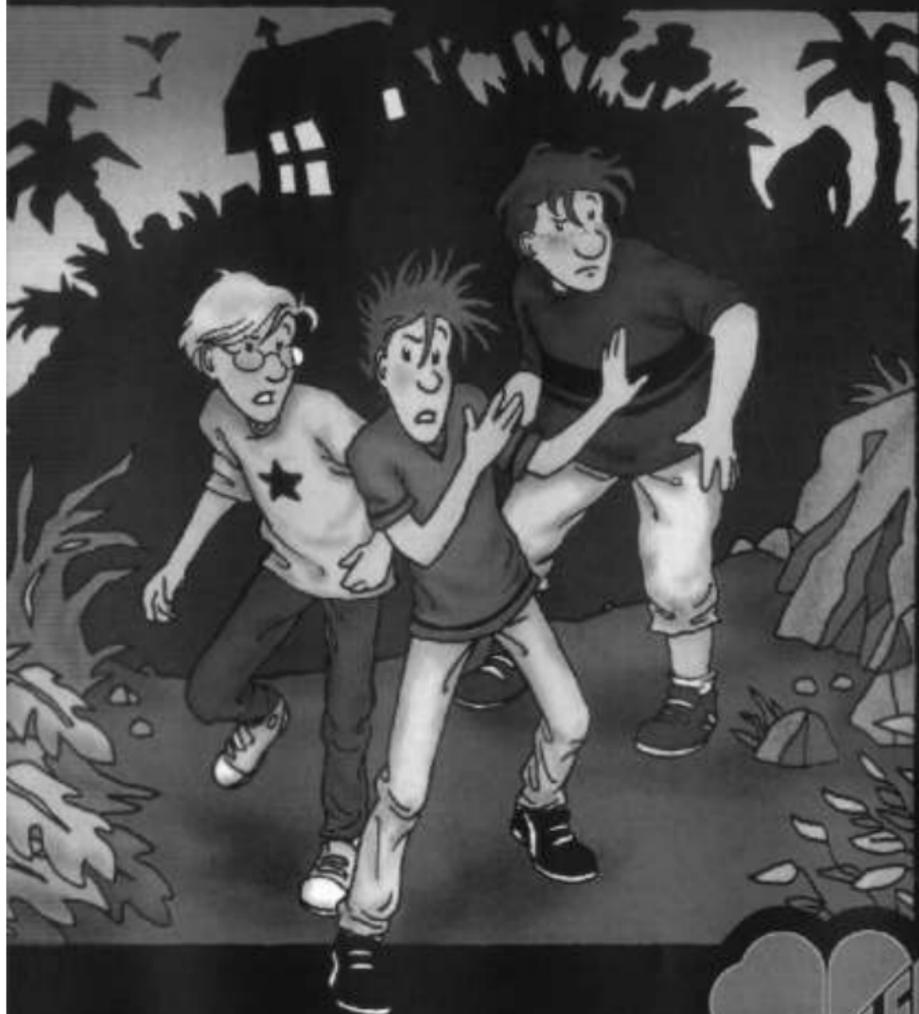


# Die drei ???

Panik  
im Paradies

# Kids



Wer löst das Geheimnis?



## SPIELINFO

Spieltyp: Detektivspiel  
Spieleranzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 7 Jahre  
Spieldauer: ca. 20 Minuten

## SPIELIDEE

Das harmonische Leben der Tiere in Kapitän Larsons Privatzoo ist plötzlich getriibt. Seltsame Dinge geschehen und schließlich verschwinden auch Tiere. Die drei Detektive Justus, Peter und Bob machen sich daran, das Geheimnis zu lüften. Mit Spürsinn und Kombinationsvermögen versuchen die Spieler in der Rolle der drei Detektive herauszufinden, auf welche Tiere es der Unbekannte diesmal abgesehen hat.

## SPIELMATERIAL

12 große Tierkarten	1 Kartoneinsatz
12 kleine Tierkärtchen	mit Wertungsfeldern
40 Kunststoffchips	1 Würfel
(10 rote, 30 blaue)	1 Spielanleitung

## VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

... werden die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst.

## SPIELVORBEREITUNG

Die kleinen Tierkärtchen werden mit dem blauen Rand nach oben auf dem Tisch verteilt, so dass jeder Spieler alle Tiere gut sehen kann. (Die Kärtchen zeigen auf den Rückseiten die gleichen Tiere wie auf den Vorderseiten.) Der Würfel, die **30** blauen Chips und die Spiel-schachtel mit den beiden Wertungsfeldern („Skorpion“ für den *Unbekannten* und „drei Frage-zeichen“ für die *Detektive*) werden bereitgelegt.

Nun wählt ihr einen Spieler, der in dieser Runde der **Unbekannte** ist. Der *Unbekannte* nimmt die großen Tierkarten (diese zeigen die 12 Tiere der kleinen Tierkärtchen), mischt sie und zieht von dem Stapel drei Karten, die er seinen Mitspielern nicht zeigt und die er in der Hand hält. (Die Tiere auf den drei Karten will der *Unbekannte* verschwinden lassen.) Ebenso nimmt der *Unbekannte* die 10 roten Chips und legt sie vor sich.

Die anderen Spieler sind die **Detektive**.

### **AUF WELCHE TIERE HAT ES DER UNBEKANNTE ABGESEHEN?**

Die *Detektive* spielen zusammen gegen den *Unbekannten*, der in jeder Spielrunde drei Tiere verschwinden lassen möchte. In einer Spielrunde dürfen die *Detektive* zehnmal Ermittlungen vornehmen (d. h. zehnmal würfeln und Tierkärtchen umdrehen), um herauszufinden, auf welche drei Tiere es der *Unbekannte* diesmal abgesehen hat.

Am Ende des Spiels (nach mehreren Spielrunden) haben entweder alle Spieler in der Rolle der *Detektive* gemeinsam gegen den *Unbekannten* (der in jeder Runde von einem anderen Spieler dargestellt wird) gewonnen oder verloren.

### **Die Detektive ermitteln und kombinieren**

Der jüngste *Detektiv* beginnt mit den Ermittlungen und würfelt. Dann dreht er so viele beliebige Tierkärtchen auf dem Tisch um, wie es der Würfel vorgibt. Der rote Farbrand dieser Kärtchen zeigt nun nach oben.

Der *Unbekannte* vergleicht die roten Kärtchen mit den Karten in seiner Hand. Er gibt nun an, wie viele Übereinstimmungen es zwischen den Kärtchen und seinen Handkarten gibt. Wenn z. B. eines der roten Kärtchen ein Tier zeigt, das er auf der Hand hält, sagt er: "Eines!" usw. Anschließend werden die Kärtchen wieder umgedreht und zeigen erneut den blauen Rand.

Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste *Detektiv* mit Würfeln und Kärtchen umdrehen an die Reihe und alle *Detektive* erfahren wieder wie viele Übereinstimmungen es mit den Handkarten des *Unbekannten* gibt.

## **Der Unbekannte zählt die Ermittlungsversuche**

Jedes Mal, wenn einer der *Detektive* würfelt, schiebt der *Unbekannte* einen der roten Chips beiseite und zählt somit die Ermittlungsversuche.

## **DASENDEDEREMITTLUNGRUNDE**

Die Runde endet nach zehn Würfel- und Kombinierversuchen oder schon vorher, falls die *Detektive* bereits früher alle drei bedrohten Tiere ausfindig machen konnten.

Die *Detektive* erhalten für jedes der bedrohten Tiere, das sie vor dem Verschwinden gerettet haben, einen blauen Chip und legen diesen jeweils in die Spielschachtel auf das Wertungsfeld mit den drei Fragezeichen. Der *Unbekannte* erhält einen blauen Chip für jedes bedrohte Tier, das die *Detektive* nicht retten konnten, und legt diesen auf das Skorpionfeld.

Dann wird der linke Nachbar des *Unbekannten* zum neuen *Unbekannten*. Der bisherige *Unbekannte* spielt jetzt bei den *Detektiven* mit.

Der neue *Unbekannte* nimmt die zehn roten Chips an sich, mischt die Tierkarten und zieht drei davon. Der jüngste *Detektiv* beginnt die neue Runde, würfelt - und wieder gilt es, drei Tiere zu retten.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die *Detektive* oder der *Unbekannte* 15 blaue Chips sammeln konnten. Je nachdem haben dann die Spieler als *Detektive* das Spiel gewonnen oder aber, wenn der *Unbekannte* 15 Chips auf dem Skorpionfeld liegen hat, verloren.

HINWEIS: Die *Detektive* dürfen im Spielverlauf zur Vereinfachung die Kärtchen auch gruppieren. (Ein *Detektiv* würfelt eine „5“. Er dreht 5 Kärtchen um. Der *Unbekannte* gibt zu, dass sich unter den 5 Kärtchen eines befindet, das er verschwinden lassen will. Der *Detektiv* dreht die Kärtchen wieder mit dem blauen Rand nach oben, legt sie aber von den anderen Kärtchen etwas getrennt. Die *Detektive* merken sich, dass sich in dieser Fünfergruppe ein bedrohtes Tier befindet). Kärtchen, die als bedrohte Tiere nicht mehr in Frage kommen, können die *Detektive* bei ihren Ermittlungsversuchen taktisch klug mit anderen kombinieren. Viel Spaß dabei!

## SPIELVARIANTEN

**Meisterdetektive** können die Anzahl der erlaubten Ermittlungsversuche verringern, von zehn auf neun oder weniger. Bei nur noch fünf Ermittlungs- und Würfelversuchen wird es zum Beispiel schon ganz schön knifflig, gegen den *Unbekannten* zu gewinnen,

**Jüngere Detektive** sollten ohne Chips und mit beliebig vielen Ermittlungsversuchen spielen. Sie können in jeder Spielrunde ihr Kombinationsvermögen trainieren und im Laufe der Zeit zu wahren *Meisterdetektiven* werden.

## WOLLT IHR WEITERE ???-KRIMI-SPIELE SPIELEN?

Wenn ihr Lust darauf habt, noch mehr ???-Fälle zu lösen, dann empfehlen wir euch, weitere Spiele aus unserer Detektiv-Spiel-Serie. 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
Die drei	???	- Geheimsache Ufo
Die drei	???	- Im Bann des Voodoo
Die drei	???	- Nacht in Angst
Die drei	???	Kids - Panik im Paradies
Die drei	???	Kids - Chaos vor der Kamera

© 2001 • Klee-Spiele GmbH • 0-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Mit freundlicher Genehmigung der  
Franckh-Kosmos-Verlags GmbH & Co. Stuttgart,  
und Ulf Blanck, dem Autor des  
gleichnamigen Buches.

Spielidee: Heinz Meister  
Illustrationen: Stefanie Wegner/Reiner Stolte  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

Art.-Nr.: 91451