art gesammelt haben.

Beispiel: Sherlock hat alle 7 Knöpfe gesammelt (Wert der Hinweisart = 7). Dafür erhält er zusätzlich 3 Bonuspunkte. Insgesamt bringen ihm die Knöpfe also 10 Punkte.

- 3) **Kartenfragmente:**

- 0 Kartenfragmente > 0 Punkte
- 1 Kartenfragment > -1 Punkt
- 2 Kartenfragmente > + 1 Punkt
- 3 Kartenfragmente > + 3 Punkte
- 4 Kartenfragmente > + 6 Punkte
- 5 Kartenfragmente > + 10 Punkte

- 4) **Nicht zugewiesene Joker:**

- Joker, an die ihr erst **bei Spielende** einen eurer verdeckten Hinweise angelegt habt, zählen **1 Minuspunkt**
- Joker, die ihr keiner Hinweisart mehr zuweisen könnt, zählen **3 Minuspunkte**

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Einflussmarker besitzt. Bei erneutem Gleichstand endet die Partie unentschieden und die Ermittlungen laufen weiter.

DIE PERSONEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Dr. Watson war einst Militärarzt und ist nun Holmes treuer Gefährte und Berater in medizinischen Belangen.

Ratschlag: Gib 1 Einflussmarker ab. Nimm dir dafür 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage.



Mrs. Hudson ist die Vermieterin der 221B Baker Street und kümmert sich um ihre etwas exzentrischen Bewohner.

5-Uhr-Tee: Erhalte 3 Einflussmarker vom Vorrat.



Inspektor Lestrade von Scotland Yard schätzt Holmes Unterstützung, findet dessen Methoden aber nicht immer gut.

Hausdurchsuchung: Gib 3 Einflussmarker ab. Nimm dir dafür 2 Hinweise aus der allgemeinen Auslage.



DIE PERSONEN UND IHRE FÄHIGKEITEN



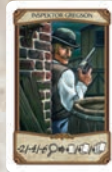
Irene Adler ist eine talentierte Sängerin und Diebin und Holmes manches Mal eine Nasenspitze voraus.

Diebstahl: Die Nummer des **aktuellen Tages** gibt an, wie viele Einflussmarker du abgeben musst. Nimm dafür **1 offenen Hinweis** oder **1 offenes Kartenfragment** aus der persönlichen Auslage deines Gegenübers und füge ihn deinen **verdeckten Hinweisen** zu.

Achtung: Du darfst keine Joker nehmen!

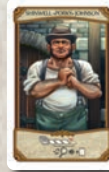
Inspektor Gregson ist ebenfalls bei Scotland Yard, hat aber mit Holmes unorthodoxen Methoden keine Probleme.

Einbruch: Nimm bis zu 3 Hinweise aus der allgemeinen Auslage für je 2 Einflussmarker.



Shinwell „Porky“ Johnson ist als Ex-Verbrecher ein wichtiger Informant bezüglich der Londoner Unterwelt.

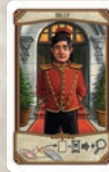
Einschüchterung: Wirf 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage ab auf den Ablagestapel. Decke 1 neuen Hinweis auf. Anschließend kannst du 1 Hinweis aus dieser neuen Auslage für 2 Einflussmarker nehmen.



Billy der Page steht Holmes nach Watsons Heirat hilfreich und aufgeweckt im Haushalt zur Seite.

Auftrag: Wirf 1 offenen Hinweis aus deiner persönlichen Auslage ab auf den Ablagestapel. Erhalte so viele Einflussmarker, wie die Zahl auf dem Hinweis angibt minus der Zahl des aktuellen Tages.

Achtung: Du darfst keine Kartenfragmente, Joker oder verdeckten Hinweise ablegen!

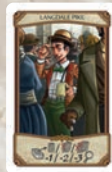


Wiggins ist ein Londoner Straßenjunge und Chef der Baker-Street-Spezialeinheit, einer Bande, die Holmes unterstützt.

Untergrund-Netzwerk: Erhalte 5 Einflussmarker vom Vorrat.

Langdale Pike schreibt für mehrere Schundblätter und ist Experte für Klatsch und Skandale.

Gerüchte: Nimm bis zu 3 Hinweise direkt vom Hinweisstapel für je 1 Einflussmarker. Behalte 1 Hinweis verdeckt, wirf die anderen ab auf den Ablagestapel (gilt auch für Joker).



von Kramm ist als Erbkönig von Böhmen bestens über Adelsangelegenheiten informiert.

Staatsgeheimnis: Nimm 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage. Anschließend kann dein Gegenüber für 1 Einflussmarker den obersten Hinweis vom Hinweisstapel nehmen und verdeckt behalten.

Violet Hunter half Holmes bei der Aufklärung eines Falls und leitet derzeit erfolgreich eine Privatschule.

Aufmerksamkeit: Nimm den obersten Hinweis vom Ablagestapel für 2 Einflussmarker.

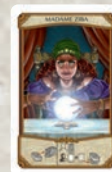
Achtung: Kann erst sinnvoll genutzt werden, wenn ein Hinweis auf dem Ablagestapel liegt.



Toby ist zwar keine Schönheit, aber sehr zuverlässig, wenn es darum geht, Dinge oder Personen aufzuspüren.

Verfolgung: Erhalte so viele Einflussmarker vom Vorrat, wie du unterschiedliche offene Hinweisarten hast (inkl. Kartenfragmenten).

Achtung: Nicht zugewiesene Joker oder verdeckte Hinweise zählen nicht als Hinweisart!



Madame Ziba ist unter vielen Namen bekannt und ebenso oft hilfreich wie hinderlich für Holmes Ermittlungen.

Schicksal: Nimm die obersten 3 Hinweise vom Hinweisstapel und behalte davon **1 verdeckt**. Gib die beiden Hinweise deinem Gegenüber, das davon **1 offen** behält. Den verbliebenen Hinweis legt ihr wieder **verdeckt unter** den Hinweisstapel (gilt auch für Joker).

VARIANTEN

Sherlock & Moriarty



Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Bei der Spielvorbereitung habt ihr beide eure Rollenkarte vorerst auf der Rückseite (ohne Symbole). Zu Spielbeginn deckt nun Moriarty seine Rollenkarte **auf** (mit Symbolen). Im Spielverlauf **kann** Moriarty in seinem Zug **1 Hinweis reservieren**, selbst nachdem die Auslage wieder aufgefüllt wurde!

Er nimmt dazu 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage und platziert ihn horizontal in seiner persönlichen Auslage, etwas abseits seiner bereits gesammelten Hinweise.

Achtung: Ein so reservierter Hinweis ist **immun** gegenüber jeder Fähigkeit (Irene, Toby, Billy, Mycroft), da man den Hinweis noch nicht besitzt!

Bist du später wieder am Zug und würdest aufgrund der Fähigkeit einer Person 1 Hinweis (oder auch mehrere) **aus der allgemeinen Auslage** erhalten, kannst du stattdessen den reservierten Hinweis nehmen.

Sobald Moriarty 1 Hinweis reserviert hat, dreht er seine Rollenkarte auf die Rückseite. Gleichzeitig deckt Sherlock seine Rollenkarte auf und kann nun seinerseits zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Zug 1 Hinweis reservieren. Danach könnte wieder Moriarty reservieren etc.

Einen bereits reservierten Hinweis könnt ihr aber auch dann nehmen, wenn die eigene Rollenkarte nicht die Vorderseite zeigt.

Achtung: Es ist nicht möglich, mehr als 1 Hinweis zu reservieren!

Wertung: Hat jemand bei Spielende noch einen reservierten Hinweis, gibt es dafür **3 Minuspunkte!**

Mycroft

Die beiden Mycroft-Karten könnt ihr nutzen, wenn ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen wollt. Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Nachdem ihr bei der Spielvorbereitung die Personen für Tag 1 aufgedeckt habt, mischt ihr 1 oder 2 Mycroft-Karten mit den verbliebenen Personenkarten und legt den Personenstapel auf das zugehörige Spielplanfeld. Wird zu Beginn einer Runde, wenn ein neuer Tag anbricht, eine Mycroft-Karte gezogen, wird sie ausgeführt **bevor** die Ermittlungen anlaufen! Anschließend kommt die Mycroft-Karte aus dem Spiel und eine neue Person wird für diesen Tag gezogen.

Razzia

Im Interesse des Empires weist Mycroft Scotland Yard an, gewisse Hinweise zu konfiszieren. Manches sollte besser nicht an die Öffentlichkeit dringen...

Ihr werft wie folgt 1 offenen Hinweis aus eurer Auslage auf den Ablagestapel ab: Sherlock – Moriarty – Moriarty – Sherlock. Wer das mangels Hinweisen nicht kann, muss stattdessen 2 Einflussmarker in den Vorrat legen. Wer nur noch 1 Einflussmarker hat, muss diesen ebenfalls ablegen. Wer weder offene Hinweise noch Einflussmarker hat, muss auch nichts abgeben.



Gala-Diner

Mycroft lädt die wichtigsten und berühmtesten Persönlichkeiten Londons zu einem Gala-Diner ein.

Zuerst legt Sherlock 1 eigenen Aktionsmarker hin, danach Moriarty. Diese beiden Aktionsmarker stehen euch erst am **nächsten** Tag wieder zur Verfügung. An diesem Tag habt ihr hingegen nur jeweils 2 Aktionsmarker!



AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

An Tag 1 wurde Wiggins sowohl von Sherlock als auch von Moriarty besucht. Daher ist er am folgenden Tag unpässlich. Zwar wurde auch Dr. Watson zweimal besucht. Doch der ist niemals unpässlich und kann immer besucht werden.

1) Tag 2 bricht an

Eine neue Person betritt London: der Journalist Langdale Pike. Sherlock und Moriarty stellen ihre Aktionsmarker wieder auf.

2) Die Ermittlungen laufen

- 1) Sherlock beginnt. Er möchte Inspektor Lestrade an diesem Tag erneut besuchen. Doch dafür muss Lestrade frei von Sherlocks Aktionsmarkern sein! Er nimmt diesen Aktionsmarker und besucht damit Mrs. Hudson, indem er ihn auf ihre Karte legt. Eine kurze Pause in der Baker Street und eine Tasse Tee sorgen für einen klaren Kopf und Sherlock erhält 3 Einflussmarker.
- 2) Moriarty nimmt seinen Einflussmarker von Irene Adler und besucht damit Langdale Pike, um ihn mit 2 Einflussmarkern auszuhorchen. Er sieht sich die 2 obersten Hinweise vom Hinweisstapel geheim an, behält 1 davon als verdeckten Hinweis und legt den anderen offen auf den Ablagestapel.
- 3) Sherlock nimmt nun seinen Aktionsmarker von Dr. Watson und besucht Inspektor Lestrade, um ihn bei einer Hausdurchsuchung zu begleiten. Er gibt 3 Einflussmarker ab und nimmt sich dafür 2 Hinweise aus der allgemeinen Auslage: 1 Zigarette und 1 Sprengstoff und füllt die Auslage wieder vom Hinweisstapel auf.
- 4) Moriarty versetzt seinen 2. Aktionsmarker von Inspektor Lestrade zu Dr. Watson und gibt 1 Einflussmarker ab, um einen der neu aufgedeckten Hinweise zu nehmen: 1 Sprengstoff.

- 5) Sherlock ist ebenfalls an Moriartys Sprengstoff interessiert und entscheidet sich, mit seinem letzten Aktionsmarker Irene Adler zu besuchen. Da es noch früh in der Woche ist (Tag 2), stiehlt sie Moriartys Sprengstoff für nur 2 Einflussmarker und fügt ihn Sherlocks verdeckten Hinweisen hinzu.
- 6) Auch Moriarty besucht nun Irene Adler. Er versetzt seinen letzten Aktionsmarker von Wiggins zu ihr, gibt 2 Einflussmarker ab und nimmt sich dafür Sherlocks Zigarette zu seinen verdeckten Hinweisen.



3) Der Tag neigt sich dem Ende

Sowohl Sherlock als auch Moriarty haben ihre 3 Aktionsmarker eingesetzt. Da Irene von beiden an Tag 2 besucht wurde, wird ihre Karte umgedreht und sie ist an Tag 3 unpässlich. Dafür wird Wiggins Karte aufgedeckt und er steht an Tag 3 wieder für einen Besuch zur Verfügung.

Autor: Diego Ibáñez

Lizenz: Devir Iberia, S.L.

Illustration: Pedro Soto

Grafikdesign: Mirko Akira Suzuki

3D: Andreas Resch

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Alle Rechte vorbehalten · MADE IN GERMANY

© 2015 Devir Iberia, S.L.

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7 · 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0 · Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de · kosmos.de · Art.-Nr. 692766

Danksagungen:

Diegos besonderer Dank geht an Paco „Gurney“, der diesem Spiel von Anfang an sein Vertrauen schenkte. Ohne ihn würdet ihr diese Zeilen nicht lesen. Der Autor dankt außerdem allen, die das Spiel getestet haben, insbesondere Milagros für die Inspiration, Oriol für seinen Schwung, Xavi für seine Geduld, Pedro für die Umsetzung, Devir für das Vertrauen, LUDO und der Spielefamilie von Castelló... sowie Mónica und Noa; ohne sie wären die Ermittlungen nicht dieselben.

Pedro dankt seiner Spielegruppe (Valentín, Víctor, Chus, César, Jorge und José Luis) und allen, die stets bereitwillig Prototypen testen; Devir dafür, dass sie ihn zum „Herausgeber“ dieses wundervollen Spiels machten; und Sidney Paget für seinen Mycroft und seine inspirierenden Bilder.

Kosmos dankt allen, die beim Testen, Regelleben und der Realisation dieses Spiels mitgewirkt haben.