

Die drei **???** Im Bann des Voodoo

SPIELINFO

Spieltyp: spannendes
Kriminal-Frage/Antwortspiel
Spieleranzahl: 2-4
Altersempfehlung: 8-88

Spieldauer: ca. 30 Minuten
Spielautorin: Bärbel Schmidts
Design: Bluguy

SPIELIDEE

Eine Strohpuppe löst bei dem erfolgreichen Musikproduzenten Al Parker Herzrasen, Atemnot und Todesangst aus. Er gerät in den gefährlichen und undurchsichtigen Bannkreis des Voodoo. Peter, Justus und Bob wollen ihm helfen und das Rätsel lösen. Hier und da finden sie Antworten zu ihren vielen Fragen. Sobald sie die Rätselbausteine zusammenfügen können, haben sie wieder einen Fall mit Glanz und Gloria gelöst.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Detektive, beantworten Fragen mit Wissen und Intuition und erhalten dafür Rätselbausteine. Sobald sie mindestens fünf Steine aneinanderfügen können, endet das spannende Detektivspiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
1 Würfel
40 Rätselbausteine
(mit den Ziffern 1 bis 10)

4 Spielfiguren
33 Frage-Antwort-Karten



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und stellt sie auf ein beliebiges Feld des **Spielplans**.

Jeder Spieler setzt sich vor die farbige Rätselbaustein-Ablage an einer der Kanten des Spielplans, die der Farbe seiner Spielfigur entspricht.

Nun werden alle **Frage-Antwort-Karten** gemischt und als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die **Rätselbausteine** werden auf die Fragezeichenfelder verteilt - verdeckt zu je 4 Stück übereinander.

SPIELVERLAUF

Die Spieler wählen einen Startspieler aus. Er würfelt und bewegt seine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan in beliebiger Richtung voran.



Landet er auf einem normalen Spielfeld, geschieht nichts und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Landet er jedoch auf einem Fragezeichenfeld mit den Rätselbausteinen darauf, so zieht ein Mitspieler die oberste Karte vom Stapel der Frage-Antwort-Karten und liest eine beliebige Frage (von der verdeckt gelegenen Kartenunterseite) laut vor.

Weiß der Spieler die richtige Antwort (fett markiert), erhält er dafür den obersten Rätselbaustein dieses Feldes. Dieser zeigt eine Ziffer. Der Spieler legt den Rätselbaustein auf das entsprechende Feld seiner Rätselbaustein-Ablage. Ist das entsprechende Feld jedoch bereits belegt, wandert der Rätselbaustein wieder verdeckt auf das Feld zurück, von dem er genommen wurde - unter die anderen Rätselbausteine.

Sein Zug endet in jedem Fall, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die Frage-Antwort-Karte wandert wieder zurück unter den Stapel.



Landet der Spieler auf dem Feld mit den drei Ausrufezeichen in der Mitte des Spielplans, wird verfahren, als ob er auf einem normalen Fragezeichenfeld gelandet wäre. Allerdings helfen ihm hier die drei Detektive Justus, Peter und Bob.

Kann er die Frage richtig beantworten, darf er sich einen beliebigen Stapel mit Rätselbausteinen von einem beliebigen Feld nehmen und einen Rätselbaustein davon auswählen, ohne seinen Mitspielern zu zeigen, welche anderen Rätselbausteine sich auf dem Feld befinden.

Die übrigen Rätselbausteine legt er wieder verdeckt zurück auf das Feld, von dem er sie genommen hat. Kann er keinen Rätselbaustein von dem Stapel gebrauchen, weil er sie schon alle hat, Pech gehabt! In jedem Falle endet sein Zug, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ein Fragezeichenfeld ohne Rätselbausteine darauf, ist wie ein normales Spielfeld.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen - nur auf dem Feld in der Mitte des Spielplans mit den drei Ausrufezeichen darf immer nur eine Spielfigur stehen.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Rätselbausteine zusammenfügen, das heißt lückenlos nebeneinander ablegen kann. Dieser Spieler ist Meisterdetektiv.

"Lückenlos" heißt in aufsteigender Zahlenreihenfolge, z. B.: 3, 4, 5, 6, 7. Nicht lückenlos wäre: 1, 3, 4, 5, 6 - hier würde eine Zwei oder eine Sieben die Lücke schließen.

Wenn ihr Lust darauf habt, noch mehr Fälle zu lösen, dann empfehlen wir euch, weitere Spiele aus unserer Detektiv-Spiel-Serie zu erwerben - mit neuen Mysterien, Tätern und Schauplätzen und zu lösenden Rätseln. Bisher sind erschienen:

Die drei ??? und der Poltergeist

Die drei ??? und das brennende Schwert

Die drei ??? und das leere Grab

Die drei ??? und die Spur des Raben

Die drei ??? - Geheimsache Ufo

Mit freundlicher Genehmigung der Franckh-Kosmos-Verlags GmbH & Co, Stuttgart, und des Autors Andre Minninger, Hamburg, des gleichnamigen Buches.