



CRAZY SHERLOCK

Frédéric Morard · Maxime Morin

 3-5  8+  20 Min.

INHALT

18 Hinweiskarten
in 5 Kategorien

5 Lupen

5 Stimmzettel

1 Megafon



Vorderseite

Rückseite



Vorderseite Rückseite



Vorderseite Rückseite



EINLEITUNG & ZIEL DES SPIELS

Es wurde ein fürchterliches Verbrechen verübt! Sherlock Holmes, derzeit mit einem anderen Fall beschäftigt, überlässt euch die Aufklärung dieses Rätsels.

Über das Ausschlussverfahren kommst du an die Wahrheit! Wenn du den Tatort, die Tatzeit, sowie die Größe, Augenfarbe und das Accessoire des Täters ermittelt hast, gewinnst du die Runde. Sobald du zwei Runden gewonnen hast, gewinnst du das Spiel!

AUFBAU

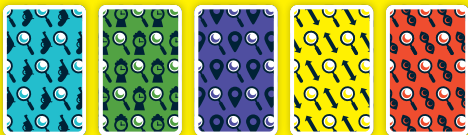
Sobald du die Regeln gelesen hast, **legst du die Spielerhilfe auf der Rückseite des Regelhefts gut sichtbar für alle Spieler auf den Tisch**. Wenn ihr es schwieriger mögt, müsst ihr die Spielerhilfe nicht nutzen.

Lege einen 15-Sekunden-Timer in die Mitte des Tisches (Smartphone oder Eieruhr, ihr könnt auch einfach zusammen von 15 herab zählen).

Lege das Megafon gut erreichbar vor alle Spieler.



Mische die Hinweiskarten und wähle zufällig eine Karte aus jeder Kategorie. Lege diese beiseite, ohne sie aufzudecken. Diese Karten beschreiben den Täter und die Tatumstände.



Mische den Rest der Karten und verteile diese so gleichmäßig wie möglich unter den Spielern. Es ist möglich, dass manche Spieler mehr Karten erhalten, als andere.

SPIELABLAUF

Starte den Timer (setze ihn auf 15 Sekunden und falls möglich so, dass er automatisch neu startet) um die Runde zu beginnen. **Jeder Spieler schaut sich dann seine Karten genau an** und versucht sie sich zu merken!

Sobald die Zeit abgelaufen ist, gibt jeder Spieler seine Karten dem linken Nachbarn. Starte den Timer erneut (eingestellt auf 15 Sekunden). Dann dürfen die Spieler sich sofort die neuen Karten anschauen, die sie gerade von ihrem rechten Nachbarn erhalten haben.

Jeder Spieler darf jederzeit das Megafon in die Hand nehmen.



Wenn du dies tust, wird der Timer angehalten und alle Spieler legen ihre Karten verdeckt ab. Du machst dann eine **Ankündigung** und sagst, welche 5 Hinweise den Täter und die Tat beschreiben. Daraufhin schaust du dir verdeckt die Karten an, die beim Spielaufbau beiseite gelegt wurden, um festzustellen, ob du richtig liegst.

Falls du richtig liegst, erhältst du sofort eine Lupe



(mit der 1 nach oben).

Falls du schon eine Lupe hattest, drehst du sie um



(mit der 2 nach oben) und du gewinnst das Spiel. Ansonsten beginnt eine neue Runde.

Falls du falsch liegst, verlierst du eine Lupe und die Runde geht ohne dich weiter (starte den Timer erneut und jeder Spieler nimmt seine Karten wieder auf). Du gibst deine Karten wie üblich weiter. Du darfst dir die Karten auf deiner Hand anschauen, darfst aber keine Informationen preisgeben und auch das Megafon nicht mehr in die Hand nehmen. Falls nach einer falschen Ankündigung mit dem Megafon nur noch ein Spieler übrig ist, hat dieser Spieler gewonnen.

DOCTOR WATSON VARIANTE

Der Aufbau bleibt gleich wie in der klassischen Spielvariante, außer dass **jeder Spieler zusätzlich zum anderen Spielmaterial auch einen Stimmzettel erhält**. Das Spiel verläuft wie sonst. **Sobald ein Spieler eine Ankündigung mit dem Megafon macht, gibt es jedoch Unterschiede.**

Wenn das passiert, stimmen alle Spieler, die noch nicht aus der Runde ausgeschieden sind, geheim ab. Legt den Stimmzettel verdeckt auf die Seite, mit der ihr abstimmen möchtet.



: falls du denkst, dass die
Ankündigung richtig war.



: falls du denkst, dass die
Ankündigung falsch war.

Sobald alle abgestimmt haben, werden die Stimmen zeitgleich aufgedeckt. Es gibt mehrere mögliche Szenarien:

A: Alle haben mit  abgestimmt:

Der Spieler, der die Ankündigung gemacht hat, erhält eine Lupe, ohne zu prüfen, ob die Ankündigung richtig war. Falls gewünscht, darf dieser Spieler die 5 Hinweiskarten aufdecken.

B: Die Ankündigung war richtig, aber manche Spieler haben mit  abgestimmt:

Der Spieler, der die Ankündigung gemacht hat, erhält eine Lupe. Zusätzlich muss er einen Spieler auswählen, der mit  abgestimmt hat. Er erhält eine Lupe (oder dreht eine Lupe um, die er schon hat). Falls niemand mit  abgestimmt hat, erhält kein anderer Spieler eine Lupe.

C: Die Ankündigung war falsch.

Der Spieler, der die Ankündigung gemacht hat, scheidet aus der Runde aus und verliert eine Lupe, wie in der klassischen Spielvariante.

Alle Spieler, die mit  abgestimmt haben, scheiden auch aus der aktuellen Runde aus (verlieren aber keine Lupe).

Alle Spieler, die mit  abgestimmt haben, erhalten nichts. Sie nehmen aber weiterhin an der Runde teil, die ganz normal fortgesetzt wird.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine dritte Lupe erhält. Falls zwei Spieler dies zeitgleich schaffen, teilen sie sich den Sieg!



 **Irrlichter - 1. Auflage**

Übersetzung: Nice Game Team, Bonn.

CRAZY SHERLOCK editiert durch GHOST DOG in der FEUX FOLLETS collection.

NICE GAME PUBLISHING - Friesdorfer Str. 194A - 53175 Bonn – DEUTSCHLAND.

nicegamepublishing.com - © 2025 Superlode – Alle Rechte vorbehalten - Vervielfältigung verboten

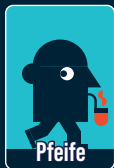
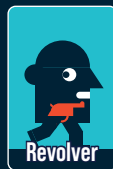


SPIELERHILFE : DIE HINWEISE

AUGEN



ACCESSOIRES



GRÖÖE



UHRZEIT



ORT

