

liegen die 3 zu enträtselnden Karten und weitere 6 Karten – nach ihren Rückseiten sortiert.  
Wenn ein Spieler nun an der Reihe ist, kann er **entweder** seinen Mitspieler wie gewohnt nach einer Karte fragen **oder** er nimmt eine der 6 Karten vom Tisch auf, ohne sie seinem Mitspieler zu zeigen. Entscheidet er sich dafür, eine Karte vom Tisch zu nehmen, endet sein Zug. Er kann gegebenenfalls noch ein Trio ablegen.

#### VARIANTE

Für jüngere Spieler empfiehlt es sich, ohne Bluffen und ohne Nennung der Detektivnamen zu spielen. Das vereinfacht die Rätsellösung.

Bei sehr jungen Spielern können beim Spiel zu zweit auch alle 24 Rätselkarten an die beiden Spieler verteilt werden. Das vereinfacht und beschleunigt die Triobildung und Rätsellösung.

#### WOLLEN SIE NEUE FÄLLE LÖSEN?

Wenn Sie Lust darauf haben, noch mehr Fälle zu lösen, dann empfehlen wir Ihnen, weitere Spiele aus unserer Detektiv-Spiel-Serie zu erwerben – mit neuen Mysterien, Tätern und Schauplätzen. Bisher sind erschienen:

**Die drei ??? und der Poltergeist**

**Die drei ??? und das brennende Schwert**

**Die drei ??? und das leere Grab**

**Die drei ??? und die Spur des Raben**

*Mit freundlicher Genehmigung des Franckh-Kosmos-Verlag, Stuttgart und des Autors Andre Marx, Osnabrück, des gleichnamigen Buches.*

# Die drei ???

## und das brennende Schwert

### SPIELINFO

Spieltyp: spannendes Kriminal-Kartenspiel  
Spieleranzahl: 2–4  
Altersempfehlung: 8–88  
Spieldauer: 20–30 Minuten  
Spielautorin: Bärbel Schmidts  
Spielentwicklung: Bluguy

### SPIELIDEE

Onkel Titus wird überraschend zu einer Testamentseröffnung eingeladen! Doch statt der erhofften Millionen erbt er einen wertlosen Kristall, den er an einen gewissen Beany weitergeben soll. Wer aber ist Beany? Die drei ???, Justus, Peter und Bob, nehmen die Ermittlungen auf und stoßen auf einen gefährlichen Geheimbund. Helfen Sie den dreien bei der Lösung des Falls. Je nach Konstellation der Dinge ergibt sich jeweils nur eine Lösungsmöglichkeit. Doch die Konstellationen variieren von Spiel zu Spiel, und so können Sie einen Fall nach dem anderen lösen!!! Ein unerschöpfliches Detektivspiel der Extraklasse!

Vor dem Spiel werden 3 Rätselkarten verdeckt beiseite gelegt. Diese gilt es zu enthüllen. Die Spieler sammeln gezielt Rätseltrios und kommen so der Lösung auf die Spur. Wer schließlich die meisten Detektivpunkte auf dem Spielplan erzielt, indem er viele Trios zusammenstellt und die gesuchten Rätselkarten enthüllt, wird Meisterdetektiv. Viel Spaß dabei!

### SPIELMATERIAL

1 Spielplan  
4 Spielfiguren  
3 Übersichtskarten  
27 Rätselkarten  
3 Detektivkarten



# ???

## DIE SPIELKARTEN

### RÄTSELKARTEN



#### TÄTER

- Beany** untergetauchter Bewahrer der Heiligen Schriften
- Stan** ambitionierter Sektenführeranwärter
- Mary** gläubiges Mitglied des Bundes des Schwertes



#### ORT

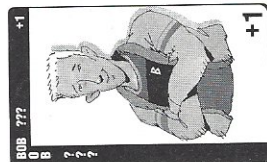
- Erbhaus** Haus des verstorbenen Professors Billy Ford
- Bibliothek** geheimer Raum in Beanys Wohnhaus
- Badwater** mystischer Ort in der Mojave Wüste



#### MYSTERIUM

- Klinge** funkelnde Klinge des brennenden Schwertes
- Griff** schillernder Griff des brennenden Schwertes
- Kristall** leuchtendes Verbindungselement von Klinge und Griff

### DETEKTIVKARTEN



### ÜBERSICHTSKARTEN



Jede Übersichtskarte zeigt alle vorkommenden Kartenmotive.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und stellt sie vor das Feld Nr. 1 auf den **Spielplan**. Nun werden alle **Rätselkarten** gemischt und anhand der 3 verschiedenen Kartenrückseiten eine **Mysteriums-**, eine **Orts-** und eine **Täterkarte** aussortiert und unbesehen nebeneinander in der Tischmitte abgelegt. Die restlichen 24 **Rätselkarten** werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Zu jeder der 3 **Rätselkarten** in der Tischmitte wird offen eine beliebige **Detektivkarte** gelegt: Justus, Bob und Peter. Die **3 Übersichtskarten** werden so in die Tischmitte gelegt, daß jeder Spieler sehen kann, welche **Rätsellösungsmöglichkeiten** in Frage kommen.

## SPIELVERLAUF

Der Jüngste beginnt. Er hält seine Karten so auf der Hand, daß die Mitspieler die Kartenvorderseiten nicht sehen können. Er prüft, ob er bereits jetzt ein oder mehrere **Trios** auf der Hand hat. Wenn ja, legt er sie offen vor sich ab und rückt für jedes **Trio**, das er ablegt, ein Feld auf dem ersten Fragezeichen des **Spielplans** voran. Dann darf er noch seine Mitspieler nach einer oder mehreren Karten fragen. Der **Spielbeginn** ist für jeden Spieler der einzige Moment, in dem man zuerst ein **Trio** ablegen und dann noch die Mitspieler nach einer Karte fragen kann.

Ein **Trio** besteht aus drei Karten, die alle dasselbe Motiv in den drei Farben: Blau, Weiß, Rot zeigen, z. B. Beany – blau, Beany – weiß, Beany – rot. Ein abgelegtes **Trio** bringt sofort 1 Punkt. Der Spieler rückt seine Spielfigur sogleich auf dem **Spielplan** 1 Feld voran.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, fragt er einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte (z. B.: "Sigrüd, hast du die blaue Klinge?"). Hat der Mitspieler diese Karte, muß er sie abgeben und der Spieler, der gefragt hat, darf erneut einen beliebigen Spieler nach einer Karte fragen.

Vervollständigt die Karte ein **Trio**, darf man das **Trio** vor sich ablegen und seine Spielfigur auf dem **Spielplan** vorrücken.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt nun mit Fragen an die Reihe. Hat der gefragte Spieler die Karte nicht, endet der Zug ebenfalls und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ein **Trio** bleibt bis zum Spielende liegen und wird nicht mehr aufgelöst.

Durch die Fragen ergeben sich mehr und mehr **Trios** auf dem Tisch. Dadurch kristallisiert sich heraus, welche **Rätselkarten** verdeckt beiseite gelegt wurden.

## RÄTSELKARTEN ENTHÜLLEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und glaubt, eine der verdeckt liegenden **Rätselkarten** benennen zu können, schlägt die Stunde der Wahrheit. Der Spieler spricht seine Vermutung aus; z. B.: "Der Ort des Geschehens ist das weiße Erbhaus."

1. Stimmt die Vermutung, darf der Spieler die enthüllte Karte samt **Detektivkarte** an sich nehmen. Er rückt seine Spielfigur auf dem **Spielplan** sofort **3 Felder vorwärts** und zusätzlich die Anzahl der Felder (**1, 2 oder 3**), die die **Detektivkarte** bringt. Hat er auch noch die beiden Karten, mit denen zusammen die enthüllte Karte ein **Trio** bildet, darf er **1 weiteres Feld** voranziehen. Der Zug endet.

2. Hat sich der Spieler getäuscht, endet für ihn hier die **Spielrunde**. Pech gehabt! Seine Spielfigur wandert um **3 Felder** für die falsche Enthüllung und zusätzlich um **1, 2 oder 3 Felder** gemäß der **Detektivkarte zurück**. Gelangt seine Spielfigur dabei über das letzte **Detektivfeld** im Minusbereich hinaus, so darf sie auf dem letzten **Minusfeld (-8)** stehen bleiben. **Sherlock Holmes** und **007** raten in diesem Falle: Üben, üben, üben! Der Spieler legt seine Handkarten offen auf den Tisch. Die falsch enthüllte **Rätselkarte** bleibt in der **Tischmitte** liegen und bringt keinem Spieler mehr Punkte. Die anderen spielen weiter und versuchen, die verbliebenen **Rätselkarten** zu

enthüllen. Die Spieler dürfen im Spielverlauf **zusätzlich** die offen liegenden Handkarten aufnehmen – innerhalb eines Zuges jedoch immer nur eine.

**Achtung:** Wenn ein Spieler ein Trio ablegt, endet sein Zug. Ein Spieler darf also nicht ein Trio ablegen und eine Karte enthüllen. Ein Spieler darf ebenfalls keine Karte enthüllen, wenn er in demselben Zug einen Mitspieler nach einer Karte gefragt hat, die dieser nicht besitzt. Man darf jedoch einen Mitspieler erfolgreich nach einer Karte fragen und anschließend eine Rätselkarte enthüllen – und gegebenenfalls sogar mit zweien seiner eigenen Handkarten und der enthüllten Rätselkarte ein Trio bilden.

Wenn ein Spieler eine Rätselkarte enthüllt, von der ein Mitspieler die zugehörigen Triokarten auf der Hand hält, hat der Mitspieler Pech gehabt – diese Triokarten sind wertlos. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

### JUSTUS, PETER UND BOB

Wenn ein Spieler eine Rätselkarte enthüllt hat, müssen ihn seine Mitspieler künftig **mit dem Namen des jeweiligen Detektivs ansprechen**, wenn sie eine Karte von ihm wollen (z. B.: „Justus, hast du die blaue Klinge?“). Hat ein Spieler zwei oder drei Karten enthüllt, wird er mit allen betreffenden Namen angesprochen (z. B.: „Justus und Bob, habt ihr die blaue Klinge?“). Vergiß ein Spieler seinen Mitspieler mit dem entsprechenden Detektivnamen anzusprechen, so muß er mit seiner Spielfigur sofort **1 Feld rückwärts** ziehen. Danach wiederholt er seine Frage richtig und nennt dabei den Detektivnamen. Damit die Mitspieler eine kleine Hilfe erhalten, macht der Spieler sie nach der Kartenthüllung gleich auf seinen neuen Namen aufmerksam: „Ich bin ab jetzt Detektiv Justus.“

### BLUFFEN

Um die Mitspieler zu bluffen, darf man auch nach Karten fragen, die man selbst auf der Hand hat. Das macht das Spiel noch spannender und undurchschaubarer. Wenn man jedoch selbst nach einer Karte gefragt wird, muß man stets ehrlich antworten.

### KEINE KARTEN MEHR AUF DER HAND?

Wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, bleibt er weiterhin im Spiel. Er kann schließlich noch immer fragen, um an Karten zu gelangen.

### DETEKTIVPUNKTE

- 1 Punkt:** für jedes Trio
- 3 Punkte:** für jede enträtselte Karte
- 1, 2 oder 3 Punkte:** für den jeweiligen Detektiv bei der Rätselkarte
- 1 + 3 + 1, 2 oder 3 Punkte:** für ein Trio in Form von zwei Rätselkarten und der enthüllten Rätselkarte samt Detektivkarte

### SPIELENDEN

Die Spielrunde endet, sobald die 3 verdeckten Karten enthüllt **und** alle möglichen Trios gefunden wurden. Der Spieler, dessen Spielfigur auf dem Spielplan am weitesten vorne liegt, hat diese Runde gewonnen. Wer nach 3 Runden in Führung liegt, wird zum Ehrendetektiv bei den drei ???, Justus, Peter und Bob, ernannt.

### SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Das Spiel zu zweit verläuft nach obigen Regeln. Jedoch werden hier die Karten nicht vollständig an die beiden Spieler verteilt, sondern 6 Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler hat also 9 Karten auf der Hand; auf dem Tisch