

Holmes: Sherlock & Mycroft - KSR

Eine Partie geht über 7 Tage (Runden). Jede Runde läuft in den aufeinander folgenden Phasen 1 - 3 ab.
Erhaltene Hinweise werden nach Arten (jede Art hat ihren individuellen Wert) in Reihen sortiert, dabei überlappend.
JOKER: Erhält man einen Joker, kann man ihn sofort einer Hinweisreihe zuordnen. Alternativ kann man ihn offen auslegen und in einem späteren Zug darauf 1 gestohlenen Hinweis oder 1 eigenen verdeckten Hinweis ablegen (diesen dann aber offen).
Verdeckt gezogene Joker müssen offen in eigene Auslage gelegt werden. Joker kann man nicht zu Kartenfragmenten legen.
VERDECKTER HINWEIS: Man darf sich seine eigenen verdeckten Hinweise ansehen. Sie sind immun ggü. jeder Fähigkeit.

1) Ein neuer Tag beginnt (erst ab Runde 2):

- ◆ Oberste Karte vom Personen-Stapel ziehen und offen auf nächsten freien Tag auf dem Spielplan ablegen.
- ◆ Alle Aktions-Marker, die auf Personen liegen, wieder aufrecht hinstellen.

2) Die Ermittlungen laufen:

- ◆ Der Sherlock-Spieler beginnt.
Nur Tag 1: Platziere 1 eigenen Aktions-Marker legend auf eine Person, die bisher keinen Aktions-Marker von DIR hat.
Ab Tag 2: Nimm 1 beliebigen stehenden (eigenen) Aktions-Marker von einer Person fort UND platziere ihn legend auf eine andere Person, die bisher keinen Aktions-Marker von DIR hat.
Führe die Fähigkeit der Person aus oder verzichte darauf*.
Auf jeder Person darf von jedem Spieler genau 1 Aktions-Marker sein.
- ◆ Dein Gegenspieler ist am Zug.
- ◆ Diese Phase geht solange abwechselnd weiter, bis jeder Spieler seine 3 Aktions-Marker platziert hat.
- ◆ Am Ende seines jeweiligen Zuges füllt man die allgemeine Auslage auf 4 Hinweise wieder auf.

3) Der Tag neigt sich dem Ende zu:

- a) Alle Personen überprüfen:
Liegen auf einer Person nun 2 Aktions-Marker (1 je Spieler), kann diese Person am Folgetag nicht besucht werden.
Zur Markierung wird die Karte auf ihre Rückseite gedreht, die Aktions-Marker darauf bleiben liegen.
... Die vorgedruckten Personen Watson, Hudson, Lestrade stehen immer zur Verfügung.
- b) Anschließend werden alle umgedrehten Personen aufgedeckt, auf denen jetzt keine Aktions-Marker stehen.

Spielende:

- ◆ Nach dem 7. Tag nach Platzierung des 3. Aktions-Markers durch den Moriarty-Spieler und nach Durchführung seiner Aktion endet die Partie.
- ◆ Verdeckte Hinweise vor den Spielern werden aufgedeckt und zu passenden Hinweisreihen zugeordnet.
- ◆ Noch nicht zugewiesene Joker müssen jetzt Hinweisreihen (max. 1 Joker je Reihe) zugeordnet werden.

Abrechnung:

- ➡ Hinweisarten JE ART werten: Wer mehr Hinweise einer Art (inkl. Joker) hat, erhält die Siegpunkte: Kartenwert (3 - 9) minus Anzahl von Hinweisen in dieser Art (inkl. Joker) beim Gegenspieler. Patt: Niemand erhält Punkte.
Der Wert einer Hinweisart ist gleich der Anzahl ihrer Karten im Spiel (zB: Die Hinweisart mit Wert 7 gibt es also 7-mal).
Es gibt 5 Joker (!), 3 Hinweise (Wert 3), 4 Hinweise (Wert 4) ... 9 Hinweise (Wert 9), 5 Fragmentkarten.
- ➡ JE Hinweis-ART prüfen: Hat ein Spieler alle Hinweise in einer Art (ohne Joker) bringt ihm das 3 Siegpunkte Bonus.
Es müssen wirklich alle maximal möglichen Karten vorgewiesen werden.
- ➡ Karten-FRAGMENTE: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Fragmente bei einem Spieler = -1 / 1 / 3 / 6 / 10 Siegpunkte.
- ➡ Nicht zugewiesene Joker: Wurde der Joker erst bei Spielende zugewiesen, zählt er minus 1 Siegpunkt.
Konnte ein Joker keiner Hinweisart zugewiesen werden (weil alle schon 1 Joker haben), zählt er minus 3 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Patt: Mehr Einflussmarker entscheiden. Ansonsten = Partie unentschieden.

*Das optionale Verzichten wurde mir schriftlich von der Kosmos-Redaktion bestätigt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.08.17
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de