

Die drei ???

Chaos vor der Kamera

Kids



Wer entlarvt den Täter?



SPIELINFO

Spieltyp: Detektivspiel
Spieleranzahl: 2-4

Altersempfehlung: 7-88 Jahre
Spieldauer: circa 20 Minuten

SPIELIDEE

Auf Onkel Titus' Schrottplatz finden Dreharbeiten zu einem Actionfilm statt. Ein Stuntman soll in einem Jeep von einer Rampe 40 Meter über den Schrottplatz fliegen. Die drei Detektive Bob, Peter und Justus sehen dem Filmteam begeistert zu. Doch während der Dreharbeiten ereignen sich gefährliche Pannen. Schon bald ist den drei Jungs klar: Das riecht gewaltig nach Sabotage!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Bob, Peter und Justus und versuchen herauszufinden, wer unschuldig und wer für die Sabotageakte verantwortlich ist.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
1 Würfel
4 Detektiv-Spielfiguren
4 Verdächtigungsplättchen
(in den Farben der Spielfiguren)
20 Personenkärtchen

4 Punkteplättchen
(mit den Werten 1, 2, 3, 4)
1 Verdächtigungstafel
1 Täterplättchen
(Wert 3/Vermummter auf
Rückseite)



VOR DEM ERSTEN SPIEL

... werden die Kärtchen und Plättchen vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst und die Verdächtigungstafel von der Anleitung abgetrennt.

PERSONENKARTCHEN

Es gibt 10 verdächtige Personen. Jede Person ist auf zwei Kärtchen abgebildet. Die eine Karte steht für die Person selbst, die andere für das Alibi der jeweiligen Person. Die Spieler finden im Spielverlauf anhand passender Kartenpaare heraus, welche Personen ein handfestes Alibi haben. Am Ende bleibt eine Person als Täter übrig, deren Alibi falsch ist.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf die Spielfläche gelegt. Die **20 Personenkartchen** werden gemischt und verdeckt auf die 20 Felder des Spielplans verteilt, auf jedem Feld liegt ein Kärtchen. Die Spieler bestimmen gemeinsam eines der verdeckten Kärtchen, auf das sie das **Täterplättchen** (Vermummter) legen. Damit ist der Täter festgelegt, den es herauszufinden gilt. Jeder Spieler wählt eine **Detektiv-Spielfigur** und stellt sie auf ein beliebiges rundes Feld des Spielplans. Des Weiteren erhält jeder Spieler einen **Verdächtigungschip** in der Farbe seiner Spielfigur. Die **Verdächtigungstafel**, die **Punkteplättchen** und der **Würfel** werden bereitgelegt. Ihr wählt einen Startspieler aus. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

DIE SUCHE NACH DEM TÄTER BEGINNT

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und bewegt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl auf den Kreisfeldern des Spielplans in beliebiger Richtung voran. Ein Feld darf innerhalb eines Zuges nicht zweimal betreten werden. Wird ein Stern gewürfelt, so

darf der Spieler seine Figur nach Belieben 1-5 Felder weit ziehen. An anderen Detektiven darf man vorbeiziehen, nicht aber auf ihrem Feld stehen bleiben. Wenn man seine Spielfigur bewegt hat, dreht man ein verdecktes Personenkärtchen von einem der beiden benachbarten Kartenfelder um (am Rand kann man nur ein Kärtchen umdrehen). Sollten im Spielverlauf dort keine Kärtchen mehr liegen, hat man Pech gehabt. Das Personenkärtchen mit dem Täterplättchen darauf darf man nicht ansehen.

PERSONEN PRÜFEN

Nachdem ein Spieler ein Personenkärtchen aufgedeckt hat, kann er eine der drei folgenden Möglichkeiten ausführen:

1. Er dreht das Kärtchen an seinem Platz wieder um und unternimmt nichts.
2. Er deckt ein beliebiges zweites Kärtchen auf, um zu beweisen, dass diese Person ein passendes Alibi hat.
 - Zeigt das zweite Kärtchen **dieselbe Person**, hat der Spieler herausgefunden, dass das Alibi stimmt. Der Spieler nimmt beide Kärtchen an sich und legt sie verdeckt als Gewinnstapel vor sich ab.
 - Zeigt das zweite Kärtchen eine **andere Person**, tappen die Detektive weiterhin im Dunkeln. Beide Kärtchen werden wieder an ihrem Platz umgedreht. Der Spieler muss von seinem Gewinnstapel ein Kärtchen abgeben. Dieses Kärtchen wird aus dem Spiel genommen. Wer noch kein Kärtchen hat, muss nichts abgeben.
3. Er nimmt das Kärtchen und legt es offen vor sich. Er glaubt, zu dieser Person später ihr passendes Alibi zu finden. Jeder Spieler darf nicht mehr als ein Kärtchen offen vor sich liegen haben.
 - Deckt er in einem späteren Zug das passende Kärtchen auf, darf er beide Kärtchen auf seinen Gewinnstapel legen.

- Deckt ein Mitspieler das zweite Kärtchen auf, darf dieser es nicht an sich nehmen, sondern muss es auf dem Spielplan wieder umdrehen.
- Wenn ein Spieler ein Kärtchen offen vor sich liegen hat, kann er es gegen eines eintauschen, das er in einem späteren Zug aufdeckt. Dann wird das Kärtchen verdeckt zurück auf das freigewordene Feld auf dem Spielplan gelegt.

VERDÄCHTIGUNG

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er zusätzlich zu einer der genannten Möglichkeiten noch seinen Verdächtigungschip platzieren, um zu zeigen, dass er diese Person für den Täter hält. Er nimmt seinen Verdächtigungschip und legt ihn auf ein Feld der Verdächtigungstafel neben eine beliebige der abgebildeten Personen. Zuerst natürlich auf ein 4-Punktefeld. Wenn dieses aber schon von einem Mitspieler belegt ist, auf das nächst niedrigere.

Wer seinen Verdächtigungschip schon eingesetzt hat, darf ihn in seinem Zug beliebig auf ein anderes freies Feld legen. Egal, ob ein Spieler einen Verdächtigungschip gelegt hat oder nicht, endet sein Zug und der Nächste ist an der Reihe.

DIE VERHAFTUNG

Im Verlauf des Spiels gibt es immer weniger Kärtchen und damit mögliche Täter auf dem Spielplan. Wer den Täter erkannt zu haben glaubt, ruft laut:

"Ich hab ihn!"

Dieser Ausruf ist immer erlaubt, auch wenn man nicht an der Reihe ist. Der Spieler muss nun sagen, welche Person es ist, indem er den Täter beschreibt.

"Ich verhafte die Person ..."

Er beschreibt die Person genau. Danach schaut er sich geheim das Personenkartchen unter dem Täterplättchen an.

- Erfolgte die Verhaftung zu Recht, zeigt der Spieler den Mitspielern das Kärtchen und das Spiel endet.

- Erfolgte die Verhaftung zu Unrecht, legt der Spieler das Kärtchen wieder verdeckt an seinen Platz unter dem Täterplättchen zurück und scheidet aus, während die übrigen Spieler versuchen, den richtigen Täter zu entlarven.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Täter verhaftet hat. Dafür erhält der Spieler das **Täterplättchen** mit den drei Punkten und legt es auf seinen Gewinnstapel.

Jetzt werden die **Punkteplättchen** verteilt. Jeder Spieler, dessen Verdächtigungschip richtig beim Täter liegt, erhält das Punkteplättchen, das so viele Punkte angibt, wie das Feld unter seinem Verdächtigungschip anzeigt. Er legt das Plättchen auf seinen Gewinnstapel. Falsche Verdächtigungen haben keine Konsequenzen, denn verdächtig waren ja ursprünglich alle.

Hat ein Spieler noch ein **unschuldiges Personenkartchen** offen vor sich liegen, darf er das Kärtchen auf seinen Gewinnstapel legen.

Hat ein Spieler den Täter offen vor sich liegen, also geglaubt, dass der Täter ein passendes Alibi hat, muss er drei Kärtchen bzw. Punkte seines Gewinnstapels abgeben.

Nun zählt ihr alle eure Personenkartchen und addiert die Punkte für Täter- und Punkteplättchen dazu. Sieger ist derjenige Detektiv unter euch, der nun die meisten Punkte hat.

VERDÄCHTIGUNGSTAFEL



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1



4

3

2

1

© 2000 - Klee-Spiele GmbH • D-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: Horst-Rainer Rösner & Wolfgang Kramer

Illustrationen: Stefanie Wegner/Reiner Stelle

Gestaltung: Bluguv Grafik-Design

Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

Art.-Nr.: 91450