

Marko Jelen

BAKERSPEED

2-5 Spieler
ab 7 Jahren
~10 Minuten

Gestaltung: atelier198

London 1898

Sherlock Holmes verbringt mit Dr. Watson ein paar Tage zur Entspannung in der Nähe von Devon. Die Mitglieder der Londoner Unterwelt leider nicht. Deshalb ist Inspektor LeStrade in London bereits unterwegs zum Tatort. Für die Hobbydetektive aus der Bakerstreet gilt es jetzt genau zu beobachten, schnell zu reagieren und so die Täter zu ermitteln, um dem Inspektor zu helfen. Aber sind die Indizien ausreichend? Und wer ist Sherlocks würdigster Stellvertreter?

Inhalt

- 1 Spielregel
- 1 Aufkleberbogen
- 3 Deduktionswürfel
- 54 Verdächtigenkarten

Vor dem ersten Spiel müssen die drei Würfel beklebt werden. Auf jeden Würfel kommt eine Kategorie von Eigenschaften. Dabei wird jede Eigenschaft auf einem Würfel zweimal aufgeklebt. Bei „Farbe“ also z. B. 2 x Blau, 2 x Orange und 2 x Grün. (Dem Spiel liegt eine Garnitur Reserveaufkleber bei.)

Spielidee

Durch das Werfen der **Deduktionswürfel** werden Eigenschaften der Verdächtigen bestimmt. Wer einen passenden Verdächtigen auf der Hand hat, spielt möglichst schnell die entsprechende Karte auf den Ablagestapel. Wer als erster alle seine Verdächtigenkarten los ist, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

- Alle 54 Karten werden als persönliche verdeckte Stapel gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Ein eventueller Rest beginnt den Ablagestapel. Vom seinem Stapel zieht jeder Spieler 10 Karten auf die Hand.
- Der **Startspieler** wird zufällig bestimmt und **erhält die drei Deduktionswürfel**.
 - Die Deduktionswürfel zeigen verschiedene Eigenschaften der Verdächtigen.
 - Diese Eigenschaften sind auch auf den Karten abgebildet.

Spielablauf

- Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der aktive Spieler würfelt die drei Deduktionswürfel **nacheinander** in beliebiger Reihenfolge. **Nach jedem Würfelwurf überprüfen alle Spieler ihre Handkarten und spielen so schnell wie möglich eine passende Verdächtigenkarte auf den Ablagestapel.** Nur der schnellste Spieler darf seine Karte liegen lassen.
- Nach Ablegen einer Karte zieht man eine Karte vom persönlichen Stapel nach.
- Nach dem ersten Würfelwurf steht die erste Eigenschaft fest, die noch auf viele der Verdächtigen zutrifft. Der zweite Wurf schränkt die Auswahl weiter ein, da jetzt beide schon bestimmten Eigenschaften zutreffen müssen. Nach dem dritten Wurf gibt es (zu Beginn des Spiels) noch genau zwei Karten, die den Anforderungen entsprechen.
- Vor allem gegen Ende des Spiels kann es nach einem Wurf vorkommen, **dass kein Spieler eine passende Karte ablegen kann.** In diesem Fall werden die verbleibenden Würfe normal durchgeführt, aber alle bisherigen Würfe **ignoriert**.
- Die unterschiedlichen Bild-Hintergründe auf den Karten haben keine Bedeutung für das Spiel.
- Sollte ein Spieler eine falsche Karte auf den Ablagestapel legen, so muss er als Strafe seine eigene sowie die oberste Karte vom Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen.
- Sind alle drei Würfel ausgewertet, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiver Spieler. Er bekommt die drei Würfel und die Suche nach den passenden Verdächtigen beginnt aufs Neue.

Beispiel: Maria würfelt als erstes Blau, niemand hat Blau, also wird in Wurf 2 und 3 Blau ignoriert.



Nach dem Wurf mit dem Farbwürfel passen noch alle blauen Karten.



Nach dem Wurf mit dem Zahlenwürfel passen nur mehr alle Karten mit 3 blauen Personen.



Nachdem alle 3 Würfel geworfen wurden, passt in diesem Beispiel nur noch eine Karte.

Tipp

Als aktiver Spieler ist es wichtig zu überlegen, welcher Würfel zuerst geworfen werden soll. So ist es recht riskant, zu Beginn den Farbwürfel zu werfen, wenn man nur eine einzige Farbe auf der Hand hat.

Spielende

Der Spieler, der als Erster seine letzte Verdächtigenkarte auf den Ablagestapel spielen konnte, hat mit dieser Karte den oder die Täter/Täterin ermittelt und gewinnt das Spiel.

Marko Jelen

BAKERSPEED

London 1898

2-5 players
7 years and up
~10 Minuten

Design: atelier198

Sherlock Holmes is on vacation in Devon with his dear friend Dr. Watson. But the criminals of London do not take a break. Thus Inspector LeStrade is already on his way to the latest crime scene. The amateur "Bakerstreet detectives" have to observe carefully and react as fast as possible to find the suspects and help the Inspector solve the case. But is the evidence sufficient? Who is going to be Holmes' worthy holiday replacement?

Content

- 1 Rulebook Before the first game you have to put the stickers on the dice – for each die one category of characteristics.
- 1 Sticker Sheet Each characteristic must be twice on a die. Example: "Colour" means. 2 x blue, 2 x orange und 2 x green.
- 3 Deduction Dice (The game contains a replacement sticker sheet!)
- 54 Suspect Cards

Game Idea

By rolling the **Deduction Dice** the suspects' characteristics are defined. Players must play a Suspect Card with matching characteristics on the discard pile as fast as possible. Winner of the game is whoever manages to "get rid" of all his Suspect Cards first.

Game Setup

- The **Suspect Cards** are shuffled and equally distributed to all players. Left-over cards are put on the discard pile in the middle of the table. Each player puts all his cards face down in front of him as his personal pile and draws the topmost 10 Suspect Cards.
- The **3 Deduction Dice** are handed to the first active player (choose randomly).
 - The Deduction Dice show different characteristics of the suspects.
 - These characteristics are also shown on the cards.

Flow of the Game

- Players take turns clockwise.
- The active player rolls the 3 Deduction Dice one by one in any order. After each roll all players check their own Suspect Cards and play one matching card as fast as possible on the discard pile. **Only the fastest player is allowed to leave his Suspect Card on the discard pile.**
- After a player places one of his Suspect Cards on the discard pile he draws one new card from his personal pile (as long as there are cards).
- The first roll defines the first characteristic (which still applies to many suspects). The second roll further limits the options, because **both rolled characteristics have to apply.** After the third roll there are (at the start of the game) only two Suspect Cards, which apply to the parameters.
- Especially near the end of the game it is possible that no player has a matching Suspect Card. In that case the remaining rolls are executed like described above, but **all previously rolled dice do not apply** and are therefore ignored.
- The different backgrounds on the cards have no relevance.
- If a player plays a Suspect Card on the discard pile that is not matching the rolled characteristics, he has to take the card **and, additionally, the top-most card from the discard pile** back to his hand.
- After all three Deduction Dice are rolled, the next player clockwise becomes the active player. He takes the 3 Deduction Dice and the search for a matching suspect starts again.

Example: Maria's first roll is "Blue", nobody has a Suspect Card with a blue person on it, therefore "Blue" won't apply for the second and third roll.



After the roll of the colour die all blue cards match the characteristic.



After the roll with the number die only two cards still match the characteristics.



All 3 dice are rolled. In this example only one of the cards still matches the 3 characteristics.



Hint

The active player has to choose wisely which die he wants to roll first. It is risky to start with the colour die, if you only hold cards of one colour.

End of the Game

The first player who manages to play all his cards on the discard pile wins.