

— Helge Andersen —

Das Detektiv-Spiel

Die drei ? ? ? und die Masken der Dämonen

Ein spannendes Spiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren



franckh **Spiele-Galerie**

Spielmaterial

1 Spielplan; 4 Spielfiguren (die drei ??? und ein Freund); 40 Spielsteine; 30 Ereigniskarten; 10 Maskenkarten; 1 Würfel; 1 Spielanleitung.

Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der für das Auffinden der Masken die meisten Punkte erhält.

Die Vorgeschichte

Das Junior-Detektivteam „die drei ???“ (ihr kennt Justus, Bob und Peter ja aus den Büchern von Alfred Hitchcock) hat Ferien. Der erste Detektiv erhält für eine Woche Besuch von seinem Freund Harry. Genau in diese Woche fällt die Aufklärung eines geheimnisvollen Diebstahls: Im Haus von Professor Taylor ist eingebrochen worden. Der Professor besitzt eine außergewöhnliche Sammlung wertvoller Masken aus aller Welt.

Zunächst unbekannte Täter haben einige der seltensten und teuersten Masken gestohlen. Doch glücklicherweise kann die Polizei die Täter bereits einen Tag später in einem nahegelegenen Wald festnehmen – allerdings ohne jede Spur von den Masken. Die Diebe weigern sich beharrlich, darüber Auskunft zu geben, wo die gestohlenen Masken sind.

Die Polizei kommt nicht voran. Sind die Masken schon an einen Hehler verkauft worden? Haben die Diebe die wertvollen Kunstgegenstände vielleicht zerstört? Oder haben sie die Masken versteckt, um sie später, nach Verbüßung ihrer Strafe, in aller Ruhe verkaufen zu können?

Die drei ??? beschließen mit ihrem Freund Harry, den Diebstahl aufzuklären und im Wald nach Spuren zu suchen. Um schneller vorankommen zu können, gehen sie getrennt vor.

An dieser Stelle beginnt das Spiel...

Vorbereitung

1. Jeder Spieler wählt sich eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf eines der vier bunten **Startfelder** im unteren Teil des Spielplans.
2. Die 40 **Spielsteine** werden, mit der Rückseite nach oben, gemischt und beliebig auf die übrigen 40 Felder des Spielplans gesetzt, ohne daß man erkennen kann, welches Bild die Steine auf der unten liegenden Vorderseite aufweisen.
3. Die **Ereigniskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

4. Die **Maskenkarten** (neun sind mit einer Maske versehen, eine Karte enthält nichts) werden gemischt. Ohne sich die Vorderseiten anzusehen, werden vier Karten mit der Rückseite nach oben auf die **vier großen Spielplanfelder** neben die Hütte, die Steingrube, den Strauch und den hohlen Baum gelegt. Die übrigen sechs Karten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.
5. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt mit dem Spiel; die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Das Spiel

Ziehen der Figuren:

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht entsprechend viele Felder weit in beliebiger Richtung; Abbiegen ist erlaubt. Man darf Figuren der Mitspieler überspringen, nicht aber seinen Zug auf einem Feld beenden, auf dem die Figur eines Mitspielers steht.

Aufnehmen der Spielsteine:

Befindet sich auf dem Ankunftsfield ein Spielstein, so nimmt ihn der Spieler auf, dreht ihn um, betrachtet das Bild (ohne daß die Mitspieler es erkennen können) und entscheidet sich, ob er den Stein behalten möchte. Falls ja, so legt er ihn verdeckt vor sich hin. Falls nein, so legt er den Stein verdeckt auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans oder auf das Feld zurück, von dem er ihn gerade aufgenommen hatte.

Wichtig:

Ein Spieler darf zu keiner Zeit mehr als vier Steine vor sich liegen haben. Nimmt er einen fünften Stein auf, so **muß** er diesen oder einen seiner vier Steine zurücklegen.

Aufnehmen der Ereigniskarten:

Enthält ein Stein das „drei ???“-Motiv, so **muß** (Schummeln ist nicht erlaubt) der Spieler eine Ereigniskarte aufnehmen, den Text **sofort** befolgen und den Stein auf ein beliebig freies Feld oder auf das Feld zurücklegen, von dem er ihn gerade aufgenommen hatte. Benutzte Ereigniskarten kommen unter den Stapel der anderen Ereigniskarten.

Bedeutung der Bilder auf den Spielsteinen:

Die anderen Bilder auf den Steinen sind Hinweise darauf, wo die Diebe vielleicht eine weitere Maske versteckt haben könnten:



Steine – sie deuten vor allem auf eine Grube hin



Glasscherben – sie deuten vor allem auf eine Hütte hin



Zweige – sie deuten vor allem auf ein Versteck im Gestrüpp/Strauch hin



Baumrinde – sie deutet vor allem auf ein Versteck in einem hohlen Baum hin.

Aufnehmen der Maskenkarten:

Besitzt ein Spieler vier Steine mit genau der Bildkombination, die bei einem der vier Verstecke auf dem Spielplan angegeben ist, so darf er sich sofort auf den Weg zu diesem Versteck machen – falls sich dort noch eine verdeckt liegende Maskenkarte befindet. Es ist nicht notwendig, daß ein Versteck mit genauer Augenzahl erreicht wird; überzählige Augenzahlen verfallen. Beim Versteck angekommen, nimmt der Spieler die dort liegende Maskenkarte auf, legt sie, für alle Mitspieler sichtbar, vor sich hin und stellt seine vier Steine auf die entsprechenden Felder des Verstecks. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, setzt er von hier aus das Spiel fort.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die vierte und letzte Maskenkarte ihren Besitzer gefunden hat.

Punktwertung

Jede Maske hat einen bestimmten Punktwert. Wer mehr als eine Maskenkarte besitzt, zählt die Punktzahlen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler eine gleichhohe Zahl, so entscheidet die Punktzahl der wertvollsten Einzelkarte.

(Achtung: Unter den zehn Maskenkarten befindet sich auch eine Karte, auf der nichts abgebildet ist. Diese Karte ist wertlos – die Diebe haben ihre Verfolger irregeführt!)

Spiel für 2 oder 3 Spieler

Spiele nicht vier, sondern 2 oder 3 Spieler dieses Spiel, so gelten dieselben Regeln wie die oben beschriebenen. Einer der drei ??? oder der Freund Harry könnte bei der Suche dann nicht behilflich sein.

Idee und Text:
Helge Andersen

Gestaltung und Grafik:
Claus Fritzmann

© 1987
Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.