

Die drei ???
Kids

In letzter Sekunde



Wer verfolgt die richtige Spur?

FÜR 2 - 4 SPIELER AB 8 JAHREN

In Rocky Beach wird die größte Uhr der Welt ausgestellt. Doch dann geschieht das Unglaubliche: Die kostbare Uhr verschwindet! „Die drei ??? Kids“ verfolgen die Spur des Täters. Doch welcher der drei Detektive die richtige Spur verfolgt, wird sich erst in letzter Sekunde zeigen ...

SPIELMATERIAL

4 Stanzkarten „Detektivzentrale“, 56 Spurenkarten, 3 Detektivkarten, 1 Täterkarte

KOSMOS

ZIEL DES SPIELS

Gespielt wird über zwei Ermittlungsrunden. Ihr deckt Spurenkarten für die drei Detektive Justus, Peter und Bob auf und legt sie an eure Detektivzentrale an. Wer mit der richtigen Mischung aus Mut, Vorsicht und Glück die meisten Karten sammeln kann, hat gute Chancen, zu gewinnen.

Doch ihr müsst auch beweisen, dass ihr eine gute Spürnase habt, indem ihr eure Karten auf den richtigen Detektiv setzt. Denn nur einer der drei Detektive wird bis zum Schluss die richtige Spur verfolgen – und am Ende zählen nur die Spurenkarten, die ihr für diesen Detektiv angelegt habt.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr die vier Stanzkarten „Detektivzentrale“ vorsichtig aus dem Rahmen.

Vor jedem Spiel erhält jeder Spieler eine Detektivzentrale und legt sie vor sich ab. Übrige Detektivzentralen legt ihr in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.

Sortiert die drei Detektivkarten mit den grauen Rückseiten aus, mischt sie verdeckt und legt sie bereit. Dann sucht ihr die Täterkarte heraus und legt sie bereit.

Die übrigen 56 Karten sind die Spurenkarten. Diese mischt ihr verdeckt und legt 15 davon beiseite. Diese Karten werden erst in der zweiten Ermittlungsrunde benötigt.

Von den verbliebenen 41 Spurenkarten zählt ihr zehn ab, legt die Täterkarte dazu und mischt diese elf Karten verdeckt. Dann stapelt ihr sie und legt die restlichen 31 Karten obenauf. Dies ist der Stapel für die erste Ermittlungsrunde.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Spurenkarte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel. Jede Spurenkarte zeigt einen, zwei oder drei Detektive.

Der Spieler entscheidet sich nun, ob er ...

- 1.) diese Karte an seine Detektivzentrale anlegt oder
- 2.) eine weitere Spurenkarte aufdeckt.

1.) Karte an seine Detektivzentrale anlegen
Spurenkarten für einen Detektiv werden offen an die entsprechende Abbildung auf der Detektivzentrale angelegt. Die Abbildungen der Detektive auf den Spurenkarten bestimmen, für welche(n) Detektiv(e) die Karte angelegt werden darf.

2.) Weitere Spurenkarte aufdecken

Legt der Spieler die gerade aufgedeckte Spurenkarte nicht an seine Detektivzentrale an, lässt er die Karte offen neben dem Stapel liegen. Dann deckt der Spieler eine weitere Spurenkarte vom Stapel auf und legt sie neben die bereits offen liegende Karte. So kann er mehr gewinnen - aber auch die Spur des Täters verlieren:

✘ **Zeigt die neu aufgedeckte Spurenkarte mindestens einen Detektiv, der auch auf der bereits offen liegenden Karte zu sehen ist?**
Dann kann der Spieler beide Karten (gestapelt) für diesen Detektiv an seine Detektivzentrale anlegen. Oder er entscheidet sich, noch eine weitere Spurenkarte vom Stapel aufzudecken.

Der Spieler darf nacheinander beliebig viele Karten aufdecken, solange mindestens ein Detektiv auf ALLEN diesen Karten zu sehen ist. Entscheidet sich der Spieler, keine weiteren Karten aufzudecken, darf er die offen liegenden Karten nehmen und als Stapel an seine Detektivzentrale anlegen. Dabei muss er alle Karten dieses Spielzugs für denselben Detektiv anlegen und er darf die Karten nur für einen Detektiv anlegen, der auf allen diesen Karten abgebildet ist.

ABER ACHTUNG! Sobald eine neu aufgedeckte Spurenkarte KEINEN Detektiv zeigt, der auch auf ALLEN bereits aufgedeckten Karten zu sehen ist, verliert der Spieler die Spur des Täters. Der Spieler darf in dieser Runde keine Karten an seine Detektivzentrale anlegen und sein Zug ist sofort beendet.

✘ **Zeigt die neu aufgedeckte Spurenkarte keinen Detektiv, der auch auf der bereits offen liegenden Karte zu sehen ist?**
Dann hat der Spieler die Spur des Täters verloren und darf keine Karten an seine Detektivzentrale anlegen. Der Spieler muss die aufgedeckten Karten umdrehen und verdeckt nebeneinander liegen lassen.

ACHTUNG! Alle Spieler sollten sich merken, welche Detektive auf diesen nun verdeckt ausliegenden Karten zu sehen sind. Denn wer an der Reihe ist, kann ab jetzt wählen, ob er eine oder mehrere dieser Karten aufdecken möchte, statt wie üblich die oberste Karte vom Stapel zu ziehen!



Hat ein Spieler eine oder mehrere Spurenkarten an seine Detektivzentrale angelegt oder hat er die Spur des Täters verloren, endet sein Zug. Der nächste Spieler ist an der Reihe und darf eine Spurenkarte vom Stapel aufdecken. Es wird wie oben beschrieben weitergespielt.

ACHTUNG: SPEZIALFÄLLE!



PLUS-Karten

Karten mit dem PLUS zwingen den Spieler dazu, ein Risiko einzugehen: Wer eine Karte mit dem PLUS aufdeckt, kann seine bisher aufgedeckten Karten noch nicht an seine Detektivzentrale anlegen. Der Spieler muss noch eine weitere Karte aufdecken.



PFEIL-Karten

Karten mit dem PFEIL darf der Spieler nicht behalten, denn gute Detektive unterstützen sich gegenseitig! Wer eine Karte mit dem PFEIL aufdeckt, muss diese Karte sofort an einen beliebigen Mitspieler verschenken. Dieser Mitspieler darf die Karte an seine eigene Detektivzentrale anlegen. Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, darf allerdings bestimmen, für welchen abgebildeten Detektiv der Mitspieler die Karte anlegen muss.

Anschließend darf der Spieler seine bisher aufgedeckten Karten an seine Detektivzentrale anlegen oder eine weitere Karte aufdecken. Dabei spielt es keine Rolle, welche(r) Detektiv(e) auf der PFEIL-Karte abgebildet war(en).

Beispiel für einen Zug

Der Spieler hat nacheinander drei Spurenkarten aufgedeckt, auf denen Bob zu sehen ist:



Würde der Spieler nun alle drei Karten für Bob an seine Detektivzentrale anlegen, wäre sein Zug beendet.



Der Spieler entscheidet sich aber, stattdessen eine weitere Karte aufzudecken: Es ist eine PFEIL-Karte! Diese Karte muss der Spieler an einen beliebigen Mitspieler verschenken.



Wieder hätte der Spieler die Möglichkeit, die drei bereits aufgedeckten Karten für Bob an seine Detektivzentrale anzulegen und seinen Zug zu beenden.

Der Spieler entscheidet sich aber, stattdessen eine weitere Karte aufzudecken. Da es eine PLUS-Karte ist, muss der Spieler nun noch eine weitere Karte aufdecken:



Der Spieler hat zu viel riskiert, denn auf dieser Karte ist Bob nicht zu sehen. Der Spieler muss die fünf offen liegenden Karten verdecken und sein Zug ist beendet. Er darf in diesem Zug keine Karten an seine Detektivzentrale anlegen.

ENDE DER ERSTEN ERMITTLUNGSRUNDE

Deckt ein Spieler die Täterkarte auf, endet die erste Ermittlungsrunde sofort. Der Spieler, der die Täterkarte aufgedeckt hat, darf keine Karten mehr an seine Detektivzentrale anlegen.

Nun dreht der Spieler, der die Täterkarte aufgedeckt hat, die oberste der drei Detektivkarten mit der grauen Rückseite um und legt sie offen neben den Stapel. Der Detektiv, der auf dieser Karte zu sehen ist, hat leider die falsche Spur verfolgt und ist für dieses Spiel ausgeschieden!

Alle Spieler müssen die Spurenkarten, die sie für den in der ersten Ermittlungsrunde ausgeschiedenen Detektiv angelegt hatten, von ihrer Detektivzentrale wegnehmen. Diese Karten werden zusammen mit den anderen verbliebenen Karten der ersten Ermittlungsrunde verdeckt gemischt.

Nehmt nun die 15 Spurenkarten, die ihr bei der Spielvorbereitung für die zweite Ermittlungsrunde beiseitegelegt hattet. Zählt fünf dieser Karten ab, mischt sie zusammen mit der Täterkarte und legt die sechs Karten als Stapel bereit.

Die zehn übrigen Karten mischt ihr verdeckt zusammen mit allen verbliebenen Karten der ersten Ermittlungsrunde und legt sie oben auf die sechs gestapelten Karten. Mit diesem neuen Stapel spielt ihr nun die zweite Ermittlungsrunde ...

DIE ZWEITE ERMITTLUNGSRUNDE BEGINNT!

Der Spieler, der in der ersten Ermittlungsrunde die Täterkarte aufgedeckt hat, beginnt die zweite Ermittlungsrunde. Er deckt die oberste Karte vom neuen Stapel auf. Es wird wie oben beschrieben gespielt - mit einer Ausnahme:

Der Detektiv, der in der ersten Ermittlungsrunde ausgeschieden ist, kann selbst keine Spuren mehr verfolgen, sondern nur noch die beiden anderen Detektive unterstützen. Spurenkarten, die für diesen Detektiv gesammelt werden, können nur noch verdeckt an die Detektivzentrale angelegt werden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn in der zweiten Ermittlungsrunde die Täterkarte aufgedeckt wurde. Der Spieler, der die Täterkarte aufgedeckt hat, darf keine Karten mehr an seine Detektivzentrale anlegen.

Nun nimmt jeder Spieler seine Karten von der Detektivzentrale, die er dort verdeckt für den Detektiv, der in der ersten Ermittlungsrunde ausgeschieden ist, angelegt hat. Die Hälfte dieser Karten muss der Spieler in die Schachtel legen, die andere Hälfte darf er nach Belieben auf die beiden verbliebenen Detektive verteilen. (Bleibt eine Karte übrig, wird diese in die Schachtel gelegt.) Der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt die Täterkarte aufgedeckt hat, verteilt seine Karten zuerst, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Anschließend deckt der Spieler, der zuletzt den Täter aufgedeckt hat, die zweite Detektivkarte vom Stapel auf: Dieser Detektiv ist ebenfalls ausgeschieden. Nur der Detektiv, der auf der letzten Detektivkarte zu sehen ist, hat die richtige Spur verfolgt! Er ist in diesem Spiel der Meisterdetektiv und hat den Täter geschnappt!

Alle Spieler zählen die Spurenkarten, die sie für den Meisterdetektiv an ihre Detektivzentrale angelegt haben. Der Spieler mit den meisten Karten für den Meisterdetektiv gewinnt das Spiel und wird zum Ehren-detektiv ernannt!

Spieler mit Gleichstand zählen auch noch die Spurenkarten, die sie für den ausgeschiedenen Detektiv angelegt haben – und wer insgesamt die meisten Karten anlegen konnte, gewinnt.

Spielidee: Peter Neugebauer • Grafik: Bluguy Grafik-Design, München • Illustration: Stefanie Wegner, Jan Salje
© 2008 KOSMOS Verlag • Pflzerstr. 5 - 7 • 70184 Stuttgart • Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de • info@kosmos.de Art.-Nr. 697723
523986

LUST AUF NOCH MEHR SPANNUNG?

In der Buch-Reihe „Die drei ??? Kids“ sind viele Bände erschienen.



Zum Beispiel:
„Die drei ??? Kids und du.“
Vampire in Rocky Beach“
ab 8 Jahre
978-3-440-11364-6
7,95 EUR

Justus, Peter und Bob
brauchen deine Hilfe:
Ein Fall und 1.000 Spuren –
weiche davon ist wichtig,
weiche führt in die Irre?
Du entscheidest!