



ÜBER DAS Q SYSTEM

Das System ist ein kooperatives Spiel-system, bei dem ihr mit einem Rätsel konfrontiert werdet, das ihr entweder allein oder in einer Gruppe lösen könnt.

Ihr schlüpft in die Rolle von Detektiven und versucht einen Fall zu lösen. Nach einer kurzen Einleitung geht es los. Einfachen Regeln folgend, müsst ihr Hinweise analysieren, Theorien diskutieren und eure deduktiven Fähigkeiten unter Beweis stellen, um das Geheimnis zu lüften.

In der Sherlock-Reihe werdet ihr euer Ergebnis mit dem Meisterdetektiv vergleichen. Seid ihr ihm gewachsen oder könnt ihr es gerade so mit Lestrade aufnehmen?

Jeder Fall ist einzigartig und ihr könnt ihn nur einmal spielen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr ihn anschließend an Freunde weitergeben und ihnen beim Spielen zuschauen. Das ist fast genauso spannend, wie den Fall selbst zu lösen.

Spielvorbereitung: Nehmt die Karte 01, legt sie offen auf den Tisch und mischt die übrigen Karten verdeckt. Teilt an jeden Spieler 3 Handkarten aus (nur 2 Karten bei 6 Spielern oder mehr). Spielst du allein, lies bitte die Solospiel-Regeln. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte bereit.

Um den Fall zu lösen, ist es entscheidend, Informationen zu teilen. Ihr dürft jedoch euren Mitspielern nicht einfach eure Handkarten zeigen, sondern lediglich die unterstrichenen Texte oder die **Texte, die in dem folgenden Bildausschnitt stehen**, laut vorlesen.



Die Hinweise, die ihr ausgespielt habt, sind für alle zugänglich und jeder darf sie lesen. Ihr dürft jederzeit eure Theorien mit den anderen diskutieren und über die Karten auf dem Tisch sprechen.

Bevor ihr die erste Karte ausspielt, solltet ihr die Informationen über eure Handkarten austauschen und gemeinsam einen Startspieler bestimmen.

DAS SOLOSPIEL

Wenn du den Fall allein spielst, gelten für dich dieselben Regeln, mit den folgenden Änderungen:

- Du hast 6 Handkarten.
- Wenn du Informationen abwirfst, musst du dich entscheiden, ob du die Karte auf den endgültigen oder den temporären Ablagestapel legst.
- Wenn der Nachziehstapel leer ist und dein endgültiger Ablagestapel aus mindestens 6 Karten besteht, mische den temporären Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit.
- Ab sofort darfst du bis zum Ende des Spiels Karten, die du abwirfst, nur noch auf den endgültigen Ablagestapel legen.

Story: Josep Izquierdo Sánchez & Martí Lucas Feliu

Illustrationen: Alba Aragón

Übersetzung: ABACUSSPIELE

Idee: Gdm games, Josep Izquierdo Sánchez & Martí Lucas Feliu

Lizenz: Enigma Studio

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2019 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany.

SHERLOCK

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Die Spieler sind nacheinander an der Reihe, bis alle Karten ausgelegt oder abgeworfen wurden. Wenn du an die Reihe kommst, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

a) **Information auslegen:** Wähle eine Karte von deiner Hand und lege sie offen auf dem Tisch aus, sodass jeder alle Informationen darauf sehen kann. Am besten liest du den Text auf dieser Karte laut vor.

b) **Information abwerfen:** Wähle eine Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. Du darfst über diesen Hinweis nicht mehr sprechen, bis alle Karten gespielt wurden.

WICHTIG: Legst du eine Karte offen aus, die für den Fall irrelevant ist, müsst ihr bei Spielende 1 Punkt von eurem Ergebnis abziehen. Aber Vorsicht mit den Karten, die ihr abwerft: Manche Hinweise sind unerlässlich, um den Fall zu lösen!

Bei Spielende muss der Ablagestapel jedoch aus mindestens 6 Karten bestehen. Wenn nicht, seid ihr gescheitert und das Spiel endet ohne Wertung!

Am Ende deines Zuges ziehst du die oberste Karte vom Nachziehstapel – sofern vorhanden – und nimmst sie auf die Hand.

Wurden alle Karten ausgelegt oder abgeworfen, prüft ihr noch einmal alle Informationen, die auf dem Tisch ausliegen und stellt gemeinsam eine Theorie auf, was passiert sein könnte. In dieser Phase dürft ihr auch über die Hinweise auf den Karten, die ihr abgeworfen habt, sprechen – sofern ihr euch daran erinnert.

Wenn ihr gemeinsam eine Lösung für den Fall gefunden habt, öffnet den Fragebogen und beantwortet die Fragen. Öffnet anschließend die Auflösung und überprüft eure Antworten. Jede richtige Antwort bringt euch 2 Punkte. Für jede irrelevante Karte, die ihr ausgelegt habt, müsst ihr nun noch 1 Punkt abziehen, um euer Endergebnis zu bestimmen.

