

Die drei ??? Kids

Gespensterjagd



Spielziel

Hier spukt es! Helft den drei ??? Kids, sich als Gruselgestalten zu verkleiden, bevor das Gespenst die drei Detektive erreicht. Denn nur verkleidet können Justus, Peter und Bob das Gespenst in eine Falle locken und dem Spuk ein Ende machen!

Spielmaterial

41 Grusel-Plättchen



3 Verkleidungs-Tafeln



1 Gespenster-Stein



1 Laufstrecke




3 Gespenster-
Würfel



gruselige
Leuchtsticker

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel

- Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig alle Teile heraus.
- Beklebt den Gespenster-Stein mit dem kleinen, runden Aufkleber „Gespensterkopf“ vom Stickerbogen. 
- (Die restlichen Aufkleber werden für das Spiel nicht benötigt - viel Spaß beim Aufkleben! 😊)

Vor jedem Spiel

- Puzzelt die zweiteilige Laufstrecke zusammen und legt sie in die Tischmitte. Setzt den Gespenster-Stein auf das Startfeld mit dem Gespensterkopf und legt die 3 Gespenster-Würfel daneben.
- Dreht alle 41 Grusel-Plättchen auf die Rückseite mit dem Spinnennetz und mischt sie gut. Dann legt ihr die Plättchen verdeckt auf **einer Seite** der Laufstrecke aus.
- Legt die 3 Reihen der 3 Verkleidungs-Tafeln mit den Detektiven „Justus“, „Peter“ und „Bob“ jeweils zusammen, die verkleideten Detektive (Vogelscheuche, Spinnwebengestalt und Geisterjäger) sind verdeckt.

Auf zur Gespensterjagd!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spielzug des Spielers verläuft in **3 Schritten**:

1 Grusel-Plättchen aufdecken

- Versuch, möglichst viele Verkleidungen (Stroh, Spinnwebenspray, Schrauben) aufzudecken. Du darfst **beliebig viele** Plättchen aufdecken - vorausgesetzt, du erwischst kein Plättchen mit dem Gespenst!



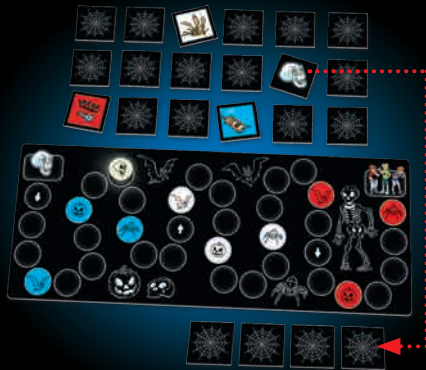
- Nach jedem aufgedeckten Plättchen entscheidest du, ob du weiter aufdeckst oder das Aufdecken beendest.
- Deckst du ein **Gespenst** auf, ist dein Zug sofort beendet.



2 Plättchen ablegen

- Hast du ein **Gespenst aufgedeckt**, dann musst du **alle** in deinem Zug aufgedeckten Plättchen verdeckt auf die **andere Seite** der Laufstrecke legen - immer der Reihe nach.

Tipp: Wenn ihr ein geordnetes Raster auslegt, könnt ihr euch leichter merken, welches Plättchen wo liegt.



Wichtiger Hinweis: Ihr deckt so lange Plättchen auf der einen Seite der Laufstrecke auf, bis ihr das letzte Plättchen von dort aufgedeckt habt. Erst dann dürft ihr die verdeckten Plättchen ablegen, die ihr auf der anderen Seite der Laufstrecke abgelegt habt. Deckt ihr dabei ein Gespenst auf, müsst ihr alle aufgedeckten Plättchen wieder an Ort und Stelle umdrehen.

- Hast du das **Aufdecken freiwillig beendet** und **nur Verkleidungen aufgedeckt**, dann legst du die Verkleidungen auf die Verkleidungs-Tafel(n) mit dem farblich passenden Rahmen: Justus verkleidet sich mit Stroh als Vogelscheuche → WEIß, Peter mit Spinnwebenspray als Spinnwebengestalt → BLAU, Bob mit Schrauben als Geisterjäger → ROT.



Die **bunte Joker-Verkleidung** dürft ihr auf einer beliebigen Tafel ablegen.

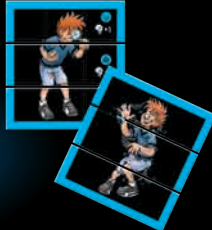


Die Symbole auf den Verkleidungs-Tafeln und auf der Laufstrecke spielen im ersten Spiel noch keine Rolle.

- Sobald eine Reihe der Verkleidungs-Tafeln mit **3 Verkleidungen** gefüllt ist, legst du diese 3 Verkleidungen in die Schachtel und drehst die Reihe um.



Einen Teil des Detektivs habt ihr nun schon verkleidet! Sobald ein Detektiv komplett verkleidet ist, erschreckt er das Gespenst und ihr dürft **1 Gespenster-Würfel** in die Schachtel legen. Der Würfel ist aus dem Spiel.



3 Würfeln

- Am Ende jedes Zuges würfelst du immer **mit allen verbliebenen Gespenster-Würfeln**. Dabei spielt es keine Rolle, ob du die aufgedeckten Plättchen auf eine Verkleidungs-Tafel oder auf die andere Seite der Laufstrecke gelegt hast. Zähl nun auf den Würfeln die Anzahl der Schritte zusammen, die das Gespenst vorwärtsziehen darf, und zieh den **Gespenster-Stein auf der Laufstrecke** um diese Anzahl vor.

Wichtiger Hinweis: Je schneller ihr gemeinsam die drei Detektive verkleidet, desto weniger Gespenster-Würfel hat das Gespenst zum Vorwärtsziehen zur Verfügung und desto eher könnt ihr dem Spuk ein Ende machen!

Eine neue Spielrunde beginnt

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und spielt wie unter

- 1 bis 3 beschrieben.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- alle drei Detektive komplett als Gruselgestalten verkleidet wurden. In diesem Fall gewinnt ihr gemeinsam gegen das Gespenst und habt Rocky Beach vom Spuk befreit!
- das Gespenst die drei ??? Kids am Ende der Laufstrecke erreicht hat. Dann hat das Gespenst euren Plan durchschaut, entwischt euch und treibt weiter sein Unwesen in Rocky Beach. Aber so leicht lasst ihr euch doch nicht unterkriegen, oder? Schnell - versucht es gleich noch einmal!

Das Spiel für Profi-Detektive

Habt ihr das Gespenst besiegt? Dann stellt euch einer noch größeren Herausforderung und spielt mit den Regeln für Profis, die es schwieriger machen, gegen das Gespenst zu gewinnen!

Stufe 1:

Alle Regeln gelten wie oben beschrieben, mit folgendem Unterschied:

Landet der Gespenster-Stein DIREKT auf einem Sonderfeld mit einem Symbol auf der Laufstrecke, rückt das Gespenst sofort 1 weiteres Feld vor.

ODER Stufe 2:

Alle Regeln gelten wie oben beschrieben, mit folgendem Unterschied:

Landet der Gespenster-Stein DIREKT auf einem farbigen Sonderfeld mit einem Symbol auf der Laufstrecke, rückt das Gespenst sofort um die Anzahl weiterer Felder vor, die in der Reihe mit dem entsprechenden Symbol auf der Verkleidungs-Tafel zu sehen ist.



Beispiel: Landet der Gespenster-Stein auf dem blauen Feld mit der Fledermaus, rückt das Gespenst sofort 1 Feld vor. Landet der Gespenster-Stein auf dem blauen Feld mit der Spinne, rückt das Gespenst sogar gleich 3 Felder vor.

In welche Reihe der Verkleidungs-Tafel(n) ihr die passende(n) Verkleidung(en) ablegt, dürft ihr selbst entscheiden.

Wichtiger Hinweis: Konntet ihr die Reihe mit dem entsprechenden Symbol bereits auf die verkleidete Seite umdrehen, passiert nichts.

Wenn ihr clever vorausschaut und die gefährlichsten Reihen möglichst schnell umdreht, habt ihr größere Chancen, das Gespenst zu besiegen.



Beispiel: Landet der Gespenster-Stein auf der blauen Spinne, passiert nichts weiter, weil ihr diese Reihe (ganz unten) bereits umgedreht habt. Als Nächstes solltet ihr bei Peter die Reihe mit dem Kürbis (in der Mitte) umdrehen – sonst zieht das Gespenst gleich 2 Felder weiter vor, wenn der Gespenster-Stein auf dem Feld mit dem blauen Kürbis landet.

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Jan Saße
Grafik: Fine-Tuning, Michaela Kienle
Redaktion: Sandra Dochtermann

Nach einer Buchgeschichte von Ulf Blanck

© 2016 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697686