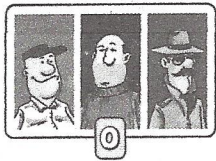


Die dritte Karte bringt Klarheit: Lila, Rot und Braun. Der Augenzeuge legt eine 0. Da Rot sicher falsch ist, müssen Blau oder Grün und Gelb oder Blau richtig sein.



Die vierte Karte bringt uns weiter: Rot, Blau und Lila. Der Augenzeuge legt wieder eine 0. Blau ist ausgeschlossen. Also müssen Grün und Gelb richtig sein. Jetzt fehlt nur noch die dritte Farbe.



Die fünfte Karte wird aufgedeckt: Schwarz, Braun und Gelb. Der Augenzeuge legt eine 2. Da Braun falsch ist, muß neben Gelb auch Schwarz richtig sein.



Die richtige Lösung ist also Grün, Gelb und Schwarz.
Hättet ihr's gewußt?

© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



Mat. Nr. 7262

No. 70429.5

Heinz Meister

GAUNER TRIO

Ein pfiffiges Kombinationsspiel
für 2-6 Detektive ab 8 Jahren.

Sieben Gauner verunsichern die Stadt, aber nur drei sind an einer Gaunerei beteiligt. Ihr seid die Detektive und müßt mit Hilfe eines Augenzeugen herausfinden, welches Gaunertrio gerade am Werke war. Wer zuerst drei Gaunertrios überführt, gewinnt das Spiel.

Spielzubehör:

35 Gaunerkarten.
20 Hinweis-Chips mit den Zahlen 0, 1 und 2.

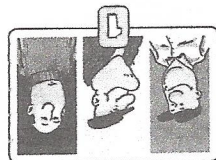
Spielvorbereitung:

- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Die Chips werden bereitgelegt.

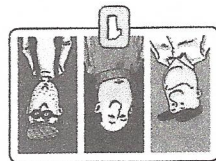
Das Spiel:

- Das Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. In jeder Runde ist ein Spieler der Augenzeuge, und alle anderen Spieler sind Detektive. Am Anfang spielt der jüngste Spieler den ersten Augenzeugen.
- Der Augenzeuge nimmt die oberste Karte verdeckt vom

Die zweite Karte zeigt: Rot, Gelb und Blau. Wieder legt der Augenzeuge eine 1. Nun wissen wir, daß entweder Blau oder Rot richtig sind, dann allerdings nicht Gelb. Sind weder Blau noch Rot richtig, muß Gelb dabei sein.



Auf der ersten Karte sind die Gauner mit den Farben Rot, Blau und Grün abgebildet. Der Augenzeuge legt einen Chip mit einer 1. Wir wissen nun also, daß eine der drei Farben richtig ist, nicht aber welche.



Zur Verdeutlichung, wie man ein Gaunertrio überführt, zeigen wir euch ein Beispiel:
«Wie man richtig kombiniert»

- Spielende:**
- Wer als erster drei Gaunertrios überführen konnte, d. h., drei Karten erhalten hat, wird Meisterdetektiv und gewinnt das Spiel.
- Zusatzregeln für zwei Spieler:**
- Hier zieht jeder Spieler eine Täterkarte und spielt gleichzeitig Augenzeuge und Detektiv.
 - Nun wird abwechselnd aufgedeckt, und beide Spieler legen auf ihrer Seite unter die Karte einen Bewertungschip. Ansonsten wird genauso gespielt wie bei 3-6 Spielern.
- Zeuge, zieht die oberste Karte und schaut sie sich an. Das weitere Spiel verläuft wie zuvor beschrieben.

- Der Augenzeuge muß nun angeben, wieviele Gauner er auf der Karte gesehen hat, d. h., auf seiner Täterkarte abgebildet sind. Dazu legt er einen Chip mit der Zahl 0, 1 oder 2 für gleiche Farben auf die Karte. Auf keinen Fall aber verrät er, welche Farbe richtig war.
- Reihum darf nun jeder Mitspieler den Augenzeugen betragen und legt dazu je eine Karte vom Stapel offen neben die anderen. Je mehr Karten und Chips liegen, um so leichter wird es zu kombinieren, welche von den sieben Gaunern das gesuchte Gaunertrio sind.
- Sobald ein Detektiv glaubt, richtig kombiniert zu haben, darf er seinen Verdacht auch außer der Reihe äußern. Dazu nennt er die drei Farben, die er auf der Gaunerkarte des Augenzeugen vermutet. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:
1. Der Augenzeuge sagt, daß die Farben nicht übereinstimmen. Dann muß der Detektiv, der sich vertippt hat, für diese Runde ausscheiden. Die übrigen Detektive spielen normal weiter.
2. Der Augenzeuge sagt, daß alle drei Farben übereinstimmen und dreht zum Beweis seine Gaunerkarte um. Diese Karte erhält nun der Detektiv, der richtig kombiniert hat, als Belohnung und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Jetzt werden alle Karten neu gemischt, und der Spieler links vom alten Augenzeugen wird selbst neuer Augenzeuge.