

# Schnurrelock Holmes

AUF MAUZIATYS FÄHRTE



•• SPIELREGEL ••



*Mauziaty terrorisiert London und nur Schnurrlock Holmes kann ihn aufhalten, bevor er seine Pläne in die Tat umsetzen und entkommen kann! Dabei ist Schnurrlock auf eure Unterstützung als frisch ernannte Kommissare von Scotland Miau angewiesen. Verhaftet die Mitglieder von Mauziatys Bande und helft Schnurrlock, die Fährte des schnurrbärtigen Schurken aufzunehmen, der die Baker Street unsicher macht. Kommissare, macht euch auf die Socken – oder Pfoten!*

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

In jeder Runde begeht Mauziaty ein neues Verbrechen und bewegt sich ein Feld weiter durch die Straßen von London. Als Team ist es eure Aufgabe, Mauziaty zu schnappen, bevor ihr seine Fährte verliert und er entkommen kann.

Wenn es euch gelingt, genügend Ermittlungen abzuschließen, bevor Mauziaty entkommt, schnappt ihr ihn. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie und wird zum Hauptkommissar bei Scotland Miau befördert.

Aber wenn ihr zu langsam seid, sodass Mauziaty seine finsternen Pläne in die Tat umsetzen und aus London entkommen kann, gewinnt keiner von euch. Der Spieler mit den wenigsten Punkten wird zum Katzenklommissar ernannt.

Im Verlauf der Partie muss jeder von euch clever kombinieren, um die Details seines aktuellen Ermittlungsziels zu schlussfolgern. Jeder Spieler hat eine Hinweiskarte vor sich stehen, deren Vorderseite jedoch nur die anderen Spieler sehen können.

Dort sind zwei Details abgebildet: ein Verdächtiger (aus 5 möglichen) sowie eine Stunde (aus 12 möglichen). Indem ihr Details eurer Hinweiskarten herausfindet, folgt ihr Mauziatys Fährte und sammelt dabei von ihm zurückgelassene Pfotenabdrücke. Durch sie erhaltet ihr Punkte und kommt Mauziatys Verhaftung näher.

Um Informationen über die Details seiner Hinweiskarte zu erhalten, wählt ein Spieler Hinweiskarten aus seiner Hand aus und fragt seine Mitspieler, ob es sich um eine Spur oder Sackgasse hinsichtlich seines Ermittlungsziels handelt. Wenn der Verdächtige und/oder die Stunde übereinstimmen bzw. die Stunde „benachbart“ ist (also eine Stunde vor oder nach der Stunde des Ermittlungsziels), so handelt es sich um eine Spur. Ansonsten ist es eine Sackgasse.

Stunde

## HINWEISKARTE



Verdächtiger

# SPIELMATERIAL

60 Hinweiskarten (5 Verdächtige mit je 12 verschiedenen Stunden)



18 Pfotenabdruck-Plättchen (doppelseitig)



Rückseite Vorderseite



Rückseite Vorderseite



Rückseite Vorderseite

2 Mauziat-Marker (doppelseitig)



Rückseite Vorderseite



Rückseite Vorderseite

5 Spielertableaus (doppelseitig)

5 Standfüße für Karten



# SPIELAUFBAU

- Baut die Fährte auf.** Mischt alle Pfotenabdrücke verdeckt mit der Rückseite nach oben. Legt dann die Pfotenabdrücke und den Mauziaty-Marker mit der Zahl in einer Reihe als Fährte aus, wie unten abgebildet. Legt alle nicht benötigten Pfotenabdrücke unesehen in die Schachtel zurück.

2 Spieler



3 verdeckte Pfotenabdrücke, 2 offene Pfotenabdrücke, Mauziaty-Marker, 6 verdeckte Pfotenabdrücke

3 Spieler



4 verdeckte Pfotenabdrücke, 3 offene Pfotenabdrücke, Mauziaty-Marker, 6 verdeckte Pfotenabdrücke

4 Spieler



5 verdeckte Pfotenabdrücke, 4 offene Pfotenabdrücke, Mauziaty-Marker, 5 verdeckte Pfotenabdrücke

5 Spieler



6 verdeckte Pfotenabdrücke, 5 offene Pfotenabdrücke, Mauziaty-Marker, 4 verdeckte Pfotenabdrücke

- Bestimmt einen Startspieler.** Der Spieler, der die meisten Katzen hat, wird Startspieler. Er nimmt sich den Mauziaty-Marker ohne Zahl und legt ihn zwischen sich und den Spieler zu seiner Rechten auf den Tisch. Das ist Mauziatys Platz und zeigt an, dass Mauziaty am Ende jeder Runde an der Reihe ist, nach dem Zug des letzten Spielers.



*Hinweis: Die Abzeichen auf der Rückseite der Mauziaty-Marker sind erst am Spielende von Bedeutung.*



3. **Spielertableaus und Standfüße verteilen.** Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und einen Standfuß.
4. **Ermittlungsziele ziehen.** Mischt die 60 Hinweiskarten und bildet daraus den Hinweisstapel. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel. Jeder Spieler zieht verdeckt 1 Karte, deren Vorderseite er sich keinesfalls ansehen darf. Dann steckt jeder Spieler seine Karte so in den Standfuß, dass die Vorderseite mit der Abbildung des Verdächtigen und der Uhrzeit nur von den anderen Spielern gesehen werden kann. Diese Karte ist das **Ermittlungsziel** dieses Spielers.
5. **Erste Ermittlungen.** Jeder Spieler zieht 2 Hinweiskarten vom Hinweisstapel und führt die Aktion „Ermitteln“ mit diesen beiden Karten durch. Wie das funktioniert, wird auf Seite 6 erläutert.
6. **Handkarten ziehen.** Der Startspieler zieht 4 Hinweiskarten und nimmt sie auf die Hand, alle anderen Spieler ziehen jeweils 2 Hinweiskarten.

*Spieler 2*



*Spieler 3*



# SPIELABLAUF

*Schnurrlock Holmes: Auf Mauziatys Fährte* wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde führen die Spieler reihum einen Zug durch. Der Startspieler beginnt jede Runde.

Dein Zug besteht aus 2 Phasen:

1. **Aktionsphase:** Du musst einmal „Ermitteln“ und darfst einmal „Raten“. Die Reihenfolge bleibt dir überlassen.
2. **Aufräumphase:** Du gibst 2 Hinweiskarten weiter und ziehst danach 2 neue Hinweiskarten.

Dann endet dein Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## Mauziatys Zug

Nachdem jeder Spieler einmal am Zug war, führt Mauziaty seinen Zug durch: Bewegt den Mauziaty-Marker auf der Fährte um einen Pfotenabdruck weiter. Deckt den übersprungenen Pfotenabdruck auf und prüft, ob Mauziaty entkommt.

*Immer wenn ihr Hinweiskarten ziehen müsst, zieht ihr diese vom Hinweistapel.  
Wenn ihr die letzte Karte vom Hinweistapel zieht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und bildet aus diesen einen neuen Hinweistapel.*



## 1. Aktionsphase

In der Aktionsphase musst du einmal „Ermitteln“ und darfst einmal „Raten“. In welcher Reihenfolge du diese Aktionen durchführst, entscheidest du.

### Ermitteln (Pflicht)

Insgesamt ermittelst zu zwei Mal. Wähle zunächst 1 Hinweiskarte aus deiner Hand und decke sie auf. Deine Mitspieler müssen dir wahrheitsgemäß sagen, ob die Karte eine **Spur** oder eine **Sackgasse** ist. Wähle danach 1 weitere Hinweiskarte aus deiner Hand und wiederhole den Vorgang:

- Es handelt sich um eine Spur, wenn die Hinweiskarte **denselben Verdächtigen** und/oder **dieselbe Stunde** bzw. eine „benachbarte“ Stunde wie dein Ermittlungsziel zeigt.
- Es handelt sich um eine Sackgasse, wenn die Hinweiskarte **nicht** denselben Verdächtigen oder dieselbe Stunde oder eine „benachbarte“ Stunde wie dein Ermittlungsziel zeigt. Aber vielleicht bringt dich diese Information deinem Ermittlungsziel trotzdem einen Schritt näher.

## SPIELERTABLEAU



Wenn die Hinweiskarte eine Spur ist, lege sie links neben dein Spielertableau (wo die grünen Pfeifen abgebildet sind). War sie eine Sackgasse, lege sie rechts neben dein Spielertableau (wo die roten Fischgräten abgebildet sind).

**Beispiel:** Marcos Ermittlungsziel ist die Krähe 6 (die er nicht sehen kann). Er beginnt seinen Zug mit der Aktion „Ermitteln“. Er wählt zwei seiner Handkarten aus und deckt zuerst Gans 4 auf: Eine Sackgasse, da die Karte weder die Krähe noch die 5, 6 oder 7 zeigt. Dann deckt er Ratte 5 auf: Eine Spur, da die 5 der Ratte benachbart zur gesuchten 6 seines Ermittlungsziels ist. Marco hat zwar etwas über sein Ermittlungsziel erfahren, weiß aber noch zu wenig, sodass er auf das „Raten“ verzichtet und seinen Zug beendet.



### Raten (optional)

Zunächst entscheidest du, welche Details deines Ermittlungsziels du erraten möchtest: nur den **Verdächtigen**, nur die **Stunde** oder **beides**. Dann rätst du. Deine Mitspieler müssen dir wahrheitsgemäß mitteilen, ob du richtig oder falsch geraten hast.

Wenn du falsch geraten hast, dürfen dir deine Mitspieler nicht sagen, warum oder was an deinem Rateversuch falsch war.

Wenn du versucht hast, beide Details zu erraten, ist dein Rateversuch nur dann richtig, wenn du **beide** Details richtig geraten hast. Wenn auch nur eines der beiden Details falsch ist, gilt der gesamte Rateversuch als falsch.

## Richtig geraten

Wenn du nur **ein** Detail (den Verdächtigen oder die Stunde) richtig geraten hast, nimmst du den Pfotenabdruck, der am weitesten links auf der Fährte liegt.

Wenn du **beide** Details (den Verdächtigen und die Stunde) richtig geraten hast, nimmst du die zwei Pfotenabdrücke, die am weitesten links auf der Fährte liegen.

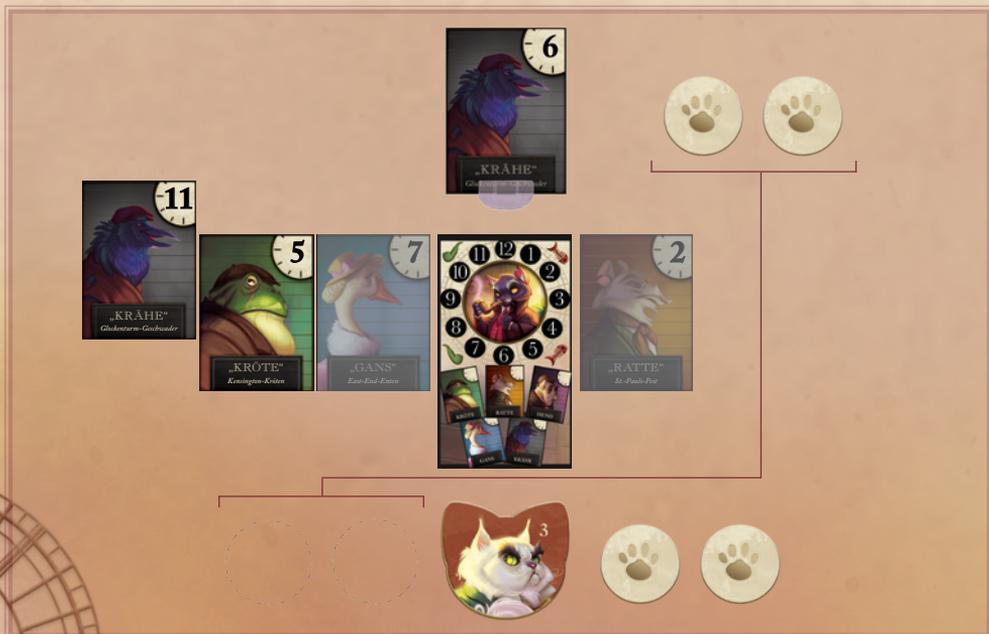
Nimm danach dein Ermittlungsziel aus dem Standfuß und lege die Karte offen oberhalb deines Spielertableaus ab. Lege die gesammelten Pfotenabdrücke auf die Karte. Hast du einen verdeckten Pfotenabdruck gesammelt, darfst du dir dessen Vorderseite anschauen, musst ihn dann aber wieder verdeckt auf die Karte legen. Der Pfotenabdruck wird erst bei Spielende aufgedeckt.

Danach legst du alle Hinweiskarten neben deinem Spielertableau (Spuren und Sackgassen) in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel. Die oberste Karte des Ablagestapels liegt stets offen, der Stapel darf aber nicht durchgesehen werden.

Als Letztes ziehst du ein neues Ermittlungsziel. Wie bei der Spielvorbereitung ziehst du eine Hinweiskarte und steckst sie – ohne sie anzuschauen – in deinen Standfuß, sodass nur deine Mitspieler ihre Vorderseite sehen können. Dann ziehst du zwei Hinweiskarten und führst sofort die Aktion „Ermitteln“ mit diesen beiden Karten durch.

**Beispiel:** Marco beginnt seinen Zug mit der Aktion „Ermitteln“. Er deckt Kröte 5 auf, eine Spur. Dann deckt er Krähe 11 auf, eine weitere Spur. Zusammen mit den bereits erhaltenen Informationen weiß er nun genug, um die Aktion „Raten“ durchzuführen. Er sagt an, dass er beide Details erraten möchte und rät Krähe 6. Beides stimmt!

Da er beide Details richtig geraten hat, erhält Marco zwei Pfotenabdrücke. Er nimmt die beiden Pfotenabdrücke von der Fährte, die am weitesten links liegen, und legt sie auf sein erledigtes Ermittlungsziel. Offene Pfotenabdrücke bleiben offen, verdeckte bleiben verdeckt. Dann wirft er alle seine Hinweiskarten (Spuren und Sackgassen) ab und zieht ein neues Ermittlungsziel.



## Falsch geraten

Wenn du falsch rätst, ziehst du am Ende deines Zuges keine zwei neuen Hinweiskarten!

*Da du keine Hinweiskarten ziehst, musst du in deinem nächsten Zug mit den beiden Hinweiskarten „Ermitteln“, die du vom Spieler zu deiner Rechten erhältst (siehe Seite 10).*



## Mauziaty schnappen

Der Mauziaty-Marker, der sich entlang der Fährte bewegt, wird auf dieselbe Weise eingesammelt wie Pfotenabdrücke. Wenn du dir den Mauziaty-Marker nach dem „Raten“ nimmst, hast du Mauziaty geschnappt und die Partie endet sofort.

**Hinweis:** Der Mauziaty-Marker ist 3 Punkte wert.

**Beispiel:** Sabine ist am Zug und ihr Ermittlungsziel ist Gans 5. Da der Mauziaty-Marker ganz links auf der Fährte liegt, möchte Sabine unbedingt in ihrem Zug raten. Zuerst führt sie die Aktion „Ermitteln“ durch und deckt erst Gans 2 und dann Gans 9 auf. Beides sind Spuren.

Nun ist sich Sabine sicher. Sie führt die Aktion „Raten“ durch und möchte nur den Verdächtigen erraten. Natürlich tippt sie auf die Gans, was richtig ist. Da sie ein Detail richtig geraten hat, würde sie den vordersten Pfotenabdruck von der Fährte nehmen: Da aber dort der Mauziaty-Marker liegt, nimmt sie stattdessen ihn.



## 2. Aufräumphase

Gib dem Spieler zu deiner Linken die beiden Hinweiskarten, die du noch auf der Hand hast. Solltest du keine Hinweiskarten auf der Hand haben, zieht dieser Spieler sofort zwei Hinweiskarten vom Hinweisstapel.

Danach ziehst du zwei Hinweiskarten – es sei denn, du hast in deinem Zug soeben falsch geraten: Dann ziehst du keine neuen Hinweiskarten.

Nach der Aufräumphase endet dein Zug. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

## Rundenende / Mauziatys Zug

Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, endet die Runde und Mauziaty ist am Zug. Daher liegt als Erinnerung der zweite Mauziaty-Marker zwischen dem letzten und dem ersten Spieler der Spielreihenfolge.

Bewegt den Mauziaty-Marker ein Feld nach rechts und deckt den Pfotenabdruck auf, den Mauziaty dabei überspringt, sodass dessen Punktwert sichtbar ist.



Wenn der Mauziaty-Marker das Ende der Fährte erreicht (also kein Pfotenabdruck mehr rechts davon liegt), ist Mauziaty kurz davor, zu entkommen. Ihr habt dann noch genau eine Runde Zeit, um Mauziaty zu schnappen. Sollte es keinem von euch gelingen, den Mauziaty-Marker in der folgenden Runde einzusammeln, gelingt Mauziaty die Flucht aus London und die Partie ist beendet.



## „PFOTEN WEG!“

Jeder Spieler kann einmal pro Partie Schnurrlock Holmes um Hilfe bitten, um Mauziaty zu schnappen. Du rufst einfach „Pfoten weg!“ und drehst dein Spielertableau auf die Rückseite. Du darfst dann sofort einmal „Raten“. Du darfst „Pfoten weg!“ auch im Zug eines anderen Spielers rufen, sogar während er gerade eine Aktion durchführt.

Bei Spielende kostet es dich 1 Punkt, wenn du in der Partie „Pfoten weg!“ gerufen hast.



*Du hast zwei linke Pfoten? Wenn du versehentlich dein Ermittlungsziel umwirfst oder anderweitig die Vorderseite siehst, ist diese Ermittlung sofort beendet und du musst die Karte ablegen. Du ziehst dann sofort eine Hinweiskarte als neues Ermittlungsziel und musst von vorne beginnen.*

*Du musst deine Pfoten überall drin haben? Wenn du versehentlich das Ermittlungsziel eines Mitspielers umwirfst oder ihm anderweitig sichtbar machst, ist dessen Ermittlung sofort beendet. Ihr legt **beide** eure Karten ab und zieht sofort je eine Hinweiskarte als eure neuen Ermittlungsziele und müsst von vorne beginnen.*



## SPIELENDE

Eine Partie kann auf zwei Arten enden:

- Indem Mauziaty geschnappt wird, weil ein Spieler beim „Raten“ den Mauziaty-Marker von der Fährte nimmt.
- Indem Mauziaty entkommt, weil der Mauziaty-Marker das Ende der Fährte erreicht hat und in der Schlussrunde nicht geschnappt wurde.

# SIEG ODER NIEDERLAGE

## Mauziaty wurde geschnappt

Glückwunsch! Ihr habt den schnurrbärtigen Schurken geschnappt, der die Baker Street unsicher gemacht hat. Jeder Spieler deckt seine verdeckten Pfotenabdruck-Plättchen auf und zählt die Punkte seiner Plättchen zusammen (dabei den Mauziaty-Marker nicht vergessen). Jeder Spieler, der im Verlauf der Partie „Pfoten weg!“ gerufen hat, muss 1 Punkt abziehen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und wird zum Hauptkommissar bei Scotland Miau befördert. Dreht den Mauziaty-Marker mit der Zahl auf die Rückseite und überreicht diesem Spieler feierlich das Abzeichen des Hauptkommissars.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger abgeschlossene Ermittlungsziele über seinem Tableau liegen hat (da er mehr Punkte mit weniger gelösten Fällen erreicht hat).

## Mauziaty entkommt

Wie konnte das nur passieren? Mauziaty hat seine Pläne in die Tat umgesetzt und ist aus London entkommen. Jeder Spieler deckt seine verdeckten Pfotenabdruck-Plättchen auf und zählt die Punkte seiner Plättchen zusammen. Jeder Spieler, der im Verlauf der Partie „Pfoten weg!“ gerufen hat, muss 1 Punkt abziehen.

Natürlich gibt es keinen Sieger. Schlimmer noch: Der Spieler mit den wenigsten Punkten muss ab sofort das Katzenklo saubermachen. Dreht den Mauziaty-Marker ohne Zahl auf die Rückseite und gebt diesem Spieler peinlich berührt das Abzeichen des Katzenklommissars.

Bei Gleichstand wird der Spieler degradiert, der mehr abgeschlossene Ermittlungsziele über seinem Tableau liegen hat (da er sich wohl in der Vielzahl der Fälle irgendwo verrannt und das eigentliche Ziel aus den Augen verloren hat).

## CREDITS



**Autor:** Stephen Sauer

**Grafische Gestaltung:** Stephen Sauer und Christa Miesner

**Grafikleitung:** Sam Barlin

**Schachtelillustration:** Jacqui Davis

**Kartenillustration:** Jacqui Davis

**Redaktion:** Jerry Bennington, Nate Murray, Spencer Reeve, Kyle Merkley und Joshua Yearsley

**Produktentwicklung:** Jerry Bennington, Nate Murray und Kyle Merkley

**Produktmanagement:** Shauna Monteforte

**Übersetzung der deutschen Ausgabe:**  
Sebastian Rapp

**Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe:**  
Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

**Testspieler:** Daryl Andrews, Tim W. K. Brown, Helaina Cappel, Josh Cappel, Kevin Carmichael, Les Cheung, Barnett Chow, Daryl Chow, Christopher Chung, Chris Cormier, Jeremy Davis, Maureen Davis, Fabio Del Rio, Josh Derksen, Eli Gingerich, Marc Gurwitz, JR Honeycutt, Mikhail Honoridez, Nicole Hoyer, Sean Jacquemain, Dennis Ku, Jonathan Lavalée, Al Leduc, Gillian MacDonald, Eric Martin, Rob Maxwell, Tony Miller, Olive, Daniel Rocchi, Ali Sauer, Bill Sauer, Heather Sauer, Valerie Sauer, David Servos, Alain Thomas, Yves Tourigny, Paul Tseng, Allysha Tulk, Charles Warman, Willow, Manni Wong und alle bei den monatlichen „Snakes & Lattes“-Autorennächten!