

Die drei ??? Geheimsache Ufo

SPIELINFO

Spieltyp: spannendes
Kriminal-Merk-Brettspiel
Spieleranzahl: 2-4
Altersempfehlung: 8-88

Spieldauer: ca. 20 Minuten
Spielautorin: Bärbel Schmidts
Design: Bluguy

SPIELIDEE

Bob, Peter und Justus stockt der Atem. Durch die Bäume schimmert unwirkliches, grelles Licht - ein Raumschiff ist in den Wäldern um Rocky Beach gelandet, unbekannte Wesen steigen aus. Für Peter steht fest: Die Marsmenschen übernehmen die Macht auf der Erde! Sogenannte Schwarze Männer unterstützen die Außerirdischen, unentdeckt zu bleiben.

In diesem Spiel tauchen immer wieder die gleichen Dinge, Gestalten und Plätze gemäß dem gleichnamigen Kriminalroman auf und verschwinden bald darauf. Wer kann sich wiederholt daran erinnern, wo sich die Objekte zuletzt verbargen?

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
4 Spielfiguren
55 Chips

1 Würfel
14 Objektkarten



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Nun werden alle Objektkarten gemischt und verdeckt nebeneinander um den Spielplan gelegt. Die Chips werden für die Spieler gut erreichbar auf dem Tisch plaziert.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt ein Startfeld, 14 kunterbunt wiederkehrende Abbildungen von Personen, Dingen und Plätzen, die im folgenden Objekte genannt werden, sowie drei Felder mit dem Schriftzug der Namen "Bob", "Peter" und "Justus" und Felder mit dem Schriftzug "UFO". Die Objekte entsprechen den Abbildungen auf den 14 Objektkarten, die um den Spielplan ausliegen.

SPIELVERLAUF

Der größte ???-Fan beginnt das Spiel. Er würfelt und bewegt seine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan in Pfeilrichtung voran. Er landet entweder auf einem Objektfeld, auf einem UFO-Feld oder auf einem Feld mit dem Schriftzug von Justus, Peter oder Bob. Detektivisch höchst konzentriert hat er nun folgendes zu tun:



Objektfeld: Der Spieler deckt eine der Objektkarten auf, von der er glaubt, daß sie das Objekt zeigt, auf dem seine Spielfigur gerade gelandet ist. Paßt das Objekt zum Spielfeld: Gratulation!

Der Spieler erhält für seinen detektivischen Spürsinn einen Chip. Paßt die aufgedeckte Objektkarte nicht zu dem Spielfeld, erhält er keinen Chip und legt die Karte verdeckt an ihren Platz zurück. In jedem Fall endet nun sein Zug, und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

Immer wenn ein Spieler eine richtige Objektkarte umdreht, darf er ihren Platz anschließend verdeckt mit einer anderen Karte vertauschen. Der Spieler, der die beiden Karten vertauscht, darf sie sich ansehen, ohne die zweite Karte den Mitspielern zeigen zu müssen. Das bringt das Gedächtnis in Hochform - oder verwirrt die Spieler vollends.



UFO-Feld: Landet ein Spieler auf einem Feld mit dem Schriftzug "UFO", darf er auf eine **beliebige** Abbildung auf dem Spielplan zeigen und die zugehörige Karte aufdecken. Er verfährt weiter wie unter "Objektfeld" beschrieben.



Justus, Peter und Bob: Landet ein Spieler auf einem Feld, auf dem der Schriftzug eines der drei Detektive steht, darf sein **rechter Nachbar** auf ein Spielplanfeld zeigen, gemäß dem er die zugehörige Objektkarte aufdecken soll. Bei richtigem Erraten erhält der Spieler für **Justus 3 Chips**, für **Peter 2 Chips** und für **Bob 1 Chip**. Abgesehen von der unterschiedlichen Chipbeute wird bei richtigem und falschem Aufdecken so wie unter "Objektfeld" beschrieben verfahren.

Richtiges Aufdecken bringt:



3 Chips



2 Chips



1 Chip

Achtung:

Die Felder mit dem Schriftzug der Namen von Justus, Peter und Bob unterscheiden sich von den Objektfeldern, die nur die Gesichter der drei zeigen.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld stehen. Das Ziel, Justus, muß mit genauer Würfelzahl erreicht werden. Würfelt ein Spieler eine höhere Würfelzahl, muß er aussetzen und warten, bis er wieder an die Reihe kommt.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler im Ziel angekommen ist. Nun zählt jeder Spieler seine Chips. Sieger ist derjenige Detektiv unter euch, der die meisten Rätsel lösen und somit auch die meisten Chips sammeln konnte.

VARIANTE

Für jüngere Spieler empfiehlt sich eine einfachere Variante: Das Spiel wird leichter, wenn man darauf verzichtet, nach richtigem Aufdecken jeweils zwei Karten zu vertauschen und stattdessen, die aufgedeckte Karte verdeckt an ihren Platz zurücklegt.

WOLLT IHR NEUE FÄLLE LÖSEN?

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
- Die drei ??? - Im Bann des Voodoo