

SHERLOCK HOLMES

*Moriartys
geheimer*

Master Code

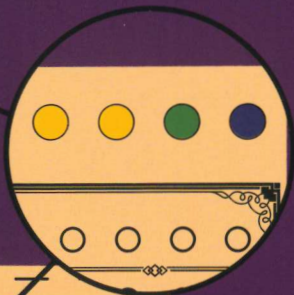
ANLEITUNG



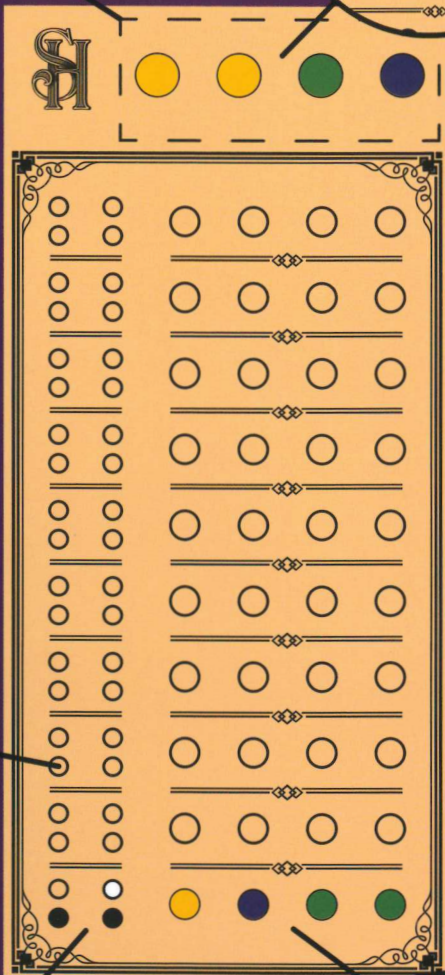
 moses.

DAS SPIELBRETT

BILD 1
MORIARTYS CODE



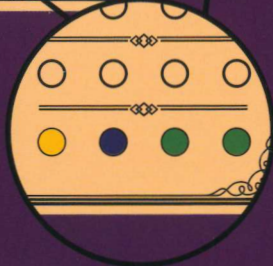
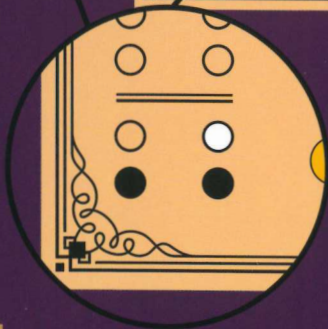
ABDECKUNG
ÜBER DEM CODE



FEEDBACK-
LÖCHER

BILD 3
RÜCKMELDUNG
VON MORIARTY

BILD 2
SHERLOCKS
ERSTE RUNDE



ANLEITUNG

SPIELIDEE

EINER VON EUCH ÜBERNIMMT DIE ROLLE VON PROFESSOR MORIARTY UND VERSTECKT DEN GEHEIMEN MASTERCODE. DER ANDERE SPIELER SCHLÜPFST IN DIE ROLLE VON SHERLOCK HOLMES UND VERSUCHT, DIESEN CODE HERAUSZUFINDEN.

VORBEREITUNG

ENTSCHEIDET EUCH, WER IN DER ERSTEN PARTIE WELCHE ROLLE ÜBERNIMMT. MORIARTY STELLT DAS SPIELBRETT SO AUF, DASS DIE SEITE MIT DER ABDECKUNG ZU IHM ZEIGT. DANN WÄHLT ER VIER BELIEBIGE SPIELSTEINE AUS UND STECKT SIE IN DIE LÖCHER UNTER DER ABDECKUNG. DAS IST DER MASTERCODE. DIE VIER SPIELSTEINE KÖNNEN JEDE FARBE HABEN, IN JEDER REIHENFOLGE AUFTRETEN, UND MORIARTY KANN AUCH MEHRERE GLEICHFARBIGE SPIELSTEINE BENUTZEN. MORIARTY VERBIRGT DIE SPIELSTEINE UNTER DER ABDECKUNG, DAMIT SHERLOCK SIE NICHT SEHEN KANN.

(SIEHE BILD 1)

SPIELABLAUF

SHERLOCK VERSUCHT NUN, DEN CODE ZU KNACKEN, INDEM ER DIE FARBE UND POSITION DER VIER VERSTECKTEN SPIELSTEINE HERAUSFINDET. DAFÜR HAT ER NUR 10 RUNDEN ZEIT. DIE RUNDEN LAUFEN IMMER GLEICH AB: SHERLOCK BEGINNT, INDEM ER VIER BELIEBIGE FARBIGE SPIELSTEINE AUSSUCHT UND DIESE IN DIE UNTERSTE FREIE REIHE STECKT. DAS IST IMMER DIE REIHE, DIE AM WEITESTEN VOM MASTERCODE ENTFERNT IST.

(SIEHE BILD 2)

MORIARTY GIBT DANN SOFORT SEINE RÜCKMELDUNG MIT HILFE DER WEISSEN UND SCHWARZEN FEEDBACK-STEINE. ER STECKT DIESE IN DIE „FEEDBACK-LÖCHER“ DIREKT NEBEN DER AKTUELLEN REIHE.

(SIEHE BILD 3)

• EIN SCHWARZER FEEDBACK-STEIN BEDEUTET, DASS EIN SPIELSTEIN IN DIESER REIHE DIE KORREKTE FARBE UND POSITION HAT. DEMENTSPRECHEND BEDEUTEN MEHRERE SCHWARZE FEEDBACK-STEINE, DASS SO VIELE SPIELSTEINE DIE KORREKTE FARBE UND POSITION HABEN.

• EIN WEISSER FEEDBACK-STEIN ZEIGT, DASS EIN SPIELSTEIN IN DIESER REIHE ZWAR DIE KORREKTE FARBE HAT, SICH ABER IN DER FALSCHEN POSITION BEFINDET. MEHRERE WEISSE FEEDBACK-STEINE BEDEUTEN, DASS SO VIELE SPIELSTEINE DIE KORREKTE FARBE HABEN, DIESE ABER AN DER FALSCHEN POSITION STECKEN.

• WENN EIN SPIELSTEIN EINE FARBE HAT, DIE NICHT ODER NICHT ERNEUT IM CODE VORKOMMT, STECKT MORIARTY DAFÜR KEINEN FEEDBACK-STEIN EIN.

• HINWEIS: MORIARTY SOLLTE IM STILLEN DIE SPIELSTEINE VERGLEICHEN UND DANN DIE FEEDBACK-STEINE AUF EINMAL EINSTECKEN. BEI EINEM JUNGEN SHERLOCK KANN MORIARTY DIE SPIELSTEINE ZU BEGINN AUCH EINZELN DURCHGEHEN UND DIE PASSENDEN FEEDBACK-STEINE SCHRITTWEISE EINSTECKEN.

BEISPIEL-RUNDE: SIEHE BILDER 2 & 3

• SHERLOCK HAT LINKS EINEN GELBEN SPIELSTEIN GESTECKT; POSITION UND FARBE SIND KORREKT. MORIARTY STECKT DESHALB EINEN SCHWARZEN FEEDBACK-STEIN FÜR DIESE RUNDE EIN.

• DANEBEN HAT SHERLOCK EINEN BLAUEN SPIELSTEIN GESTECKT; DER FARBCODE ENTHÄLT ZWAR BLAU, ABER NICHT AN DIESER POSITION. MORIARTY STECKT DAHER EINEN WEISSEN FEEDBACK-STEIN FÜR DIESE RUNDE EIN.

• DANN HAT SHERLOCK EINEN GRÜNEN SPIELSTEIN GESTECKT; POSITION UND FARBE SIND KORREKT. MORIARTY STECKT DESHALB EINEN ZWEITEN SCHWARZEN FEEDBACK-STEIN FÜR DIESE RUNDE EIN.

• ALS LETZTES HAT SHERLOCK EINEN ZWEITEN GRÜNEN SPIELSTEIN GENOMMEN. GRÜN KOMMT IM CODE JEDOCH KEIN ZWEITES MAL VOR. MORIARTY STECKT DAFÜR ALSO KEINEN VIERTEN FEEDBACK-STEIN EIN.

SHERLOCK NUTZT DIESE INFORMATIONEN FÜR SEINE ZWEITE RUNDE UND STECKT VIER NEUE SPIELSTEINE IN DIE NÄCHSTE REIHE. MORIARTY GIBT FÜR DIESE SPIELSTEINE WIEDER SEINE RÜCKMELDUNG USW.

ENDE DES SPIELS

SHERLOCK GEWINNT, WENN ER DEN KORREKTEN CODE EINSTECKT, D. H. ALLE VIER SPIELSTEINE HABEN DIE RICHTIGE FARBE UND SIND AN DER KORREKTEN POSITION. DAFÜR ERHÄLT ER VON MORIARTY VIER SCHWARZE FEEDBACK-STEINE UND DIESER MUSS SEINE NIEDERLAGE EINGESTEHEN. HAT SHERLOCK DIES AUCH IN DER ZEHNTEN RUNDE NOCH NICHT GESCHAFFT, GEWINNT MORIARTY UND KANN SEINEN SIEG ÜBER DEN DETEKTIV BEJUBELN.

STARTET DANACH EINE ZWEITE PARTIE, IN DEM IHR DIE ROLLEN TAUSCHT.

WER SCHAFFT ES AM SCHNELLSTEN, DEN CODE ZU KNACKEN?