

Die drei ??? und die Spur des Raben

SPIELINFO

Spieltyp: spannendes
Kriminal-Kartenspiel
Spieleranzahl: 2-4
Altersempfehlung: 8-88

Spieldauer: 20-30 Minuten
Spielautorin: Bärbel Schmidts
Spielentwicklung: Bluguy

SPIELIDEE

Peter traut seinen Augen nicht: Im hellen Sonnenschein klettert ein schwarzer Schatten auf dem Dach des Hotels herum. Instinktiv reißt Peter die Kamera hoch und drückt ab. Was er wenig später in Händen hält, ist eine Sensation: die erste Aufnahme des "Raben", dem dreisten Juwelendieb von Los Angeles. Die drei Detektive - Justus, Peter und Bob - heften sich an die Fersen des Raben, um dessen Identität herauszufinden und ihn schließlich dingfest zu machen. Die Spieler helfen ihnen dabei. Wer verbirgt sich hinter dem Juwelendieb (Täter)? Wo schlägt der Juwelendieb zu (Ort)? Welcher Gegenstand (Mysterium) führt auf die Spur des Diebes und schließlich zu dessen Ergreifung? Je nach Konstellation der Dinge ergibt sich jeweils nur eine Lösungsmöglichkeit. Doch die Konstellationen variieren von Spiel zu Spiel, und so können die Spieler 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



S20098

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. Nancy Atson - blau, Nancy Atson - weiß, Nancy Atson - 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.: "Rosa, hast du die blaue Kasette?"). 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 Beverly Hilton Hotel."

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

DIE SPIELKARTEN

RÄTSELKARTEN

TÄTER

- Nancy Atson langbeinige Sekretärin in der Schauspielagentur Farné
- Lisa Manninger Zirkusartistin mit kriminellem Drahtseilakt
- Elliot Krieger krächzender Noname auf schiefer Bahn



ORT

- Beverly Hilton Hotel kostspieliges VIP-Hotel mit unwilligem Türsteher
- Old Star exklusives Insiderhotel mit freundlicher Besitzerin
- Hotel Macbeth kühles Nobelhotel mit arrogantem Empfangschef



MYSTERIUM

- Feder glänzende Feder eines riesigen Raben
- Edelsteinhalskette wertvolles Schmuckstück
- Kassette Tonband mit rätselhaften Reimen



DETEKTIVKARTEN



ÜBERSICHTSKARTEN



Jede Übersichtskarte zeigt alle vorkommenden Kartenmotive.

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,PETERUNDBOB

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 Kassette?"). Hat ein Spieler zwei oder drei Karten enthüllt, wird er mit allen betreffenden Namen angesprochen (z. B.: "Justus und Bob, habt ihr die blaue Kassette?"). Vergißt 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 Kartenenthüllung gleich auf seinen neuen Namen aufmerksam: "Ich bin ab jetzt Detektiv Justus."

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

SPIELEND

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.

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