EVOLUTION Variante

In dieser Variante hat jede Bombenfarbe einen besonderen Effekt und die Entschärfungsdrähte müssen bestimmten Bombenfarben zugeordnet werden.

Spielaufbau

3 **Hinweis:** Wenn ihr den Drahtkartenstapel vorbereitet, sucht euch die Bombenfarben entweder gemeinsam aus oder nehmt zufällige.

7 **Nehmt die Zahlenkarten (wenn ihr mit roten Bomben spielt).**

- Im Spiel zu fünft lasst ihr die Nr. 5 in der Spielschachtel. Im Spiel zu viert lasst ihr die Nr. 4 und 5 in der Spielschachtel.
- Die übrigen Zahlenkarten legt ihr in die Tischmitte.

Wie man spielt

Wenn du eine Drahtkarte durchtrennst (egal ob Entschärfungsdraht oder Bombe), legst du sie in die Tischmitte und wendest folgende Effekte an:

Entschärfungsdraht

Jeder Entschärfungsdraht entschärft 1 Bombe einer bestimmten Farbe.

Gehe folgendermaßen vor:

- Weise diesen Entschärfungsdraht **einer aufgedeckten Bombenfarbe deiner Wahl** zu. Lege den Entschärfungsdraht auf den Stapel der Bomben dieser Farbe. Diese Bombenfarbe wurde damit entschärft.
- Es darf nicht mehr als **1 Entschärfungsdraht** auf jeder Bombenfarbe liegen Du **darfst keinen der Entschärfungsdrähte** auf eine gelbe Bombe legen.
- Wenn du keine gültige Bombenfarbe entschärfen kannst (weil noch keine aufgedeckt wurde oder alle ausliegenden bereits entschärft wurden), lege den Entschärfungsdraht in die Tischmitte, neben die anderen Karten. Die Karte bringt Team Sherlock dem Sieg näher, hat aber keinen entschärfenden Effekt.

So lange eine Farbe entschärft ist, **kann die passende Bombe nicht explodieren. Hinweis:** die pinkfarbene Bombe ist eine Ausnahme (siehe nächste Seite).

Grüne Bombe

Diese Bombe hat einen Wackelkontakt und explodiert früher!

Sobald du die **3. grüne Bombe aufdeckst, explodiert die Bombe** und Moriarty gewinnt. So lange die Bombe noch nicht explodiert ist, kannst du sie mit einem Entschärfungsdraht entschärfen.

Orangefarbene Bombe

Jede orangefarbene Bombe verringert die Anzahl der Züge in der letzten Runde.

Zu Beginn der vierten Runde zählt ihr die Anzahl der orangefarbenen Bomben in der Tischmitte (auch dann, wenn diese Farbe bereits entschärft wurde). **Diese Runde dauert so viele Züge wie die Spieleranzahl minus der Anzahl orangefarbener Bombenkarten, die während des Spiels aufgedeckt wurden.**
Zur Erinnerung könnt ihr die Zugplättchen nutzen.

Beispiel: *Ihr beginnt die 4. Runde eines Spiels zu fünft. 2 orangefarbene Bomben wurden bereits aufgedeckt. Das Spiel endet nach 3 Zügen , d.h. nach dem Durchtrennen von 3 Drähten.*

Pinkfarbene Bombe

Diese Bombe explodiert, wenn 2 pinkfarbene Bomben direkt nacheinander aufgedeckt wurden.

Wurde eine pinkfarbene Bombe unmittelbar vor dieser Karte aufgedeckt, explodiert die Bombe und Moriarty gewinnt. Ein Entschärfungsdraht verhindert die Explosion der Bombe, wenn eine 4. oder 5. Karte aufgedeckt wird, doch die Bombe explodiert immer, wenn 2 pinkfarbene Bomben direkt nacheinander aufgedeckt werden, auch wenn es die 4. oder 5. pinkfarbene Karte ist.

Gelbe Bombe

Gelbe Bomben können nicht entschärft werden.

Wenn du eine Farbe zur Entschärfung wählst, **darf dies nicht gelb sein.**

Rote Bombe

Jede rote Bombe zwingt den nächsten Spieler, einen Draht vor einem zufällig ermittelten Spieler zu durchtrennen.

Nachdem eine rote Bombe aufgedeckt wurde, führt der nächste Spieler (der Besitzer der gerade aufgedeckten roten Bombenkarte) diese Schritte aus:

- Er nimmt sich die Zahlenkarten, mischt sie und zieht 1 zufällige.
- Er sieht sich die Zahl an: 0 bezieht sich auf ihn, 1 ist der erste Spieler links von ihm, 2 der nächste Spieler links von ihm und so weiter.
- **Er wählt eine Drahtkarte, die vor diesem Spieler liegt und durchtrennt sie.** Das musst er auch dann tun, wenn die rote Bombe die letzte Karte der Runde gewesen sein sollte (er durchtrennt die Karte als erste Karte der nächsten Runde, aber es muss eine Karte des ausgelosten Spielers sein).

Die Karte 0 ist die einzige Ausnahme zur Regel, dass man nie deine eigenen Karten durchtrennen kann. Wer die 0 zieht, durchtrennt eine seiner eigenen Karten. Bestimmt die Zahlenkarte einen Spieler, der keine Karten zum Aufdecken mehr hat, wird kein Draht durchtrennt, aber dieser Spieler erhält die Drahtschere und ist als nächster an der Reihe.

Blaue Bombe

Jede blaue Bombe hebt einen Entschärfungsdraht auf.

Suche dir 1 Entschärfungsdraht aus, der in der Tischmitte einer Farbe zugeordnet ist und lege ihn beiseite. **Die Farbe, der er zugeordnet war, gilt nicht länger als entschärft.** Die Bombe wird explodieren, sobald ausreichend Karten aufgedeckt sind (sie explodiert natürlich sofort, wenn bereits ausreichend Karten aufgedeckt ausliegen!) und Moriarty gewinnt. Wenn es keinen Entschärfungsdraht gibt, der aufgehoben werden kann, wird der Effekt dieser Karte ignoriert.