

Dann wechselt die Rolle des Täters zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler, der alle zwölf Täterkarten und den Weckerchip erhält. Der bisherige Täter spielt in der nächsten Runde bei den Detektiven mit.

Neue Runde

Der neue Täter mischt die zwölf Täterkarten gründlich. Dann zieht er vier davon und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen Täterkarten legt er als Zeitkarten-Stapel neben dem Weckerchip vor sich ab.

Sobald der Täter die erste Zeitkarte vom Stapel in die Schachtel gelegt hat, darf der jüngste Detektiv mit dem ersten Ermittlungsversuch beginnen – also würfeln und Detektivkarten umdrehen. Und wieder gilt es für die Detektive, mit acht Ermittlungsversuchen herauszufinden, auf wen es der Täter diesmal abgesehen hat!

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler eine Runde lang den Täter gespielt hat.

Liegt mindestens ein Spurencip eines Spielers auf der Spurenleiste auf gleicher Höhe wie der Täterchip oder weiter vorn, haben die Detektive gemeinsam den Täter geschnappt und das Spiel gegen ihn gewonnen.

Der Spieler, der mit seinem Spurencip am weitesten vorrücken konnte, hat am besten ermittelt und wird zum Meisterdetektiv ernannt. Liegen mehrere Spieler gleichauf, gibt es mehrere Meisterdetektive.

Liegen die Spurencips aller Spieler hinter dem Täterchip zurück, ist der Täter den Detektiven diesmal leider entwischt!

In seltenen Fällen endet das Spiel vorzeitig, weil der Täter auf der Spurenleiste das letzte Feld (Feld 12) erreicht. Dann konnten die Detektive diesen Fall nicht lösen und müssen sich im Ermitteln noch etwas üben.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Zu zweit starten die beiden Spieler mit ihren Spurencips von Feld 2 der Spurenleiste. Der Täter startet wie üblich vor dem Feld 1, außerhalb der Spurenleiste.

Das Spiel endet, wenn jeder der beiden Spieler je zwei Runden lang den Täter gespielt hat. Dabei wechseln sich die Spieler nach jeder Runde ab.

SPIELVARIANTEN

Jüngere oder weniger erfahrene Detektive können auch ohne Zeitkarten, also mit mehr oder unbegrenzt vielen Ermittlungsversuchen, spielen – und sich so im Kombinieren üben.

Meisterdetektive können darauf verzichten, die Detektivkarten zu gruppieren. Es ist dann viel schwieriger, den Überblick zu behalten. Außerdem können Meisterdetektive die Anzahl der erlaubten Ermittlungsversuche verringern. Bei nur fünf Ermittlungsversuchen wird es schon sehr knifflig, den Täter zu schnappen.

Übrigens: Keine Sorge – den Tieren oder Justus, Peter und Bob passiert nichts Schlimmes! Der Täter will dem Besitzer des Zoos nur einen Schrecken einjagen – und bringt sie auf jeden Fall wieder zurück!

Spielidee: Heinz Meister • Grafik: Bluguy Grafik-Design, München • Illustration: Stefanie Wegner, Jan Saße
© 2008 KOSMOS Verlag • Pfälzerstr. 5-7 • 70184 Stuttgart • Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de • info@kosmos.de

Art.-Nr. 697709
523971

LUST AUF NOCH MEHR SPANNUNG?

In der Buch-Reihe „Die drei ??? Kids“ sind viele Bände erschienen.

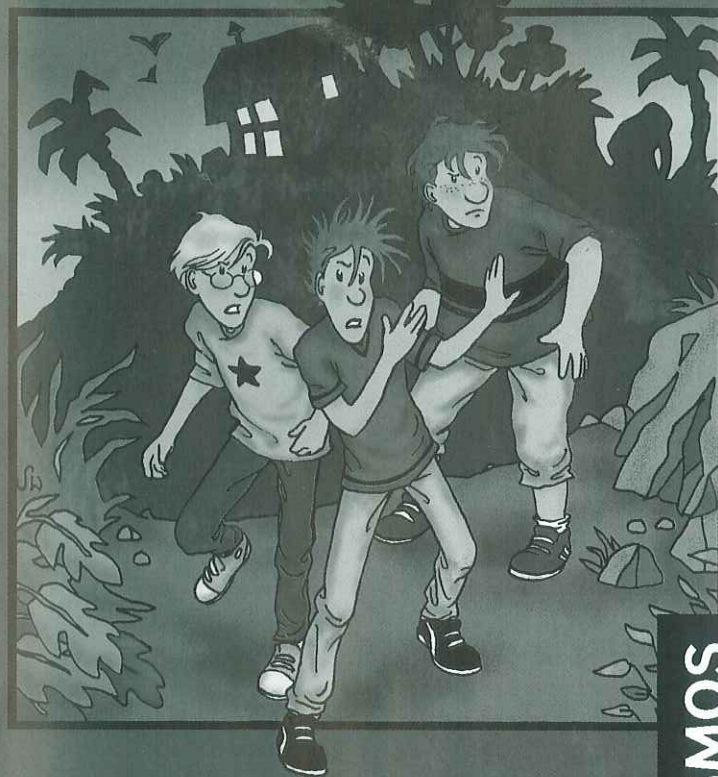
Zum Beispiel:
„Die drei ??? Kids und du.
Vampire in Rocky Beach“
ab 8 Jahre
978-3-440-11364-6
7,95 EUR



Justus, Peter und Bob brauchen deine Hilfe: Ein Fall und 1.000 Spuren – welche davon ist wichtig, welche führt in die Irre? Du entscheidest!

Die drei ??? Kids

Panik im Paradies



Wer rettet die Zoo-Tiere?

KOSMOS

FÜR 2 - 4 SPIELER AB 7 JAHREN

Das friedliche Leben im Zoo gerät plötzlich in Aufruhr. Seltsame Dinge geschehen und Tiere verschwinden! Welche Tiere schwerer als nächste in Gefahr? Oder hat es der Unbekannte sogar auf Justus, Peter oder Bob abgesehen?

Mit Spürsinn und Kombinationsvermögen versucht ihr, herauszufinden, auf wen es der Täter abgesehen hat ...

SPIELMATERIAL

12 große Detektivkarten, 12 kleine Täterkarten, 1 Würfel, 1 zweiteilige Spurenleiste, 5 Spurenchips, 1 Weckerchip

ZIEL DES SPIELS

In jeder Runde übernimmt einer der Spieler die Rolle des Täters. Die übrigen Spieler versuchen als Detektive herauszufinden, auf wen es der Täter abgesehen hat.

Je besser die Detektive ermitteln, desto leichter können sie den Täter schnappen.

Nach mehreren Runden haben entweder alle Spieler als Detektive gemeinsam den Täter geschnappt – oder der Täter konnte entweichen! Außerdem zeigt sich, wer am besten ermittelt hat, und dieser Spieler wird zum Meisterdetektiv ernannt.

VOR DEM SPIEL

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

Vor jedem Spiel legt ihr die zwölf Detektivkarten so in die Tischmitte, dass die großen Motive zu sehen sind.

Setzt die beiden Teile der Spurenleiste zusammen und legt sie neben die großen Detektivkarten.

Die zwölf kleinen Täterkarten werden verdeckt gemischt, also so, dass die schwarzen Rückseiten mit dem Skorpion zu sehen sind. Diese Karten legt ihr als Stapel bereit.

Der schwarze Spurenchip für den Täter wird neben die Spurenleiste vor das schwarze Feld mit der Zahl 1 gelegt.

Jeder Spieler wählt einen der vier übrigen Spurenchips und legt ihn vor das Feld mit der Zahl 1 in der entsprechenden Farbe, also in eine Reihe mit dem schwarzen Spurenchip für den Täter.



Übrige Spurenchips werden nicht benötigt und werden in die Schachtel gelegt.

Legt noch den Würfel und den Weckerchip bereit – dann kann es losgehen ...

DAS SPIEL GEHT LOS!

Der älteste Spieler beginnt als Täter. Er erhält den Weckerchip und die zwölf kleinen Täterkarten. Dann zieht er – ohne dass ein Mitspieler sie sehen kann – vier Täterkarten, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen acht Täterkarten legt er verdeckt als Stapel vor sich ab und den Weckerchip daneben. Diese acht Karten werden als „Zeitkarten“ verwendet, mit deren Hilfe der Täter die Ermittlungsversuche der Detektive zählt.

Achtung: Kein Mitspieler darf die Motive auf den Vorderseiten der Täterkarten sehen!

Eine Runde besteht aus acht Ermittlungsversuchen

Vor jedem Ermittlungsversuch der Detektive legt der Täter eine der Zeitkarten in die Schachtel – sie ist für diese Runde aus dem Spiel.

Ein Ermittlungsversuch heißt: einmal würfeln und große Detektivkarten umdrehen

Der jüngste Detektiv dieser Runde würfelt und dreht die entsprechende Anzahl an großen Detektivkarten um, sodass die dunklen Rückseiten mit dem kleinen Motiv im Kreis zu sehen sind.

Anschließend vergleicht der Täter die Motive in den Kreisen auf den umgedrehten Detektivkarten mit den Motiven auf seinen vier Täterkarten. Dann sagt er laut, wie viele Übereinstimmungen es gibt. Mehr darf der Täter nicht verraten!

Beispiel: Der Detektiv würfelt die Zahl 3 und dreht drei Detektivkarten um: den Nasenaffen, die Schildkröte und Bob.

Der Täter hält folgende vier Täterkarten auf der Hand: den Nasenaffen, das Zebra, die Schlange und Justus. Da ein Motiv übereinstimmt (der Nasenaffe), sagt der Täter: „Eine Übereinstimmung!“

Anschließend werden die Detektivkarten wieder umgedreht, sodass die großen Motive zu sehen sind. Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Detektiv mit Würfeln und Detektivkarten umdrehen an die Reihe und der Täter muss verraten, wie viele Motive mit seinen Täterkarten übereinstimmen.

Spieltipp: Die Detektive dürfen während ihrer Ermittlungsversuche die Detektivkarten gruppieren. Das heißt: Es ist erlaubt, mehrere Detektivkarten etwas abseits von den anderen Detektivkarten zu legen – zum Beispiel, weil man weiß, dass unter diesen Karten ein Motiv ist, das auch der Täter auf der Hand hält.

Ende der Runde

Jedes Mal, bevor einer der Detektive würfelt, legt der Täter eine der acht Zeitkarten in die Schachtel. Liegt vor dem Täter nur noch der Weckerchip – sind also nach acht Ermittlungsversuchen alle Zeitkarten aufgebraucht – dann ist die Runde zu Ende.

Die Detektive beraten sich nun und drehen gemeinsam die vier Detektivkarten um, die ihrer Meinung nach mit den vier Täterkarten auf der Hand des Täters übereinstimmen. Anschließend legt der Täter seine vier Täterkarten aus der Hand offen auf den Tisch. Die Spieler vergleichen gemeinsam, wie viele Motive auf den Täterkarten mit den Motiven in den Kreisen der vier umgedrehten Detektivkarten übereinstimmen:

Für jedes Motiv, das übereinstimmt, rücken alle Detektive dieser Runde mit ihrem eigenen Spurenchip auf der Spurenleiste jeweils ein Feld vor.

Für jedes Motiv, das nicht übereinstimmt, zieht der Täter den schwarzen Spurenchip auf der Spurenleiste jeweils ein Feld vor.