



SPIELREGEL

# SHERLOCK

## EXPRESS



HUCH!  
HUCH!

## SHERLOCK - „EIN TIERISCH VERZWICKTER FALL“

Hilf Sherlock dabei, die Täter zu entlarven. Sei clever und nutze dabei geschickt alle Hinweise, die aufgedeckt werden. Finde so den Komplizen von Sherlocks Erzfeind Moriarty. Falls am Ende alle Verdächtigen ein Alibi vorweisen können, hat Moriarty sogar persönlich zugeschlagen. In diesem tierisch verzwickten Fall ist jeder so lange verdächtig, bis seine Unschuld bewiesen ist.

### INHALT

27 Karten „Die Verdächtigen“

36 Karten „Die Alibis“



### ZIEL DES SPIELS

Beobachte alle Verdächtigen ganz genau, untersuche die Alibis und verlasse dich auf dein schnelles detektivisches Gespür, um am Ende den richtigen Täter zu finden.

### SPIELAUFBAU

Mischt alle **Alibi-Karten** und teilt sie **gleichmäßig an die Spieler** aus. Ihr dürft euch die Karten nicht ansehen. Jeder legt seine Karten als **verdeckten Stapel** vor sich ab.

Legt die **Verdächtigen-Karten** unesehen als **verdeckten Stapel** in die Mitte der Spielfläche.

Deckt die obersten **6 Verdächtigen-Karten** auf und legt sie offen im Kreis um den verdeckten Verdächtigen-Stapel aus.

Der Spieler, der zuletzt einen Detektivroman oder Krimi gelesen hat, beginnt.



### SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und dann dem Uhrzeigersinn folgend, **deckt jeder Spieler die oberste Karte seines Alibi-Kartenstapels auf** und legt sie (offen und für alle gut sichtbar) vor sich ab.

„Die Alibis“: Auf einer **Alibi-Karte** ist entweder **ein Ort** oder **ein Tier** oder **ein Accessoire** zu sehen. Jede aufgedeckte Alibi-Karte beweist damit die Unschuld eines oder mehrerer Verdächtiger. Mit jeder weiteren Alibi-Karte kann also der Kreis der Verdächtigen schrumpfen.

**Wer an der Reihe ist** und eine Alibi-Karte aufdeckt, muss das entsprechende **Alibi laut nennen**. Alle Spieler schauen sich jetzt noch mal schnell alle ausliegenden Alibi-Karten an und



vergleichen diese mit den ausliegenden Verdächtigen, um herauszufinden, wer der wahre Täter ist.

**Hinweis:** Wenn eine Alibi-Karte aufgedeckt wird, die das gleiche Alibi zeigt wie eine bereits aufgedeckte Alibi-Karte, dann passiert nichts und die Runde geht normal weiter.



**Beispiel:** Die Spieler haben bisher die 3 folgenden Alibi-Karten aufgedeckt: (1) Tiger, (2) Bibliothek und (3) Hut. Daraus folgt: Der Täter ist kein Tiger. Der Täter befindet sich nicht in der Bibliothek. Und der Täter trägt keinen Hut. Die Liste der Verdächtigen wird kleiner.

Wenn nur noch ein Verdächtiger übrig ist, auf den kein Alibi zutrifft, dann handelt es sich bei ihm eindeutig um den Täter. Wer zu wissen glaubt, wer der Täter ist, darf jederzeit die passende Karte berühren. Wer die Karte zuerst berührt, hat den Täter zuerst identifiziert!

**WICHTIG!** Es kann immer nur einen Täter geben, aber es MUSS auch immer einen Täter geben! Wenn bereits **alle 6 Verdächtigen unschuldig** sind, weil sie ein Alibi haben, dann hat **Sherlocks Erzfeind Moriarty die Tat selbst begangen**. Moriarty ist auf der Rückseite der Verdächtigen-Karten abgebildet. Wer also zuerst die oberste Karte des verdeckten Stapels berührt, hat Moriarty zuerst identifiziert.



Wenn ein Spieler auf einen Verdächtigen tippt und behauptet, dass diese Karte den Täter zeige, dann müssen das alle Mitspieler in der Runde überprüfen.

- Wenn der Spieler richtig lag, dann bekommt er die entsprechende **Karte als Siegpunkt** (offen ausliegende Verdächtigen-Karte oder Moriarty-Karte) und legt sie neben sich ab.
- Wenn der Spieler **falsch** lag, dann **scheidet er für diese Runde aus**. Alle anderen Spieler suchen weiter nach dem richtigen Täter.



Sobald der Täter gefunden wurde, endet die Runde. Für die neue Runde ersetzt ihr die Karte des Täters durch eine Karte vom Verdächtigen-Stapel, so dass immer 6 Verdächtige ausliegen. Die Spieler mischen alle eigenen Alibi-Karten (Vorsicht: Mischt nicht eure bereits gewonnenen SP wieder unter die Spielkarten!) und legen sie wieder als verdeckten Stapel vor sich ab. Der Spieler, der die vorherige Karte gewonnen hat, wird neuer Startspieler und beginnt die neue Runde.

## SPIELEND

Der Spieler, der als Erster 5 Täter identifiziert hat (also 5 Siegpunkte vor sich liegen hat), gewinnt das Spiel.

## VARIATION: FALSCH

**Achtung!** Wenn sich ein **Alibi wiederholt** und zweimal aufgedeckt wird, dann hat der Täter seine Finger im Spiel und will Sherlock täuschen. Natürlich seid ihr sehr clever und durchschaut dieses hinterhältige Spiel!

Die Variante „Falsches Alibi“ folgt im Aufbau und in den Regeln dem Grundspiel. Einzige Ausnahme: **Wenn ein Alibi zum zweiten Mal aufgedeckt wird, handelt es sich um ein „falsches Alibi“ und verrät so den Täter.**

Alle anderen Alibi-Karten werden ignoriert. Ihr müsst so schnell wie möglich gleichzeitig **zwei Karten von Verdächtigen berühren**, auf die dieses falsche Alibi zutrifft. **Der schnellste Spieler gewinnt beide Karten** und legt sie als Siepunkte vor sich ab. Deckt zwei neue Verdächtigen-Karten auf und füllt die entstandenen Lücken auf. Jeder mischt jetzt, wie bekannt, alle eigenen Alibi-Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Der Spieler, der soeben die letzte Alibi-Karte abgelegt hat, ist jetzt an der Reihe und startet die neue Runde.

Wenn **kein Verdächtiger das „falsche Alibi“ vorweist**, dann ist auch hier wieder Moriarty selbst der Täter. Der erste Spieler, der Moriarty berührt, gewinnt diese eine Karte.

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Karte des Verdächtigen-Stapels aufgedeckt oder weggenommen wurde. **Der Spieler, der die meisten Verdächtigen-Karten ergattert hat, gewinnt.**



© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China.

© 2019 HUCH!  
Autor: Henri Kermarrec  
Illustration: Bénédicte Ammar  
Design: Blue Orange, Sabine Kondirulli, HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.