

Das Spiel zum Buch

Die drei ??? Nacht in Angst



Spannender Nachtlauf durch
das Museum



Die drei Nacht in Angst

Spannender Nachtlauf durch das Museum

SPIELINFO

Spieltyp: spannendes
Lauf- und Merkspiel
Spieleranzahl: 2-4

Altersempfehlung: 8-88
Spieldauer: ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Mr Peacock, der schusselige Museumsdirektor, will den drei Detektiven Justus, Peter und Bob und deren Chauffeur Morton am Freitagabend den wertvollsten Diamanten der Welt zeigen: das Feuer des Mondes. Plötzlich fällt im ansonsten menschenleeren Museum das Licht aus.

Fünf Gangster dringen im Schütze der Nacht in das Museum ein. Ein spannender Wettlauf entbrennt zwischen ihnen und den zunächst ahnungslosen Detektiven samt Morton und Mr Peacock in den Museumshallen.

Wer dabei mit Glück und gutem Gedächtnis möglichst häufig den nächtlichen „Herumtreibern“ sowie dem Diamanten begegnet und schließlich viele Begegnungskarten als Trios (mit den Farben Rot, Blau und Weiß) vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	1 Würfel
4 Spielfiguren	36 Begegnungskarten
1 Spielanleitung	

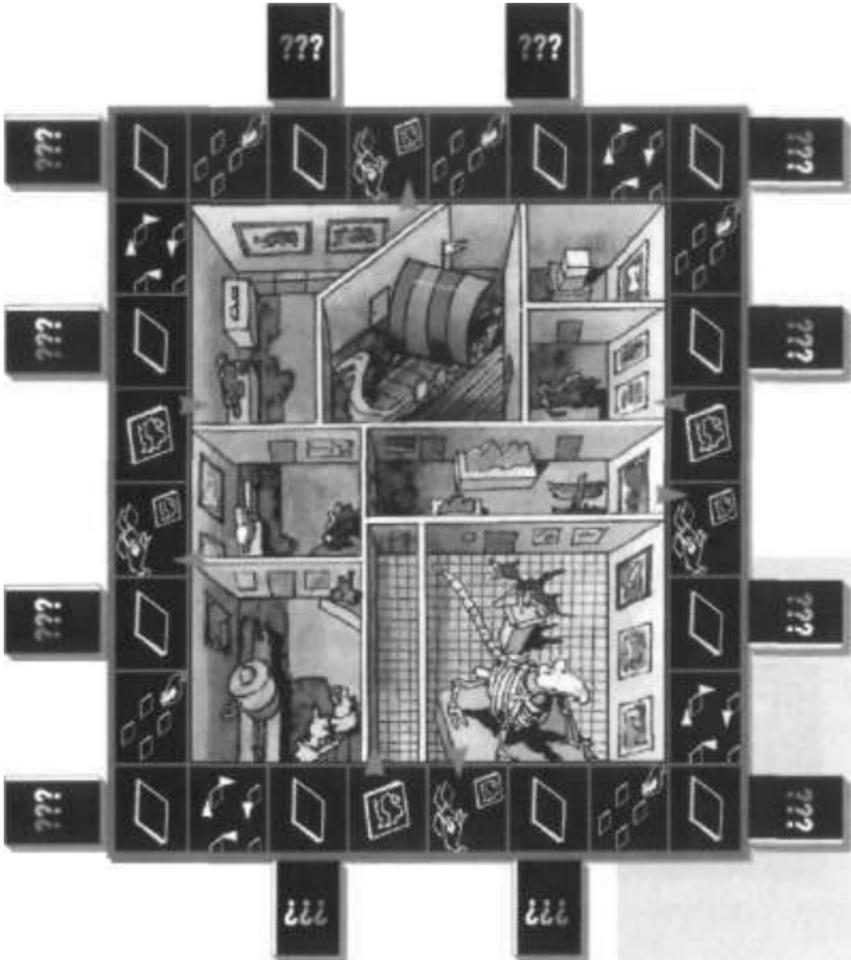
VORDEM ERSTEN SPIEL ...

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

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf die Spielfläche gelegt.

Die 36 Begegnungskarten werden gut gemischt und verdeckt in kleinen Stapeln zu je drei Karten neben die Kartenfelder des Spielplans gelegt.

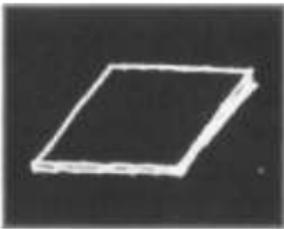


Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf ein beliebiges Feld am äußeren Rand des Spielplans.

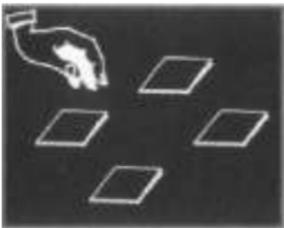
Der Würfel kommt in Reichweite. Der jüngste Spieler beginnt.

Die Spieler bewegen sich auf den äußeren dunklen Spielplanfeldern des Museums und sammeln Kartentrios mit demselben Motiv in den Farben Rot, Blau und Weiß.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und bewegt seine Spielfigur auf dem Spielplan entsprechend der gewürfelten Augenzahl voran. Je nachdem, auf welchem Feld seine Figur landet, hat er eine der folgenden Aktionen auszuführen. Nach der Aktion ist der nächste Spieler an der Reihe. Ziel ist es, möglichst viele gleiche Motive in den Farben Weiß, Rot und Blau zu sammeln.



Landet ein Spieler auf diesem Feld, darf er sich die dort liegenden **Begegnungskarten nehmen, eine davon geheim auswählen** und die verbleibenden Karten wiederverdeckt an ihren Platz zurücklegen. Seine Karte legt der Spieler verdeckt vor sich. Er darf sie sich jederzeit ansehen. Die Karten der Mitspieler kennt er nicht. Liegen keine Karten mehr an diesem Feld, geschieht hier nichts.



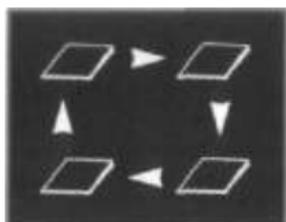
Landet ein Spieler auf diesem Feld, darf er sich einen **beliebigen Stapel** neben dem Spielplanrand nehmen und **eine Begegnungskarte davon auswählen**.



Landet ein Spieler auf diesem Feld, muss er eine seiner verdeckt liegenden Begegnungskarten nehmen (nicht von abgelegten Trios - siehe weiter unten) und **offen in die Spielplanmitte legen**. Hat er keine verdeckten Karten, muss er auch keine abgeben.



Landet ein Spieler auf diesem Feld, darf er sich eine der offen liegenden Begegnungskarten **aus der Spielplanmitte nehmen oder eine von einem Mitspieler „klauen“** (soweit vorhanden). Zu Spielbeginn liegt weder eine Karte in der Mitte noch bei einem Mitspieler - da passiert also noch nichts.



Landet ein Spieler auf diesem Feld, **schieben** alle Spieler reihum eine ihrer gesammelten Begegnungskarten verdeckt zum linken Nachbarn. Hat ein Spieler noch keine Karte, so kann er keine weiterschieben, wohl aber eine zugeschoben bekommen.

ALLGEMEINES

- * Sobald ein Spieler ein Trio gesammelt hat, darf er es innerhalb seines Zuges offen vor sich ablegen. Dieses Trio bleibt bis Spielende liegen.
- * Ein Trio besteht aus drei Begegnungskarten mit demselben Motiv in den Farben Weiß, Rot, Blau.
- Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen.



Justus



Peter



Bob



Feuer des Mondes



Dog



James Elroy



Ernie



Cheewee



Morton



Mr James Peacock



Alpha



Beth

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte neben den Spielplanfeldern von einem Spieler genommen wurde - unabhängig davon, ob noch Karten in der Spielplanmitte liegen.

Der Spieler, der jetzt die meisten Trios vorweisen kann, ist im nächtlichen Durcheinander am häufigsten den Nachtgestalten im Museum begegnet und damit Sieger- nach einer tapferen Nacht in Angst. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielidee und redaktionelle Bearbeitung

Bärbel Schmidts

Illustration

Aiga Rasch und Reiner Stolte

Design

Bluguy

Art.-Nr.: 91437

ISBN: 3-440-08306-3

© 2000 Klee-Spiele GmbH, D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

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

Autorin und Verlag danken
den vielen Testspielern und Regellesern.