

Die drei ??? und der Poltergeist

SPIELINFO

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

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

SPIELIDEE

Unheimliches geschieht im Haus von Mrs. Cartier. Ein Poltergeist scheint sein Unwesen zu treiben. Die drei ???, Justus, Peter und Bob machen sich daran, den Fall zu lösen. Welcher „Poltergeist“ (Täter) treibt sein scheinheiliges Unwesen? Wohin (Ort) führt die Spur des „Poltergeist“-Gauners? Welcher Gegenstand (Mysterium) wurde von dem Gaunerentwendet?

Je nach Konstellation der Dinge ergibt sich jeweils nur eine Lösungsmöglichkeit. Diese gilt es herauszufinden. Doch die Konstellationen variieren von Spiel zu Spiel - und so könnt ihr einen Fall nach dem anderen lösen!!!

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



S20094

DIE SPIELKARTEN

RÄTSELKARTEN



TATER

- Mr. Hugenay französischer Gentleman-
 ganove
- Mr. Easton dubioser Student
- Sigourney zwielichtige Haushälterin



ORT

- Villa Cartier älteres Haus mit vermeint-
 lichem Poltergeist
- Villa Madigan modernes Gebäude mit
 schrulligen Bewohnern
- Hotel Savoy beherbergt auch kriminelle
 Gäste



MYSTERIUM

- Grüne Eisenfrau entwendetes Gemälde
- Medaillon verschwundener Schmuck
- Holztruhe von Geisterhand bewegtes
 Möbelstück

DETEKTIVKARTEN



ÜBERSICHTSKARTEN



Jede Übersichtskarte zeigt alle vorkommenden Kartenmotive.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine Spielfigur und stellt sie vor das Feld Nr. 1 auf den Spielplan. Nun mischt ihr alle Rätselkarten und sortiert anhand der 3 verschiedenen Kartenrückseiten eine Mysteriums-, eine Orts- und eine Täterkarte aus. Diese legt ihr unbesehen nebeneinander in der Tischmitte ab. Die restlichen 24 Rätselkarten verteilt ihr gleichmäßig an alle Spieler. Zu jeder der 3 Rätselkarten in der Tischmitte legt ihr eine beliebige Detektivkarte: Justus, Bob und Peter. Nun plaziert ihr noch die 3 Übersichtskarten in die Tischmitte, so daß jeder von euch sehen kann, welche Rätsellösungsmöglichkeiten in Frage kommen.

SPIELVERLAUF

Der Jüngste beginnt. Du hältst deine Karten so auf der Hand, daß die Mitspieler deine Kartenvorderseiten nicht sehen können. Du prüfst, ob du bereits jetzt ein oder mehrere Trios auf der Hand hast. Wenn ja, legst du sie offen vor dir ab und rückst für jedes Trio, das du ablegst, ein Feld auf dem ersten Fragezeichen des Spielplans voran. Dann darfst du noch deine Mitspieler nach einer oder mehreren Karten fragen. Der Spielbeginn ist für jeden von euch der einzige Moment, in dem ihr zuerst ein Trio ablegen und dann noch eure Mitspieler nach einer Karte fragen könnt.

Ein Trio besteht aus drei Karten, die alle dasselbe Motiv in den drei Farben: Blau, Weiß, Rot zeigen, z. B. Mr. Easton - blau, Mr. Easton - weiß, Mr. Easton - rot. Ein abgelegtes Trio bringt dir sofort 1 Punkt. Du rückst deine Spielfigur sogleich auf dem Spielplan 1 Feld voran.

Wenn du an der Reihe bist, fragst du einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte (z. B.: "Mike, hast du das blaue Medaillon?"). Hat dein Mitspieler diese Karte, muß er sie dir geben. Du darfst erneut einen beliebigen Spieler nach einer Karte fragen.

Vervollständigt die Karte ein Trio, darfst du dieses vor dir ablegen und deine 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 dein 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 Rätsekkarten verdeckt beiseite gelegt wurden.

RÄTSELKARTEN ENTHÜLLEN

Wenn du an der Reihe bist und glaubst, eine der verdeckt liegenden Rätselkarten benennen zu können, schlägt die Stunde der Wahrheit. Du sprichst deine Vermutung aus; z. B.: "Der Ort des Geschehens ist die weiße Villa Madigan."

1. Stimmt deine Vermutung, nimmst du die enthüllte Karte samt Detektivkarte an dich. Du rückst deine Spielfigur auf dem Spielplan sofort 3 Felder vorwärts und zusätzlich die Anzahl der Felder (1, 2 oder 3), die dir die Detektivkarte bringt. Hast du auch noch die beiden Karten, mit denen zusammen die enthüllte Karte ein Trio bildet, darfst du 1 weiteres Feld voranziehen. Dein Zug endet.

2. Hast du dich getäuscht, endet für dich hier die Spielrunde. Pech gehabt! Deine Spielfigur wandert um 3 Felder für die falsche Enthüllung und zusätzlich um 1, 2 oder 3 Felder gemäß der Detektivkarte zurück. Gelangt deine Spielfigur dabei über das letzte Detektivfeld im Minusbereich hinaus, so darfst du auf dem letzten Minusfeld (-8) stehen bleiben. Sherlock Holmes und 007 raten dir in diesem Falle: Üben, üben, üben! Du legst deine Handkarten offen auf den Tisch. Die falsch enthüllte Rätselkarte bleibt in der Tischmitte liegen und bringt keinem Spieler mehr Punkte. Ihr anderen spielt weiter und ver-

sucht, die verbliebenen Rätselkarten zu enthüllen. Ihr dürft im Spielverlauf zusätzlich die offen liegenden Handkarten aufnehmen - innerhalb eines Zuges jedoch immer nur eine.

Merke: Wenn du ein Trio ablegst, endet dein Zug. Du darfst also nicht ein Trio ablegen und eine Karte enthüllen. Du darfst ebenfalls keine Karte enthüllen, wenn du in demselben Zug einen Mitspieler nach einer Karte gefragt hast, die dieser nicht besitzt. Du darfst jedoch einen Mitspieler erfolgreich nach einer Karte fragen und anschließend eine Rätselkarte enthüllen - und gegebenenfalls sogar mit zweien deiner Handkarten und der enthüllten Rätselkarte ein Trio bilden.

Wenn ein Spieler eine Rätselkarte enthüllt, von der du die zugehörigen Triokarten auf der Hand hältst, hast du Pech gehabt - diese Triokarten sind wertlos.

Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

JUSTUS, PETER UND BOB

Wenn du eine Rätselkarte enthüllt hast, müssen dich deine Mitspieler künftig mit dem Namen des jeweiligen Detektivs ansprechen, wenn sie eine Karte von dir wollen (z. B.: "Justus, hast du das blaue Medaillon?"). Hast du zwei oder drei Karten enthüllt, wirst du mit allen betreffenden Namen angesprochen (z. B.: "Justus und Bob, habt ihr das blaue Medaillon?").

Vergißt dich ein Spieler beim entsprechenden Detektivnamen zu nennen, so muß er mit seiner Spielfigur sofort **1 Feld** rückwärts ziehen. Danach wiederholt er seine Frage richtig und nennt dabei deinen Detektivnamen. Damit deine Mitspieler eine kleine Hilfe erhalten, machst du sie nach der Kartenenthüllung gleich auf deinen neuen Namen aufmerksam: "Ich bin ab jetzt Detektiv Justus."

BLUFFEN

Um eure Mitspieler zu bluffen, dürft ihr auch nach Karten fragen, die ihr selbst auf der Hand habt. Das macht das Spiel noch spannender und undurchschaubarer. Wenn ihr jedoch selbst nach einer Karte gefragt werdet, müßt ihr stets ehrlich antworten.

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

SPIELENDE

Die Spielrunde endet, sobald ihr die 3 verdeckten Karten enthüllt und alle möglichen Trios gefunden habt. 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

liegen die 3 zu enträtselnden Karten und weitere 6 Karten - nach ihren Rückseiten sortiert.

Wenn du nun an der Reihe bist, kannst du entweder deinen Mitspieler wie gewohnt nach einer Karte fragen oder du nimmst eine der 6 Karten vom Tisch auf, ohne sie deinem Mitspieler zu zeigen. Entscheidest du dich dafür, eine Karte vom Tisch zu nehmen, endet dein Zug. Du kannst 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.

WOLLT IHR NEUE FÄLLE LÖSEN?

Wenn ihr Lust darauf habt, noch mehr Fälle zu lösen, dann empfehlen wir euch, 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.