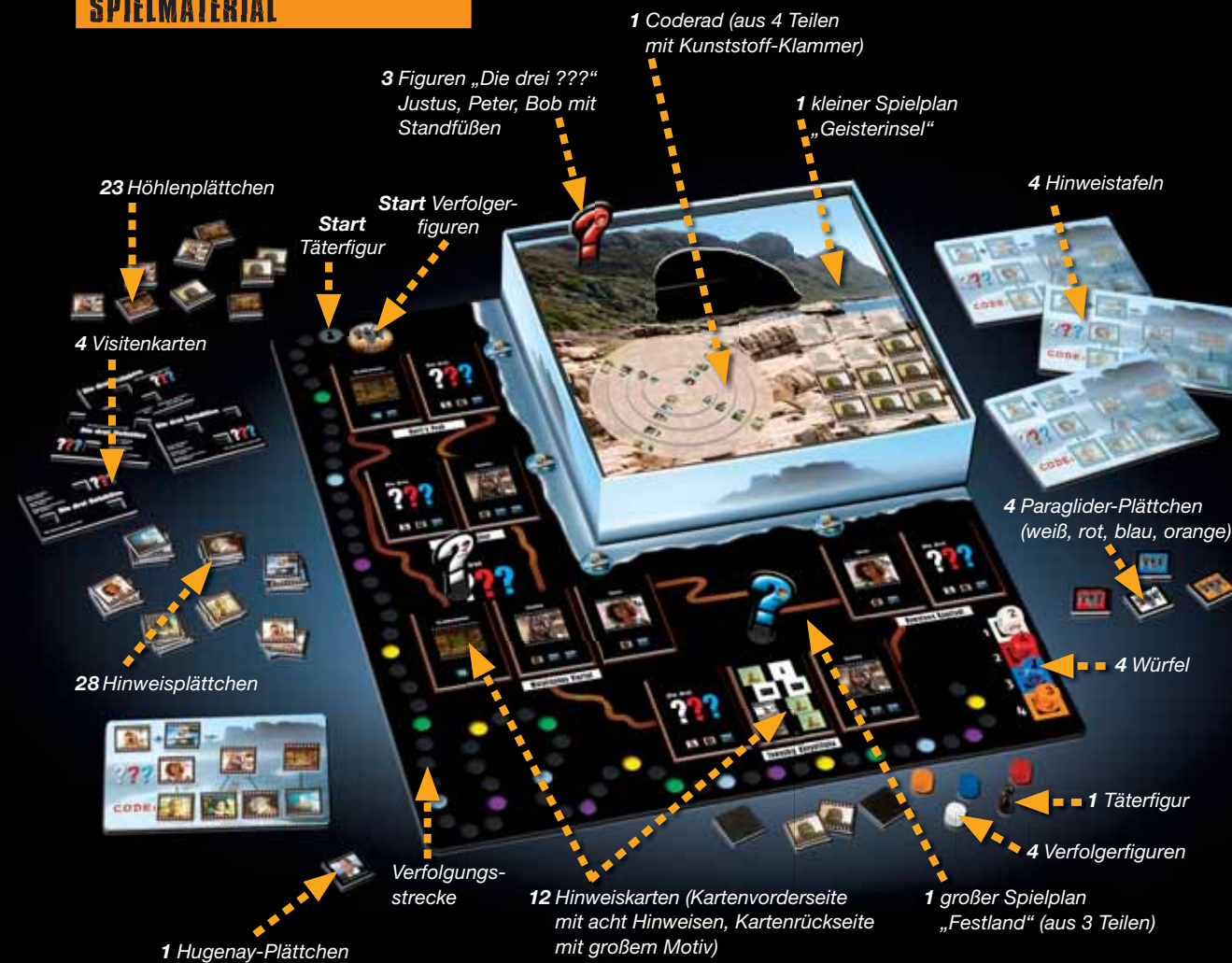


SPIELMATERIAL



ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel gilt es, mithilfe der Visitenkarten möglichst schnell alle Hinweise zur Lösung des Falls zu sammeln und anschließend den Täter auf der Flucht zu verfolgen. Wer den Täter als Erster einholt, gewinnt das Spiel.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Die drei Figuren Justus, Peter und Bob steckt ihr in die Standfüße. Dann montiert ihr das Coderad: Legt die drei runden Codescheiben übereinander auf das Codefeld des kleinen Spielplans „Geisterinsel“ – von der größten ganz unten bis zur kleinsten ganz oben.



Die kleinen Löcher in der Mitte der Codescheiben und das Loch auf dem Codefeld müssen übereinanderliegen. Steckt dann die beiden Hälften der Kunststoff-Klammer durch die Löcher und drückt die beiden Hälften so fest zusammen, dass sie einrasten.

Vor jedem Spiel ...

- ... setzt ihr die drei Teile „Festland“ zu einem großen Spielplan zusammen. Damit sich eine rechteckige Spielfläche ergibt, platziert ihr den Schachtelboden mit dem schwarzen Kunststoff-Einsatz in die freie Ecke des Spielplans (rechts oben).
- Jeder Spieler erhält eine Visitenkarte und eine Hinweistafel, die er vor sich ablegt.
- Die Figuren „Die drei ???“ stellt ihr beim Ort „Malaiisches Viertel“ auf dem großen Spielplan im Bereich des großen Aufdrucks „Die drei ???“ ab.
- Mischt die zwölf Hinweiskarten verdeckt, mit dem großen Motiv nach oben. Verteilt die Karten dann verdeckt auf den zwölf Ablagefeldern des großen Spielplans. Dabei kommen die vier Karten „Die drei ???“ auf die Felder mit den drei Detektiven. Die restlichen Karten müssen so auf die acht übrigen Kartenfelder mit den großen Fingerabdrücken verteilt werden, dass an einem Ort keine Kartenrückseite doppelt vorkommt (z. B. zwei Karten „Chris“). Setzt euch so hin, dass jeder alle Karten auf dem Spielplan sehen und erreichen kann.
- Die vier Verfolgerfiguren stellt ihr auf das Startfeld der Verfolgungsstrecke auf dem großen Spielplan. Die Täterfigur stellt ihr auf das Feld mit der Abbildung dieser Figur, direkt vor die Verfolger.
- Die vier Würfel platziert ihr in den dafür vorgesehenen Aussparungen im Spielplan mit der jeweils passenden Rahmenfarbe.
- Die 23 Höhlenplättchen mit der schwarzen Rückseite werden in das große Fach im schwarzen Kunststoff-Einsatz der Schachtel gelegt und dort verdeckt gemischt.
- Die übrigen Plättchen werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Nun legt ihr den kleinen Spielplan „Geisterinsel“ mit dem Coderad nach oben auf den Kunststoff-Einsatz in der Schachtel. Das große Loch in diesem Spielplan stellt den Höhleneingang dar und muss über dem großen Fach mit den Höhlenplättchen liegen.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Hinweise suchen

Wer an der Reihe ist, **muss** eine beliebige der Spielfiguren Justus, Peter oder Bob entlang eines orangefarbenen Wegs **einen Ort weiter ziehen**, z. B. vom Malaiischen Viertel zum Devil's Peak. Der Spieler stellt die gezogene Figur über den Hinweiskarten am neuen Ort ab. Es ist nicht erlaubt, Orte zu überspringen, wenn es keinen direkten Weg gibt – also z. B. von Downtown Kapstadt direkt zum Weingut Wilbur zu ziehen.

Der Spieler darf sich eine der Hinweiskarten am neuen Ort anschauen und kann so mit seiner Visitenkarte einen Hinweis finden: Dazu dreht der Spieler die Hinweiskarte und seine Visitenkarte um, sodass auf der Hinweiskarte acht kleine Hinweise und auf der Visitenkarte die Gesichter von Justus, Peter und Bob zu sehen sind. Dann legt der Spieler die Visitenkarte so auf die Hinweiskarte, dass die orangefarbenen Kreuze übereinanderliegen.



Die Mitspieler dürfen dabei zuschauen. Jede Visitenkarte hat drei Sichtfenster: Ein Sichtfenster zeigt den Hinweis, den Justus findet, ein anderes den Hinweis, den Peter findet, und das dritte Sichtfenster zeigt den Hinweis, den Bob findet. In einem Zug könnt ihr immer nur einen Hinweis finden – und zwar den des Detektivs, mit dessen Figur ihr an diesen Ort gezogen seid. Bei jedem Sichtfenster auf der Visitenkarte seht ihr den Detektiv abgebildet, für den der Hinweis gilt.

Beispiel: Der Spieler zieht mit Peter vom Malaiischen Viertel zum Weingut Wilbur. Dort dreht der Spieler die Karte mit dem großen Motiv „Die drei ???“ um und legt seine Visitenkarte mit der Rückseite nach oben darüber. Im Sichtfenster für Peter ist nun das Boot zu sehen – das heißt: Der Spieler hat mit Peter den Hinweis „Boot“ gefunden.

Diese neun Hinweise gilt es zu finden:



Wer einen dieser neun Hinweise gefunden hat, darf sich das Hinweisplättchen mit dem entsprechenden Motiv aus dem Vorrat nehmen und auf seiner Hinweistafel platzieren. Findet der Spieler einen Hinweis, den er bereits auf seiner Hinweistafel gesammelt hat, bekommt er kein Hinweisplättchen. In einem Zug kann nur mit **einem** Detektiv an **einem** Ort auf **einer** Karte nach einem Hinweis gesucht werden – anschließend wird die Karte sofort wieder verdeckt an ihren Platz zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung bei der Hinweissuche!

- Zu Beginn des Spiels dürfen die Spieler nur die Hinweiskarten mit dem großen Motiv „Die drei ???“ anschauen.**



- Die anderen Hinweiskarten**



darf ein Spieler erst anschauen, wenn er den entsprechenden Hinweis bereits auf seiner Hinweistafel gesammelt hat.

- Wer bereits die Hinweise „Bill“ und „Boot“ gefunden hat, kann zur Geisterinsel fahren.**



- Die Hinweise „Gamba“ und „Grabkammer“ könnt ihr nur in der Höhle auf der Geisterinsel finden.**



- Auf den Hinweiskarten könnt ihr nicht nur Hinweise, sondern auch zwei Aktions-symbole finden:**



Wer den **„Täter“** findet, muss die schwarze Täterfigur auf der Verfolgungsstrecke ein Feld vorrücken. Der Spieler geht in dieser Runde leer aus.



Wer die **„Visitenkarte“** findet, muss seine Visitenkarte mit seinem linken Mitspieler tauschen. Der Spieler darf dann prüfen, ob er mit der neuen Visitenkarte auf der gleichen Hinweiskarte einen Hinweis finden kann.

Tipps zur Hinweissuche:

- Welche Hinweise auf der Hinweiskarte zu finden sind, kann man an den kleinen Motiven am unteren Rand der Rückseite erkennen.



- Merkt euch, mit welchem Detektiv ihr auf einer bestimmten Karte Hinweise finden könnt, die ihr noch benötigt.

Die Bootsahrt zur Geisterinsel und die Höhle des Tokolosh

Wer die Hinweise „Boot“ und „Bill“ besitzt, kann zur Geisterinsel fahren. Dazu setzt der Spieler Justus, Peter oder Bob auf den Spielplan „Geisterinsel“. Dies ist nur möglich, wenn die Figur auf einem Ort steht, der am Wasser liegt und neben dem ein Boot abgebildet ist – also nicht von „Township Khayelitsha“ aus.

Der Spieler darf in diesem Zug keine Hinweiskarten auf dem Festland anschauen – stattdessen erkundet er die Höhle, in der der Geist Tokolosh lauert: Der Spieler muss mit einer Hand in das Loch im Spielplan „Geisterinsel“ greifen und ein Plättchen aus der Höhle ziehen. Er darf das Plättchen erst umdrehen und anschauen, wenn er es bereits aus der Höhle genommen hat.

- **Ist auf dem Plättchen ein Hinweis zu sehen?**



Dann darf der Spieler das Plättchen auf seine Hinweistafel legen und sein Zug ist beendet. Hat der Spieler diesen Hinweis bereits gesammelt, legt er ihn verdeckt zurück in die Höhle.

- **Ist auf dem Plättchen der Geist Tokolosh zu sehen?**



Dann ist der Spieler auf den Tokolosh gestoßen! Ein guter Detektiv gibt aber nicht so schnell auf: Er darf noch einmal in die Höhle greifen. Findet er beim zweiten Versuch einen Hinweis, darf er diesen auf seine Hinweistafel legen und sein Zug ist beendet. Zieht der Spieler wieder den Tokolosh, wird die Situation brenzlig. Der Spieler muss sich entscheiden, ob er seinen Zug freiwillig beendet oder ob er noch einen letzten Versuch wagen möchte. Riskiert der Spieler aber zu viel und zieht ein drittes Tokolosh-Plättchen aus der Höhle, muss er seinen Hinweis „Boot“ zurück zum Vorrat legen! Bevor er erneut zur Geisterinsel fahren kann, muss er in der nächsten Runde zuerst wieder den Hinweis „Boot“ finden.

Tokolosh-Plättchen, die aus der Höhle gezogen wurden, werden auf den Tokolosh-Feldern des Spielplans „Geisterinsel“ abgelegt. Wenn alle diese Felder belegt sind, werden übrige gezogene Tokolosh-Plättchen verdeckt zurück in die Höhle gelegt.

- **Deckt der Spieler ein Plättchen bereits in der Höhle auf, ist sein Zug sofort beendet.**

Alle Hinweise gesammelt? Geheimcode und Verfolgungsjagd!

Hat ein Spieler alle neun Hinweise auf seiner Hinweistafel gesammelt, hat er das Rätsel um die Krone gelöst und den Täter entlarvt: Es ist der Meisterdieb Hugenay! Doch dieser entführt Chris und kann mit der Krone fliehen. Um die Verfolgung aufzunehmen, muss der Spieler zuerst den Geheimcode knacken: Auf den Hinweisplättchen „Bild Lufefe“, „Bild Horatio“, „Affe“ und „Krone“ sind Ziffern für den Geheimcode zu sehen. Der Spieler stellt das Coderad so ein, dass die Motive mit den Ziffern seiner Hinweisplättchen übereinander

angeordnet sind. In einem der beiden runden Sichtfenster in der Mitte erscheint dann ein farbiges Feld mit Hugenay. Die Täterfigur wird auf das nächste Feld der Verfolgungsstrecke mit der entsprechenden Farbe gestellt.



Beispiel: Die Hinweisplättchen des Spielers zeigen die Ziffer 3 bei „Bild Lufefe“, die Ziffer 1 bei „Bild Horatio“, die Ziffer 4 bei „Affe“ und die Ziffer 3 bei „Krone“.



Den Code 3143 stellt der Spieler auf dem Coderad ein. Im Sichtfenster erscheint ein grünes Feld mit Hugenay – die Täterfigur wird deshalb auf das nächste grüne Feld auf der Verfolgungsstrecke vorgerückt.



Der Spieler weiß nun, wohin der Täter geflüchtet ist, und kann mit dem Paraglider die Verfolgung aufnehmen: Als erster Verfolger bekommt er das Paraglider-Plättchen mit der Zahl 1 auf weißem Grund und den weißen Würfel. Mit diesem darf er ab jetzt in jeder Runde einmal würfeln und entsprechend mit der weißen

Verfolgerfigur auf der Verfolgungsstrecke vorrücken. Würfelt der Spieler das Motiv „Täter“, bleibt seine Verfolgerfigur stehen und er muss stattdessen die Täterfigur um ein Feld vorrücken.

Hat der Spieler eine Figur vorgerückt, ist sein Zug zu Ende. Sein linker Nachbar ist an der Reihe und geht weiter auf Hinweissuche.

Hat der nächste Spieler alle Hinweise gesammelt, stellt auch er seinen Geheimcode auf dem Coderad ein. Der Täter flüchtet wieder zum nächsten farbigen Feld, das mit der Farbe im Sichtfenster übereinstimmt. Der zweite Verfolger erhält das Paraglider-Plättchen mit der Zahl 2 auf rotem Grund, würfelt mit dem roten Würfel und rückt die rote Verfolgerfigur vor usw.

Achtung! Die Spieler dürfen nicht auswählen, mit welcher Farbe sie spielen!

- Der **erste** Verfolger muss mit **Weiß** spielen.
- Der **zweite** Verfolger muss mit **Rot** spielen.
- Der **dritte** Verfolger muss mit **Blau** spielen.
- Der **vierte** Verfolger muss mit **Orange** spielen.

Kommen mehrere Verfolger auf dem gleichen Feld zum Stehen, werden sie übereinandergestapelt.

ENDE DES SPIELS

Schafft es ein Spieler, mit seinem Verfolger den Täter auf der Verfolgungsstrecke einzuholen – also auf das gleiche Feld oder noch weiter zu ziehen –, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat den Täter Hugenay geschnappt! Er erhält das Plättchen Hugenay und hat das Spiel gewonnen.

Spielidee: Inka und Markus Brand
Titelmotiv © Buena Vista International
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Schell
Fotos: Garth Stead

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711/2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 698195
T. Nr.: 2853213

Das Spiel zum Film

Die drei ???

Das Geheimnis der Geisterinsel



SPIELREGEL

Für 2 – 4 Spieler
ab 8 Jahren

Der unheimliche Geist Tokolosh treibt sein Unwesen in einer Höhle auf der Geisterinsel! Gemeinsam mit den drei Detektiven Justus, Peter und Bob lüftet ihr das Geheimnis. „Die drei ???“ fahren mit Bill im Boot zur Geisterinsel. Dort bringen Chris und ihr Vater Gamba die Detektive auf die Spur der verschwundenen Krone der Prinzessin Lufefe. Porträts von Lufefe und ihrem Geliebten Sir Horatio Wilbur führen die Detektive zu deren Grabkammer und der Geist in der Höhle entpuppt sich als Affe. Doch ein Dieb stiehlt die Krone und flüchtet mit Chris als Geisel. „Die drei ???“ nehmen die Verfolgung auf. Schafft ihr es, den Täter gemeinsam mit den drei Detektiven zu fassen und so Chris und die Krone zu retten?

KOSMOS