

# TIME BOMBER EVOLUTION™



Spielregel

**L**ondon, im Jahr 1890. Als die Nacht hereinbricht, rast eine Kutsche durch den Nebel. Hufe donnern, Schreie ertönen, Passanten springen zur Seite. In der Kutsche tippt Sherlock Holmes nervös auf ihre Taschenuhr und betrachtet die Silhouette Big Bens am anderen Themseufer. „Ich werde es verhindern, meine Liebe,“ spricht sie laut und voller Unruhe zu sich selbst.

Dieses Mal hatte Moriartys diabolischer Geist eine Höllenmaschine ersonnen. Sie war drauf und dran, alle berühmten Wahrzeichen der Stadt zu vernichten: den Buckingham Palace, die Westminster Abbey, das Britische Museum... Alle hatte sie mit Sprengladungen versehen, die um Mitternacht hochgehen sollten. Auch Big Ben würde ein Ende finden und einstürzen.

Moriarty hatte ihre Erzfeindin Sherlock Holmes herausgefordert: Die brillante Detektivin sollte jede Bombe entschärfen, bevor sie hochgeht – anderenfalls würde Moriarty ganz England verwüsten.



# Spielmaterial

6 Rollenkarten



4 Mitglieder  
des Teams Sherlock (blau)



2 Mitglieder  
des Teams Moriarty (rot)

36 Drahtkarten



6  
Entschärfungsdraht-  
karten



30  
Bomben  
(5 pro Farbe)



6  
Zahlenkarten



6  
Zugplättchen

1 Drahtschere  
(beweglich)

1 Draht-  
scherenkarte



1 Spielregel für  
die Variante „Evolution“

# Übersicht und Spielziel

Moriarty hat an allen berühmten Wahrzeichen Londons Sprengladungen angebracht, die bald gezündet werden!

Sherlock muss alle Bomben vor Mitternacht entschärfen.

Bei Spielbeginn stellt ihr zunächst fest, zu welchem Team ihr gehört: **Team Sherlock oder Moriarty?**

Euer Ziel ist es, eure Teamkollegen zu finden (und eure Gegner), ohne selber aufzufliegen.

In jedem Zug sucht sich jeder Spieler einen Draht seiner Wahl aus, der vor einem der anderen Spieler liegt und durchtrennt ihn – entweder, um eine Bombe zu entschärfen oder um sie hochgehen zu lassen. Wenn du in Team Sherlock bist, ist dein Ziel, alle Bomben zu entschärfen; bist du jedoch in Team Moriarty, gewinnst du, sobald auch nur eine Bombe explodiert.



# Spielelemente



## Rollenkarten

Deine Rollenkarte legt deine Zugehörigkeit zu einem Team fest. du bist entweder im Team **Sherlock** oder im Team **Moriarty**:



## Team Sherlock

Wer im Team Sherlock ist, hat auf seiner Karte einen **blauen Hintergrund**. Blaue Spieler müssen alle **Bomben entschärfen**, um zu verhindern, dass Moriarty sie zündet.



## Team Moriarty

Wer im Team Moriarty ist, hat auf seiner Karte einen **roten Hintergrund**. Rote Spieler müssen **1 Bombe zünden**, bevor Sherlock alle entschärft hat.



## Drahtkarten

Drahtkarten zeigen die Drähte, die ihr durchtrennen müsst, um Bomben zu entschärfen (oder zu zünden). Es gibt 2 Arten von Drahtkarten:



## Bomben

Es gibt **6 verschiedene Bomben**. Jede hat eine besondere Form und Farbe. In der Variante „Evolution“ löst das Durchschneiden dieser Art Drahtkarten einen besonderen Effekt aus. Dadurch kann sogar eine Bombe gezündet werden, was den sofortigen Sieg für Moriarty zur Folge hat.



## Entschärfungsdraht

Den Draht auf einer Entschärfungsdrahtkarte zu durchtrennen, bringt dich dem Sieg näher, wenn du im Team Sherlock bist. Sobald alle Entschärfungsdrahtkarten des Spiels durchtrennt sind, wurden alle Bomben entschärft und Team Sherlock gewinnt.





## Zahlenkarten

Diese Karten werden lediglich zusammen mit den **roten Bomben der Evolution-Variante** genutzt. Wenn du wegen einer roten Bombe gezwungen bist, einen Draht vor einem anderen Spieler zu durchtrennen, bestimmst du mithilfe dieser Karten einen zufälligen Spieler.



## Drahtschere (oder Drahtscherenkarte)

Ihr durchtrennt die Drähte mit dieser Drahtschere, wodurch Bomben entschärft (oder gezündet) werden. Ihr könnt statt der Drahtschere auch die entsprechende Karte verwenden, wie ihr mögt.



## Zugplättchen

(siehe S.12)

Diese Plättchen sind **optional**. Mit ihnen könnt ihr die Anzahl der bereits gespielten Züge festhalten.



# Spiel|aufbau

- 1 Bereitet **Rollenkarten** gemäß dieser Liste vor. Legt die unbenutzten Rollenkarten zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie nicht.



Spieleranzahl	Team Sherlock	Team Moriarty
4* - 5	3	2
6	4	2

- 2 Mischt die Rollenkarten und teilt an jeden Spieler 1 verdeckt aus. Jeder Spieler sieht sich seine Karte geheim an.  
*\*Hinweis: Im Spiel zu viert gibt es eine Karte zusätzlich. Legt sie unbesehen beiseite. Team Moriarty kann also aus nur 1 Person bestehen, vielleicht aber auch nicht ...*

- 3 Bereitet den **Drahtkartenstapel** wie folgt vor:

- Wählt so viele Bombenfarben wie Spieler teilnehmen. Nehmt euch die 5 Bombenkarten jeder dieser Farben. Die Farben sind egal, es sei denn, ihr spielt die Variante „Evolution“ (siehe separate Regel).
- Mischt alle gut und entfernt dann nach Zufall so viele Karten wie Spieler teilnehmen. Legt diese unbesehen beiseite.
- Fügt schließlich so viele Entschärfungsdrahtkarten hinzu wie Spieler teilnehmen.



*\*Beispiel: In einem Spiel zu sechst nehmt ihr alle 5 Bombenkarten in jeder der 6 Farben (30 Karten), mischt sie, und entfernt dann 6 zufällige Karten. Am Schluss legt ihr die 6 Entschärfungsdrahtkarten dazu. Der Drahtkartenstapel ist bereit.*

- 4 Mischt den Drahtkartenstapel und teilt verdeckt an jeden Spieler 5 Karten aus.
- 5 Jeder Spieler schaut sich seine Karten geheim an, mischt sie anschließend und legt sie **verdeckt** in einer Reihe vor sich ab (ohne deren Reihenfolge zu kennen).
- 6 Wer zuletzt London besucht hat, ist Startspieler und nimmt sich die Drahtschere.



*Wahlweise: Ihr könnt die Zugplättchen verwenden, um euch zu merken, wie viele Runden ihr bereits gespielt habt und/oder wie viele Drahtkarten während einer Runde aufgedeckt wurden.*



# Spielablauf

**Das Spiel dauert (maximal) 4 Runden.** In jeder Runde benutzt du die Drahtschere, um die Drähte anderer Spieler zu durchschneiden, mit dem Ziel, deine Aufgabe zu erreichen.

## Wie wird gespielt?

Als Startspieler nimmst du die Drahtschere und legst sie auf eine Drahtkarte **eines anderen Spielers deiner Wahl**, um diesen Draht zu durchtrennen. Bevor du eine Karte wählst, darfst du **mit den anderen Spielern diskutieren** und dir ihre Überlegungen anhören. Einen deiner eigenen Drähte **darfst du nicht** durchtrennen. Danach deckst du die gewählte Karte auf und legst sie in die Tischmitte.



Wenn die Karte die **1., 2. oder 3. Bombe** einer Farbe ist, passiert nichts. Lege sie zu den anderen aufgedeckten Bombenkarten, damit ihr einen Überblick habt, wie viele Bomben einer Farbe bereits aufgedeckt wurden.

**Wenn die Karte die 4. Bombe einer Farbe ist, explodiert sie!** Die Mitglieder des Teams **Moriarty** decken dann ihre Karten auf und feiern ihren Sieg. Ansonsten geht das Spiel weiter.



Wenn die Karte eine **Entschärfungsdrahtkarte** ist, lege sie zu den anderen aufgedeckten Drahtkarten, damit ihr einen Überblick habt, wie viele Entschärfungsdrahtkarten bereits aufgedeckt wurden.



Wenn die Karte die letzte Entschärfungsdrahtkarte sein sollte, ist London gerettet! Die Mitglieder des Teams **Sherlock** decken dann ihre Karten auf und feiern ihren Sieg. Ansonsten geht das Spiel weiter.

Der Besitzer der gerade aufgedeckten Karte nimmt sich die Drahtschere und legt diese auf die Karte eines anderen Spielers, um diesen Draht zu durchtrennen und so weiter.

## Rundenende

Die Runde endet, wenn ihr (in dieser Runde) so viele Karten aufgedeckt habt wie Spieler teilnehmen.

*Beispiel: Im Spiel zu fünft endet jede Runde, nachdem ihr in einer laufenden Runde 5 Drahtkarten aufgedeckt habt.*

Nehmt die verdeckt liegenden Drahtkarten aller Spieler und mischt alle, ohne sie euch anzusehen. Danach teilt ihr an jeden Spieler 4 Karten aus (3 in der dritten Runde, 2 in der letzten Runde). Wiederholt Schritt **5** der Vorbereitung (siehe S. 9).

*In jeder Runde erhält jeder Spieler also 1 Karte weniger als in der Vorrunde.*

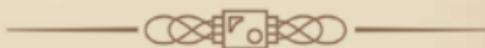
Eine neue Runde beginnt. Wer zuletzt die Drahtschere erhalten hatte (dessen Karte also zuletzt aufgedeckt wurde), wird neuer Startspieler.



# Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- 1 **Alle Entschärfungsdrahtkarten wurden aufgedeckt.**  
Team **Sherlock** gewinnt.
- 2 **4 Bomben ein und derselben Farbe wurden aufgedeckt:**  
die Bombe explodiert. Team **Moriarty** gewinnt.
- 3 Es gibt am Ende der vierten Runde noch **verdeckte Entschärfungsdrahtkarten**. Die Zeit ist abgelaufen, die Uhr schlägt Mitternacht und die Bomben explodieren!  
Team **Moriarty** gewinnt.



## Credits

**Autor:** Yusuke Sato • **Illustrationen:** Biboun

**Projektmanager:** Ludovic Papais • **Grafik-Design:** Cindy Roth

**Deutsche Redaktion:** Simon Hopp • **Übersetzung:** Michael Kröhnert

©2014 New board game party. ©2016-2020 IELLO. Alle Rechte vorbehalten

Für Europa: IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt Frankreich

Deutsche Ausgabe. Importé au Canada par IELLO USA LLC

[www.iello.com](http://www.iello.com)

**HUTTER**  
Trade GmbH + Co KG

Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm. Landmann-Platz 1-5,  
89312 Günzburg, Deutschland.

**Achtung!**

Nicht geeignet für Kinder  
unter 3 Jahren. Kleine Teile.  
Erstickengefahr!

**Attention!**

Ne convient pas aux enfants  
de moins de trois ans.  
Petits éléments.  
Dangers de suffocation.

**Avvertenza!**

Non adatto a bambini di età  
inferiore a 3 anni.  
Piccole parti. Rischio di  
soffocamento.

**Warning!**

Not suitable for children  
under three years. Small parts.  
Choking hazard.

新ボードゲーム覚<sup>TM</sup>

Folgt uns auf

