



Missionsheft
Lest dies zuerst!

Anleitung

Einleitung

Sherlock Holmes hat euch, seinen vielversprechendsten Nachwuchsinvestigatoren und -investigatoreninnen, einige knifflige Kriminalfälle übertragen. Als Vicky, Ike, Wiggins und Myrtle löst ihr im Team knifflige Rätsel, befragt Verdächtige und sammelt Hinweise. Die Geschichte, die ihr erleben werdet, wird durch eure Entscheidungen beeinflusst. Nur wenn ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere klug nutzt, werdet ihr am Ende den Fall lösen können.

Spielvorbereitung

Lest zunächst die Vorstellung der Charaktere auf der Innenseite des Schachteldeckels. Wählt je 1 Charakter (Wiggins, Myrtle, Vicky oder Ike) aus, den ihr spielen möchtet, und nehmt euch die entsprechenden Charakterbücher. Ihr könnt das Spiel ohne weiteres mit weniger als 4 Personen spielen. Legt alle nicht benötigten Charakterbücher zurück in die Schachtel. Legt außerdem Papier und Stifte sowie einen Zeitnehmer bereit.

Dieses Heft wird ebenfalls zum Spielen benötigt.

Spielablauf

Jedes Buch besteht aus nummerierten **Abschnitten**, die sich aus 1 oder mehreren Bildern zusammensetzen. Die jeweilige Nummer steht in einer weißen Box in der **linken oberen Ecke** des ersten Bildes eines Abschnitts. Bei der nächsten Nummer beginnt ein neuer Abschnitt. Die einzelnen Bilder, aus denen sich ein Abschnitt zusammensetzt, werden als **Felder** bezeichnet.

Ihr lest gemeinsam die Geschichte, jeweils in eurem eigenen Buch. Dabei lest ihr **nicht linear**, also von Seite zu Seite, sondern **folgt den Verweisen** von Abschnitt zu Abschnitt. Verweise treten als Nummern sowohl im Text in **roter** Schrift als auch in den Bildern auf. Manchmal dürft ihr auch beim Ergebnis eines Rätsels weiterlesen, wenn die Lösung eines Rätsels eine Nummer ist.

Da ihr gemeinsam lest, **entscheidet ihr als Gruppe**, wo ihr weiter lest, wenn euch mehrere Optionen zur Verfügung stehen. Die älteste Person unter euch hat dabei das letzte Wort, wenn ihr euch nicht einigen könnt.

Seht euch jeden Abschnitt **sehr sorgfältig** an,

damit ihr die versteckten Nummern und Hinweise findet. Ihr dürft einander **beschreiben**, was ihr in euren Abschnitten seht, aber nicht in die Bücher der anderen schauen.

Ihr dürft niemals „einfach so“ zu einem Abschnitt zurückblättern, nur weil etwa eine getroffene Entscheidung nicht das gewünschte Ergebnis hat. Folgt stets den Verweisen im aktuellen Abschnitt. Wir empfehlen euch außerdem, eine Person zu bestimmen, die die Texte für euch **vorliest**.

Einige Abschnitte erlauben es euch, die Gruppe **aufzuteilen**. Diese Möglichkeit wird im Text explizit genannt.

Darf die Gruppe sich beliebig aufteilen, so muss sich jeder Charakter für eine der Optionen entscheiden.

Außerdem werdet ihr manchmal **Nummern** entdecken, **die die anderen nicht sehen können**, da ihr alle einen einzigartigen Charakter spielt. Nur ihr dürft jeweils dort weiterlesen. Die anderen Charaktere bleiben zusammen und müssen warten, bis ihr zu ihnen zurückkehrt oder in eurem Buch steht, dass ihr die anderen weiterschicken dürft. Nennt ihnen dann den Abschnitt, bei dem sie weiterlesen dürfen. Der Text sagt euch, in welchem Abschnitt ihr euch wieder trefft oder wann ihr zusammen weiterlesen sollt.

Hinweis: Wenn ihr zu einem Abschnitt kommt, der nicht zum Verlauf eurer Geschichte passt und euch falsch erscheint, kehrt zum letzten Abschnitt zurück und prüft nach, ob ihr an der richtigen Stelle weitergelesen habt.

Rätsel

Im Laufe des Buches werden euch viele Rätsel begeben, die es zu lösen gilt.

- Die Lösung der Rätsel ist oft eine Nummer. Habt ihr das Rätsel gelöst, dürft ihr bei dem Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen.
- Bei Rätseln, deren Lösung keine Nummer ist, werden verschiedene Antwortmöglichkeiten genannt. Ihr müsst eine dieser Antworten auswählen und dann bei dem Abschnitt weiterlesen, der bei eurer Antwort steht.
- Für einige Rätsel erhalten bestimmte Charaktere zusätzliche Hinweise. Dazu müsst ihr die

versteckten Nummern in den Charakterbüchern entdecken. Diese Hinweise dürft ihr den anderen natürlich mitteilen. Jedes Rätsel ist aber mit jedem Charakter lösbar.

- Einige Rätsel müsst ihr mit zeitlicher Beschränkung lösen. In diesem Fall werdet ihr aufgefordert, einen Zeitnehmer, der Chronometer genannt wird, zu stellen. Stellt euren Chronometer auf die genannte Zeit ein und versucht dann, die gestellte Aufgabe - meist ein Rätsel - innerhalb der zeitlichen Beschränkung zu lösen. Schafft ihr es, stoppt das Chronometer und legt es wieder beiseite. Ist die Zeit abgelaufen, lest den Abschnitt, der für diesen Fall genannt wird. **Achtung:** Eure Entscheidungen und Handlungen können die erlaubte Zeit beeinflussen.

Das Spiel unterbrechen

Ihr dürft das Spiel jederzeit pausieren, solange kein Chronometer läuft. Notiert euch dafür einfach den Abschnitt, an dem sich eure Charaktere gerade aufhalten oder verwendet ein Lesezeichen. Beim nächsten Mal könnt ihr einfach dort weiterspielen, wo ihr aufgehört habt.

Ab **Seite 9** in diesem Heft, findet ihr **Auflösungen für die Rätsel**. Außerdem könnt ihr in unserem Forum unter foren.pegasus.de Fragen stellen.

Missionen

In diesem Spiel erwarten euch **3 Missionen**. Jede hat ein eigenes Ziel, das ihr zu Beginn der Mission erfahren werdet. Der **Schwierigkeitsgrad** steigt von Mission zu Mission an. Wir empfehlen deshalb, die Missionen nacheinander zu spielen und mit Mission 1 anzufangen.

Ihr **beginnt** das Spiel stets in **Abschnitt 1** des Charakterbuchs. Dort dürft ihr die Mission, die ihr spielen wollt, auswählen. Ihr dürft nach Abschluss einer Mission auch sofort mit der nächsten beginnen, indem ihr das Missionsheft auf der entsprechenden Seite öffnet.

Stadtkarte

Auf der Rückseite dieses Heftes findet ihr einen Stadtplan, den ihr verwenden dürft, sobald ihr aufgefordert werdet, einen Weg durch die Stadt zu finden.

- Immer wenn ihr beim Lesen der Abschnitte an einer Kreuzung ankommt, die auf dem Stadtplan mit einem Kreis und einem Symbol markiert ist, dürft ihr die Nummer des dazugehörigen Abschnittes in dem Kreis **notieren**. Verwendet einen weichen Bleistift, damit ihr sie nach euren Missionen wieder ausradieren könnt. Mit Hilfe der Symbole in den Kreisen könnt ihr überprüfen, dass ihr die Nummer korrekt einzeichnet. Die Symbole auf der Karte stimmen stets mit den Symbolen auf Kanaldeckeln überein, die in den Bildern zu finden sind.
- Auf manchen Bildern sind **Kompassrose** und/oder **Straßenschilder** abgebildet. Nutzt diese Informationen, um eure Karte auszurichten und euch zu orientieren. Wenn ihr etwa nach Süden wollt, geht in die entgegengesetzte Richtung der Kompassnadel (die immer nach Norden zeigt).
- Ihr dürft jederzeit, wenn kein Chronometer läuft, **zu jeder Kreuzung gehen**, deren Abschnittsnummer ihr auf dem Stadtplan notiert habt, und dort weiterlesen.

Spürnasenmodus

Wenn ihr besonders aufmerksam seid und eine zusätzliche Herausforderung sucht, könnt ihr im Spürnasenmodus spielen. Die Missionen ändern sich dadurch nicht, denn ihr erhaltet eine **zusätzliche Aufgabe**, die ihr während der Missionen lösen könnt. Lest dazu **Seite 7** im Missionsheft.

Tipps

Sprecht viel miteinander und beschreibt euch, was ihr seht, denn da ihr euch die Bücher nicht zeigen dürft, können euch so versteckte Hinweise auffallen. Beschreibt euch gegenseitig, möglichst aus der Sicht eurer Charaktere, was ihr seht, denn so taucht ihr tiefer in die Geschichte ein.

Ihr dürft euch jederzeit Notizen machen, etwa über Orte, an denen ihr gewesen seid oder über Rätsel, die ihr später noch lösen wollt.

So, los geht's! Beginnt euer Abenteuer in Abschnitt 1 eurer Charakterbücher.