Diego Ibáñez

# Holmes

## Sherlock gegen Moriarty

**Für 2 Spieler ab 10 Jahren**

**Macht euch bereit für einen Wettstreit zwischen den beiden brillantesten Köpfen Londons - Sherlock gegen Moriarty! Sherlock muss genug Hinweise sammeln, um den Anschlag auf das Parlament aufzuklären. Moriarty sammelt zwar ebenfalls Hinweise ein, doch um die eigenen Spuren zu verwischen und die Lösung des Falls zu verhindern. Nutzt daher euren Einfluss, besucht schillernde, zwielichtige und hilfreiche Persönlichkeiten und setzt deren Fähigkeiten klug für eure Ziele ein. Und achtet dabei stets auf die Züge eures Gegenspielers.**

**Denn nur, wer am Ende die meisten Hinweise hat, wird gewinnen!**

## INHALT

1 Spielplan (mit Rundenanzeiger)

6 Aktionsmarker
(je 3 für Sherlock und 3 für Moriarty)

24 Einflussmarker

10 Personenkarten

2 Rollenkarten
(Sherlock und Moriarty)

2 Mycroft-Karten für die
Mycroft-Variante (Seite 7)

52 Hinweiskarten

2 Übersichtskarten für
die Personenfähigkeiten

KOSMOS

## SPIELVORBEREITUNG

1. Platziert den **Spielplan** so auf einer Seite des Tisches, dass ihr beide den Text gut lesen könnt.
2. Mischt die **10 Personenkarten** (ab jetzt Personen) und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Spielplanfeld. Das ist der **Personenstapel**.
3. Zieht **2 Personen** vom Personenstapel und legt sie mit ihrer Vorderseite (Portrait) auf die beiden Spielplanfelder „**Tag 1“**. Mit den immer anwesenden Dr. Watson, Mrs. Hudson und Inspektor Lestrade könnt ihr daher zu Spielbeginn stets 5 Personen besuchen.

   ***Alternativer Aufbau:*** *Jeder Spieler zieht verdeckt 2 Personen vom Personenstapel, sieht sie sich geheim an und wählt 1 davon aus. Deckt dann eure gewählte Person gleichzeitig auf und legt sie offen auf die „Tag 1“-Felder. Mischt dann* ***alle*** *verbliebenen Personen (außer Mycroft) neu und bildet damit wie beschrieben den Personenstapel.*
4. Die **Einflussmarker** platziert ihr unterhalb des Spielplans, sodass sie jeder von euch gut erreichen kann. Das ist der **Vorrat**.
5. Der jüngere Spieler bestimmt, ob er Sherlock oder Moriarty spielt und jeder Spieler erhält die entsprechende **Rollenkarte**. Legt sie mit der Rückseite (ohne Symbole) nach oben vor euch ab. Jeder Spieler erhält außerdem: seine **3 Aktionsmarker** (Grau für Sherlock, Schwarz für Moriarty), **6 Einflussmarker** aus dem Vorrat sowie **1 Übersichtskarte**. Lasst neben eurer Rollenkarte genug Platz für eure **persönliche Auslage**.
6. Mischt die **Hinweiskarten** (ab jetzt Hinweise) verdeckt und legt sie als verdeckten Stapel unterhalb des Spielplans zwischen euch. Das ist der **Hinweisstapel**.
7. Zieht anschließend **4 Hinweise** und platziert sie in einer Reihe offen neben dem Hinweisstapel. Das ist die **allgemeine Auslage**.

## SPIELABLAUF – Das Spiel im Schatten

Das Spiel geht über **7 Runden**, wobei jede Runde einem neuen Tag entspricht. Eine Runde läuft wie folgt ab:

**1) Ein neuer Tag bricht an**

(überspringt diese Phase an Tag1!)

Eine neue Person kommt nach London. Zieht sie vom Personenstapel und legt sie offen auf den nächsten freien Tag.

Stellt dann alle Aktionsmarker wieder aufrecht auf die Person, auf der sie liegen. Damit stehen euch eure Aktionsmarker für den neuen Tag wieder zur Verfügung.

**Achtung:** Es gibt im Basisspiel 10 Personenkarten, pro Partie kommen aber nur 8 ins Spiel. Daher könnt ihr nie sicher sein, wann oder ob eine bestimmte Person tatsächlich auftaucht.

**2) Die Ermittlungen laufen**

**Sherlock** beginnt. Nimm 1 beliebigen **stehenden eigenen** Aktionsmarker von einer Person. Platziere ihn **liegend** auf einer **anderen** Person. Führe dann deren **Fähigkeit** aus. Die Fähigkeiten werden ausführlich auf den Seiten 5-7 erklärt.

Danach ist dein Gegenspieler am Zug usw. bis alle 6 Aktionsmarker platziert sind.

**Achtung:** Auf der neuen Person darf noch **kein** Aktionsmarker von dir sein, egal ob liegend oder stehend! Es darf dort aber sehr wohl ein Aktionsmarker deines Gegenspielers sein.

**Achtung:** An Tag 1 platziert ihr eure Aktionsmarker direkt liegend auf der besuchten Person. Danach bleiben sie bei den besuchten Personen, bis ihr sie am folgenden Tag wieder neu zuweist!

**3) Der Tag neigt sich dem Ende**

Prüft nun, ob auf einer Person **2 Aktionsmarker** liegen (1 je Spieler). Trifft das zu, ist diese Person am folgenden Tag **unpässlich** und kann **nicht** besucht werden! Dreht sie auf die **Rückseite** und stellt die beiden Aktionsmarker darauf ab.

Anschließend deckt ihr alle Personen wieder auf, die in der **vorigen** Runde unpässlich waren (also die umgedrehten Personen, auf denen jetzt **keine** Aktionsmarker stehen).

**Hinweis:** Dr. Watson, Mrs. Hudson und Inspektor Lestrade sind **niemals** unpässlich und können von euch beiden **täglich** besucht werden.

# ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

Um an Hinweise zu gelangen, braucht ihr in den meisten Fällen Einflussmarker. Beides ermöglichen euch die Personen (Seite 6) und läuft wie folgt ab:

**EINFLUSSMARKER ERHALTEN** – Nimm dir die Einflussmarker aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab. Es muss für beide Spieler stets sichtbar sein, wer wie viele Einflussmarker hat.

**Achtung:** Ist der Vorrat leer, kannst du dort auch keine Einflussmarker erhalten!

**HINWEISE AUS DER ALLGEMEINEN AUSLAGE NEHMEN** – Wenn ihr Hinweise erhaltet, legt ihr sie **offen** vor euch in eurer **persönlichen Auslage** ab. Gleiche Hinweise (z. B. mehrere Patronen) legt ihr **immer in einer Reihe** so übereinander, dass für beide Spieler stets ersichtlich ist, wie viele Hinweise dieser Art ein Spieler besitzt. Jede **unterschiedliche** Hinweisart hat ihre eigene Reihe (z. B. Patronen und Zigarettenstummel).

**Am Ende deines Zugs** füllst du die allgemeine Auslage wieder vom Hinweisstapel auf. Sollte der Hinweisstapel aufgebraucht sein, mischt ihr den **Ablagestapel** und bildet damit einen neuen Hinweisstapel.

**HINWEISE ABWERFEN** – Bei manchen Personen müsst ihr Hinweise abwerfen, entweder aus der allgemeinen oder eurer persönlichen Auslage. Legt diese Hinweise **offen** auf einen **Ablagestapel** oberhalb des Hinweisstapels.

**VERDECKTE HINWEISE** – Manche Personen erlauben euch, Hinweise **direkt** vom Hinweisstapel zu nehmen oder vom Mitspieler zu stehlen. Diese dürft ihr euch **geheim** ansehen und **verdeckt neben** eurer persönlichen Auslage platzieren. Auch bei den verdeckten Hinweisen muss stets ersichtlich sein, wie viele ein Spieler besitzt.

Die verdeckten Hinweise deckt ihr erst **am Ende des Spiels auf** und legt sie zu den anderen Hinweisen dieser Art. Während des Spiels sind eure verdeckten Hinweise **immun** gegenüber jeder Fähigkeit (Irene, Toby, Billy, Moriarty).

**BESONDERER HINWEIS:**
**KARTENFRAGMENT** – Die Karte des Parlaments wurde in 5 Teile zerrissen. Je mehr Kartenfragmente du bei Spielende hast, desto mehr Punkte erhältst du.

**BESONDERER HINWEIS:**
**JOKER** – Erhältst du einen Joker, kannst du ihn in deiner persönlichen Auslage entweder

a) **sofort** zu einer deiner Hinweisreihen legen. Dadurch erhöht sich die Anzahl an Hinweisen dieser Reihe.

b) oder du legst ihn vorerst **allein** offen aus. In einem **späteren** Zug kannst du darauf **1 gestohlenen Hinweis** (siehe Irene - Seite 6) oder **1 deiner verdeckten Hinweise** (siehe von Kramm & Langdale Pike - Seite 6) ablegen, und zwar **offen**!

**Achtung:** Verdeckt gezogene Joker **müsst ihr offen** in eure persönliche Auslage legen. Außerdem ist nur **1 Joker pro Hinweisreihe** erlaubt. Und Joker dürfen **nie** zu Kartenfragmenten gelegt werden!

***Beispiel:*** *In seiner persönlichen Auslage hat Moriarty folgende Hinweise: 2 Zigaretten und 1 Patrone. Nun zieht er 1 Joker. Diesen könnte er zu einer seiner beiden Hinweisreihen legen, behält ihn aber für später. Im nächsten Zug erhält er als verdeckten Hinweis einen Knopf und legt ihn offen auf diesen Joker. Nun zählt die Reihe wie 2 Knöpfe.*

## SPIELENDE

Das Spiel endet am 7. Tag, nachdem Moriarty seinen 3. Aktionsmarker platziert und die entsprechende Aktion ausgeführt hat.

Habt ihr während des Spiels verdeckte Hinweise erhalten, deckt ihr sie nun auf und legt sie zu euren passenden Hinweisreihen. Noch nicht zugewiesene Joker könnt ihr jetzt ebenfalls noch anlegen. Es ist aber weiterhin nur max. 1 Joker pro Reihe erlaubt!

Nun wird abgerechnet:

1) **Hinweisarten vergleichen –** Wertet nacheinander die Hinweisarten, die ihr gesammelt habt, beginnend beim niedrigsten Wert. Nur der Spieler, der **mehr** Hinweise einer Art gesammelt hat (inklusive Joker), erhält Punkte. Wie viele Punkte es gibt, berechnet ihr wie folgt:

   Wert der Hinweisart **minus** die Anzahl an Hinweisen, die der Gegenspieler von dieser Art gesammelt hat.

   ***Beispiel:*** *Gewertet werden die Zigaretten (Wert 5). Moriarty hat 3 Zigaretten gesammelt. Sherlock hat 1 Zigarette und 1 zugewiesenen Joker. Moriarty hat also die Mehrheit und erhält 5 - 2 = 3 Punkte. Sherlock geht bei den Zigaretten leer aus.*

   Haben beide Spieler gleich viele Hinweise einer Hinweisart (inklusive Joker), erhält dafür kein Spieler Punkte.

2) **Alle Hinweise einer Art –** Besitzt ein Spieler **alle** Hinweise einer Art, erhält er 3 Bonuspunkte. **Achtung:** Für diesen Bonus werden Joker **nicht** berücksichtigt! Ihr müsst also wirklich alle Hinweise einer Art gesammelt haben.

   ***Beispiel:*** *Sherlock hat alle 7 Knöpfe gesammelt (Wert der Hinweisart = 7). Dafür erhält er zusätzlich 3 Bonuspunkte. Insgesamt bringen ihm die Knöpfe also 10 Punkte.*

3) **Kartenfragmente:**

   · 1 Kartenfragment > -1 Punkt
   · 2 Kartenfragmente > + 1 Punkt
   · 3 Kartenfragmente > + 3 Punkte
   · 4 Kartenfragmente > + 6 Punkte
   · 5 Kartenfragmente > + 10 Punkte

4) **Nicht zugewiesene Joker:**

   · Joker, ihr erst **bei Spielende** an eine Hinweisart angelegt habt, zählen **1 Minuspunkt**
   · Joker, die ihr keiner Hinweisart mehr zuweisen könnt, zählen **3 Minuspunkte**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Einflussmarker besitzt. Bei erneutem Gleichstand endet die Partie unentschieden und die Ermittlungen laufen weiter.

## DIE PERSONEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

**Dr. Watson** *war einst Militärarzt und ist nun Holmes treuer Gefährte und Berater in medizinischen Belangen.*
**Ratschlag:** Gib 1 Einflussmarker ab. Nimm dir dafür 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage.

**Mrs. Hudson** *ist die Vermieterin der 221B Baker Street und kümmert sich um ihre etwas exzentrischen Bewohner.*
**5-Uhr-Tee:** Erhalte 3 Einflussmarker vom Vorrat.

**Inspektor Lestrade** *von Scotland Yard schätzt Holmes Unterstützung, findet dessen Methoden aber nicht immer gut.*
**Hausdurchsuchung:** Gib 3 Einflussmarker ab. Nimm dir dafür 2 Hinweise aus der allgemeinen Auslage.

## DIE PERSONEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

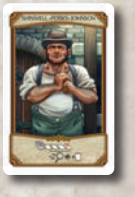
**Irene Adler** *ist eine talentierte Sängerin und Diebin und Holmes manches Mal eine Nasenspitze voraus.*
**Diebstahl:** Die Nummer des Tages gibt an, wie viele Einflussmarker du abgeben musst. Nimm dafür **1 offenen Hinweis** oder **1 offenes Kartenfragment** aus der persönlichen Auslage deines Mitspielers und füge ihn deinen **verdeckten** Hinweisen zu.
**Achtung:** Du darfst keine Joker nehmen!

**Inspektor Gregson** *ist ebenfalls bei Scotland Yard, hat aber mit Holmes unorthodoxen Methoden keine Probleme.*
**Einbruch:** Nimm bis zu 3 Hinweise aus der allgemeinen Auslage für je 2 Einflussmarker.

**Wiggins** *ist ein Londoner Straßenjunge und Chef der Baker-Street-Spezialeinheit, einer Bande, die Holmes unterstützt.*
**Untergrund-Netzwerk:** Erhalte 5 Einflussmarker vom Vorrat.

**Langdale Pike** *schreibt für mehrere Schundblätter und ist Experte für Klatsch und Skandale.*
**Gerüchte:** Nimm bis zu 3 Hinweise direkt vom Hinweisstapel für je 1 Einflussmarker. Behalte 1 Hinweis verdeckt, wirf die anderen ab auf den Ablagestapel.

**Toby** *ist zwar keine Schönheit, aber sehr zuverlässig, wenn es darum geht, Dinge oder Personen aufzuspüren.*
**Verfolgung:** Erhalte so viele Einflussmarker vom Vorrat, wie du unterschiedliche Hinweisarten hast (inkl. Kartenfragmenten).
**Achtung:** Nicht zugewiesene Joker oder verdeckte Hinweise zählen nicht als Hinweisart!

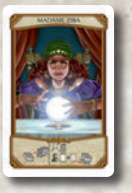


**Shinwell „Porky" Johnson** *ist als Ex-Verbrecher ein wichtiger Informant bezüglich der Londoner Unterwelt.*
**Einschüchterung:** Wirf 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage ab auf den Ablagestapel. Decke 1 neuen Hinweis auf. Anschließend kannst du 1 Hinweis aus der Auslage für 2 Einflussmarker nehmen.

**Billy der Page** *steht Holmes nach Watsons Heirat hilfreich und aufgeweckt im Haushalt zur Seite.*
**Auftrag:** Wirf 1 Hinweis aus deiner persönlichen Auslage ab auf den Ablagestapel. Erhalte so viele Einflussmarker, wie die Zahl auf dem Hinweis angibt minus der Zahl des aktuellen Tages.
**Achtung:** Du darfst keine Kartenfragmente, Joker oder verdeckte Hinweise ablegen!

**von Kramm** *ist als Erbkönig von Böhmen bestens über Adelsangelegenheiten informiert.*
**Staatsgeheimnis:** Nimm 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage. Anschließend kann dein Gegenspieler für 1 Einflussmarker den obersten Hinweis vom Hinweisstapel nehmen und verdeckt behalten.

**Violet Hunter** *half Holmes bei der Aufklärung eines Falls und leitet derzeit erfolgreich eine Privatschule.*
**Aufmerksamkeit:** Nimm den obersten Hinweis vom Ablagestapel für 2 Einflussmarker.



**Madame Ziba** *ist unter vielen Namen bekannt und ebenso oft hilfreich wie hinderlich für Holmes Ermittlungen.*
**Schicksal:** Nimm die obersten 3 Hinweise vom Hinweisstapel und behalte davon **1 verdeckt**. Gib die beiden Hinweise deinem Gegenspieler, der davon **1 offen** behält. Den verbliebenen Hinweis legt er wieder **verdeckt unter** den Hinweisstapel.

# VARIANTEN

## Sherlock & Moriarty

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Bei der Spielvorbereitung haben beide Spieler ihre Rollenkarte vorerst auf der Rückseite (ohne Symbole). Zu Spielbeginn deckt nun der Moriarty-Spieler seine Rollenkarte **auf** (mit Symbolen). Im Spielverlauf **kann** Moriarty in seinem Zug **1 Hinweis reservieren**, selbst nachdem die Auslage wieder aufgefüllt wurde! Er nimmt dazu 1 Hinweis aus der allgemeinen Auslage und platziert ihn horizontal in seiner persönlichen Auslage, etwas abseits seiner bereits gesammelten Hinweise.

**Achtung:** Ein so reservierter Hinweis ist **immun** gegenüber jeder Fähigkeit (Irene, Toby, Billy, Mycroft), da der Spieler den Hinweis noch nicht besitzt!
Ist der Spieler später wieder am Zug und würde aufgrund der Fähigkeit einer Person 1 Hinweis (oder auch mehrere) **aus der allgemeinen Auslage** erhalten, kann er stattdessen den reservierten Hinweis nehmen.

Sobald der Moriarty-Spieler 1 Hinweis reserviert hat, dreht er seine Rollenkarte auf die Rückseite. Geichzeitig deckt der Sherlock-Spieler seine Rollenkarte auf und kann nun seinerseits zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Zug 1 Hinweis reservieren. Einen bereits reservierten Hinweis könnt ihr aber auch dann nehmen, wenn die eigene Rollenkarte nicht die Vorderseite zeigt.

**Achtung:** Es ist nicht möglich, mehr als 1 Hinweis zu reservieren!

**Wertung:** Hat ein Spieler bei Spielende noch einen reservierten Hinweis, erhält er dafür **3 Minuspunkte**!

## Mycroft

Die beiden Mycroft-Karten könnt ihr nutzen, wenn ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen wollt. Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Nachdem ihr bei der Spielvorbereitung die Personen für Tag 1 aufgedeckt habt, mischt ihr 1 oder 2 Mycroft-Karten mit den verbliebenen Personenkarten und legt den Personenstapel auf das zugehörige Spielplanfeld. Wird zu Beginn einer Runde, wenn ein neuer Tag anbricht, eine Mycroft-Karte gezogen, wird sie ausgeführt **bevor** die Ermittlungen anlaufen! Anschließend kommt die Mycroft-Karte aus dem Spiel und eine neue Person wird für diesen Tag gezogen.

**Razzia**
*Im Interesse des Empires weist Mycroft Scotland Yard an, gewisse Hinweise zu konfiszieren.*
*Manches sollte besser nicht an die Öffentlichkeit dringen…*

Die Spieler werfen wie folgt 1 offenen Hinweis aus ihrer Auslage auf den Ablagestapel ab: Sherlock – Moriarty – Moriarty – Sherlock. Hat ein Spieler keinen Hinweis, muss er stattdessen 2 Einflussmarker in den Vorrat legen. Hat er nur noch 1 Einflussmarker, muss er diesen ebenfalls ablegen. Hat ein Spieler weder Hinweise noch Einflussmarker, muss er auch nichts abgeben.

**Gala-Diner**
*Mycroft lädt die wichtigsten und berühmtesten Persönlichkeiten Londons zu einem Gala-Diner ein.*

Zuerst legt der Sherlock-Spieler 1 eigenen Aktionsmarker hin, danach der Moriarty-Spieler. An diesem Tag stehen den Spielern also nur 2 Aktionsmarker zur Verfügung!

# AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

An Tag 1 wurde Wiggins sowohl von Sherlock als auch von Moriarty besucht. Daher ist er am folgenden Tag unpässlich. Zwar wurde auch Dr. Watson von beiden Spielern besucht. Doch der ist niemals unpässlich und kann immer besucht werden.

**1) Tag 2 bricht an**

Eine neue Person betritt London: der Journalist Langdale Pike. Beide Spieler stellen ihre Aktionsmarker wieder auf.

**2) Die Ermittlungen laufen**

1. Sherlock beginnt. Er möchte Inspektor Lestrade an diesem Tag erneut besuchen. Doch dafür muss Lestrade frei von Sherlocks Aktionsmarkern sein! Er nimmt diesen Aktionsmarker und besucht damit Mrs. Hudson, indem er ihn auf ihre Karte legt. Eine kurze Pause in der Baker Street und eine Tasse Tee sorgen für einen klaren Kopf und Sherlock erhält 3 Einflussmarker.
2. Moriarty nimmt seinen Einflussmarker von Irene und besucht damit Langdale Pike, um ihn mit 2 Einflussmarkern auszuhorchen. Er sieht sich die 2 obersten Hinweise vom Hinweisstapel geheim an, behält 1 davon als verdeckten Hinweis und legt den anderen auf den Ablagestapel.
3. Sherlock nimmt nun seinen Aktionsmarker von Dr. Watson und besucht Inspektor Lestrade, um ihn bei einer Hausdurchsuchung zu begleiten. Er gibt 3 Einflussmarker ab und nimmt sich dafür 2 Hinweise aus der allgemeinen Auslage: 1 Zigarette und 1 Sprengstoff und füllt die Auslage wieder vom Hinweisstapel auf.
4. Moriarty versetzt seinen 2. Aktionsmarker von Inspektor Lestrade zu Dr. Watson und gibt 1 Einflussmarker ab, um einen der neu aufgedeckten Hinweise zu nehmen: 1 Sprengstoff.
5. Sherlock ist ebenfalls an Moriartys Sprengstoff interessiert und entscheidet sich, mit seinem letzten Aktionsmarker Irene Adler zu besuchen. Da es noch früh in der Woche ist (Tag 2), stiehlt sie Moriartys Sprengstoff für nur 2 Einflussmarker und fügt ihn Sherlocks verdeckten Hinweisen hinzu.
6. Auch Moriarty besucht nun Irene Adler. Er versetzt seinen letzten Aktionsmarker von Wiggins zu ihr, gibt 2 Einflussmarker ab und nimmt sich dafür Sherlocks Zigarette zu seinen verdeckten Hinweisen.

**3) Der Tag neigt sich dem Ende**

Beide Spieler haben ihre 3 Aktionsmarker eingesetzt. Da Irene von beiden an Tag 2 besucht wurde, wird ihre Karte umgedreht und sie ist an Tag 3 unpässlich. Dafür wird Wiggins Karte aufgedeckt und er steht an Tag 3 wieder für einen Besuch zur Verfügung.


Autor: Diego Ibáñez
Lizenz: Devír Iberia, S.L.
Illustration: Pedro Soto
Grafikdesign: Mirko Akira Suzuki
3D: Andreas Resch
Redaktion: Michael Sieber-Baskal



Alle Rechte vorbehalten · MADE IN GERMANY
© 2015 Devír Iberia, S.L.
© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



Pfizerstr. 5–7 · 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0 · Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de · kosmos.de · Art.-Nr. 692766

**Danksagungen:**
Diegos besonderer Dank geht an Paco „Gurney“, der diesem Spiel von Anfang an sein Vertrauen schenkte. Ohne ihn würdet ihr diese Zeilen nicht lesen. Der Autor dankt außerdem allen Testspielern, insbesondere Milagros für die Inspiration, Oriol für seinen Schwung, Xavi für seine Geduld, Pedro für die Umsetzung, Devir für das Vertrauen, LUDO und der Spielefamilie von Castelló… sowie Mónica und Noa; ohne sie wären die Ermittlungen nicht dieselben.

Pedro dankt seiner Spielegruppe (Valentín, Víctor, Chus, César, Jorge und José Luis) und allen, die stets bereitwillig Prototypen testen; Devír dafür, dass sie ihn zum „Herausgeber“ dieses wundervollen Spiels machten; und Sidney Paget für seinen Mycroft und seine inspirierenden Bilder.

Kosmos dankt allen Testspielern und Regellesern und allen, die an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren.