

● Würfelt ein Spieler die Farbe Weiß oder Schwarz?

Auf einem der drei Würfel fehlen die Farben Orange und Violett. Dafür gibt es auf diesem Würfel die Farben Weiß und Schwarz. Beide Farben haben eine besondere Bedeutung:

● Weiß auf dem Würfel bringt Glück!

Denn jeder Spieler, der Weiß würfelt, kann diese Farbe als Joker für eine beliebige der sechs Code-Farben einsetzen (Rot, Gelb, Blau, Grün, Orange oder Violett).

Beispiel: Würfelt ein Spieler Blau, Gelb und Weiß, kann er den Joker für die Farbe Orange einsetzen – und knackt so den Farbcode Gelb-Blau-Orange.

● Schwarz auf dem Würfel kann Glück oder Pech bringen – je nachdem, wer diese Farbe würfelt!

Meistens gilt die Farbe Schwarz (wie Weiß) als **Joker**, der für eine beliebige der sechs Code-Farben eingesetzt werden kann. Dies gilt für alle Spieler **außer dem Führenden** – also dem Spieler, der die meisten Münzen besitzt.

Liegt kein Spieler eindeutig in Führung, weil mehrere Spieler gleich viele Münzen haben, gilt die Farbe Schwarz für alle als Joker.

Nur für den **führenden Spieler** bedeutet es **Pech**, wenn er die Farbe Schwarz würfelt: Er muss dann eine **Münze** an den Mitspieler **abgeben**, der am wenigsten Münzen hat – und sein Zug ist sofort beendet. Haben mehrere Spieler gleich wenige Münzen, darf der Führende aussuchen, wem er die Münze gibt.

Beispiel: Laura hat drei Münzen gesammelt, Luca und Alex zwei, Martin vier. Wenn Laura, Luca oder Alex die Farbe Schwarz würfeln, können sie diese als Joker einsetzen. Würfelt Martin die Farbe Schwarz, muss er eine Münze an Luca oder Alex abgeben und sein Zug ist sofort beendet.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn alle 16 Türen geöffnet und damit alle Stücke der Schatzkarte gefunden wurden. Legt die 16 Stücke zur vollständigen Schatzkarte zusammen. Gemeinsam mit den drei Detektiven aus Rocky Beach habt ihr den Weg zu der wertvollen Schatztruhe gefunden!

Nun zählt jeder Spieler seine Münzen. Wer die meisten Münzen gesammelt hat, war in diesem Spiel der beste Detektiv und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten Schatzkarten-Stücke gesammelt hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Tipp von Justus für besonders schlaue Detektive

Besonders schlaue Detektive überlegen nicht nur genau, welche Farb-codes sie in ihrem zweiten oder dritten Wurf am wahrscheinlichsten knacken können. Ihr solltet auch darauf achten, wie ihr den Würfel mit den Farben Weiß und Schwarz einsetzen könnt: Mit diesem Würfel habt ihr eine große Chance, einen Joker zu würfeln und euch eine Farbe frei auszusuchen. Diesen Würfel nochmals zu werfen lohnt sich meistens, wenn ihr zurück oder gleichauf mit Mitspielern liegt. Wenn ihr in Führung liegt, ist es wegen der Farbe Schwarz allerdings riskant, diesen Würfel nochmals zu werfen.

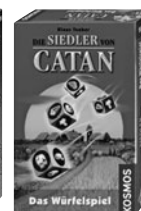
Art.-Nr.: 699178

Spielidee: Roselyne Kuch • Grafik: Bluguy Grafik-Design, München • Illustration: Kim Schmidt, Döllerup
© 2007 KOSMOS Verlag • Pfizerstr. 5-7 • D-70184 Stuttgart • Tel.: +49(0)711-2191-0 • Fax: +49(0)711-2191-199
www.kosmos.de • info@kosmos.de • Alle Rechte vorbehalten • MADE IN GERMANY

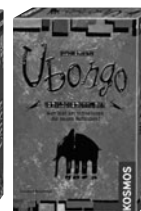
HABT IHR LUST AUF NOCH MEHR TOLLE SPIELE ZUM MITNEHMEN?



Können Schweine fliegen?
Ab 5 Jahren



Die Siedler von Catan
Das Würfelspiel
Ab 7 Jahren



Ubongo
Ab 7 Jahren



SuDoku Kids
Ab 5 Jahren



Welcher Dino ist das?
Ab 4 Jahren

Die drei ??? Kids

Das Schloss-Geheimnis



Wer knackt den Code?

KOSMOS

FÜR 2-4 SPIELER AB 7 JAHREN

Rätselhaft! Im Schloss des Grafen O'Connor stoßen „Die drei ???® Kids“ auf 16 einbruchsichere Türen – ohne Schlösser. Was mag sich dahinter verbergen? Und mit welchem Trick lassen sich die sonderbaren Türen öffnen? Mit viel Spürsinn kommen „Die drei ???® Kids“ dem Geheimnis auf die Spur ...

SPIELMATERIAL

16 Türen/Schatzkarten-Stücke, 16 Farbcode-Streifen,
3 Farbwürfel, 26 Münzen



ZIEL DES SPIELS

Mithilfe der Würfel knackt ihr Farbcodes und könnt so die geheimnisvollen Türen öffnen. Dahinter verbergen sich Stücke einer Schatzkarte, mit denen ihr euch euren Anteil am Schatz sichern könnt. Wer die meisten Münzen findet, gewinnt.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel legt ihr die drei Farbwürfel bereit. Die 16 Türen werden, mit der Schatzkarten-Seite nach unten, gemischt und in vier Reihen mit je vier Karten in der Tischmitte platziert. Auf jede Tür legt ihr einen beliebigen der 16 Farbcode-Streifen. Die Münzen legt ihr als Vorrat bereit.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Auf jeder Tür liegt ein Farbcode-Streifen mit jeweils drei Farbpunkten, zum Beispiel Gelb-Orange-Blau. Eine Tür kann nur geöffnet werden, wenn ein Spieler mithilfe der Würfel den Farbcode dieser Tür knackt – also mit den drei Farben auf den Würfeln die gesuchte Kombination des Farbcodes zusammensetzen kann.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit allen drei Würfeln und schaut, welche drei Farben die Würfel zeigen. Der Spieler prüft, ob auf einer Tür ein Farbcode zu sehen ist, den er aus diesen drei Farben zusammensetzen kann.

● Stimmen die drei Farben auf den Würfeln mit einem Farbcode überein?

Super! Der Spieler hat den Farbcode geknackt und darf die Tür unter dem Farbcode-Streifen öffnen. Er legt den Streifen beiseite, deckt die Tür auf und legt sie vor sich ab. Nun ist ein Stück der Schatzkarte zu sehen. In der linken oder rechten unteren Ecke des Schatzkarten-Stücks könnt ihr sehen, wie wertvoll dieses Stück ist – je nachdem, wie viele Münzen dort abgebildet sind: Wer ein Stück findet,

auf dem der Weg zum Schatz oder der Kompass abgebildet ist, bekommt zwei Münzen aus dem Vorrat. Wer das Stück mit der Schatztruhe findet, ergattert sogar drei Münzen. Für alle anderen Stücke erhält der Spieler je eine Münze. Die Münzen legt der Spieler nebeneinander vor sich ab. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Beispiel: Der Spieler würfelt Rot, Gelb und Blau. Er entdeckt auf einer Tür den Farbcode Gelb-Rot-Blau. Diesen Farbcode kann er mit seinem Wurf knacken – er darf die Tür öffnen und bekommt so viele Münzen, wie auf dem Schatzkarten-Stück abgebildet sind.

● Stimmen weniger als drei Farben auf den Würfeln mit einem Farbcode überein?

Ein guter Detektiv gibt nicht so schnell auf! Der Spieler darf noch bis zu zwei Mal würfeln. Dabei ist schlaues Kombinieren gefragt. Denn der Spieler darf entscheiden, wie viele Würfel er für den zweiten und dritten Versuch nochmals einsetzen möchte: nur einen Würfel, zwei Würfel oder alle drei Würfel. Die restlichen Würfel darf der Spieler liegen lassen, ohne die gewürfelte Farbe zu verändern. Hat ein Spieler nach drei Würfel-Versuchen keinen Farbcode geknackt, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Beispiel: Der Spieler würfelt in seinem ersten Wurf Orange, Orange und Gelb. Es gibt keinen Farbcode, der mit dieser Farbkombination übereinstimmt. Der Spieler darf nochmals würfeln und schaut, welche Kombinationen er erzielen kann: Wenn die drei Farbcodes Gelb-Orange-Grün, Gelb-Blau-Orange und Orange-Orange-Blau noch ausliegen, hat der Spieler gute Chancen, einen dieser Farbcodes zu knacken. Da noch zwei Farbcodes mit Orange und Gelb ausliegen, sind die Chancen des Spielers am besten, wenn er den Würfel mit Gelb und einen Würfel mit Orange liegen lässt. Den dritten Würfel wirft der Spieler nochmals. Würfelt er Grün, Blau oder einen Joker (siehe unten), dann hat er den Farbcode geknackt. Klappt dies nicht, hat er noch einen letzten Versuch, eine der gewünschten Farben zu erwürfeln.