

**Story Cards**

**Die drei  
???**

# Buch der Finsternis

Story-Heft mit Anleitung

1+ Spieler, ab 10 Jahre



**KOSMOS**

## Spielmaterial

- 60 Karten
- Dieses Heft mit Anleitung und Geschichte

## Inhaltsverzeichnis

Anleitung .....	4
Story-Anfang – Wie alles begann .....	10
Story-Enden – Wie alles endet .....	16
Meisterdetektiv-Ende .....	24

Ein rätselhafter Auftraggeber, ein düsteres Gemäuer – und ein unheimliches Buch. Mehr brauchte es nicht, um die drei ??? von diesem Auftrag zu überzeugen. Doch nun stehen sie inmitten der Finsternis – von allerlei Schrecken umgeben. Wohin sollten sie nur als Nächstes gehen? Das liegt nun in eurer Hand ... ja, genau – in eurer! Bei StoryCards übernehmt ihr die Kontrolle und entscheidet, wo es langgeht. Wagt ihr euch mit den drei Detektiven weiter in die Dunkelheit? Jede neue Entscheidung, die ihr mithilfe der Karten trifft, bringt euch der Lösung um das Buch der Finsternis immer näher. Doch halt, seht ihr das? Stand dort an der Ecke nicht eine dunkle Gestalt? Und was sind das für seltsame Geräusche? Fragen über Fragen, doch eines ist sicher: Ihr seid nicht die einzigen hier ...

# Die Anleitung

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit den drei ??? dieses Abenteuer zu erleben. Das geht alleine oder auch im Team. Ihr spielt möglichst viele Karten durch und versucht, viele Punkte zu erreichen. Je mehr Karten ihr spielen könnt, ohne auf eine bereits ausgespielte Karte zu treffen, desto besser. Merkt euch deshalb die Karten, die ihr schon ausgespielt habt! Schafft ihr es, Meisterdetektive zu werden und den Fall zu lösen?

## Aufbau

**Achtung: Lest euch noch keine Karten oder Story-Enden vor Beginn des Spiels durch!**

- Sortiert die Karten nach den 4 Farben Schwarz, Weiß, Rot und Blau.
- Sortiert dann aus den schwarzen Karten die Sonderkarten mit dem Aufdruck „Für Meisterdetektive“ aus und steckt sie zunächst wieder zurück in die Metalldose.
- Die übrigen schwarzen Karten sowie die weißen, roten und blauen Karten legt ihr jeweils als Stapel bereit.
- Damit ihr während des Spiels eine bessere Übersicht habt, könnt ihr die Karten einer Farbe innerhalb des Stapels nach den Zahlen auf der Rückseite ordnen. Dann legt ihr die 4 Stapel

mit der Rückseite nach oben vor euch auf dem Tisch aus.

Die 4 Stapel:

Schwarze Karten: Startkarten

Weißer Karten: Justus' Karten

Rote Karten: Bobs Karten

Blaue Karten: Peters Karten

## Los geht's!

- Lest euch zuerst den Anfang der Geschichte hier im Heft durch (Seite 10). Der Text wird euch in das Abenteuer von Justus, Bob und Peter einführen.
- Dann zieht ihr eine zufällige schwarze Karte aus dem Stapel und lest den Text auf der Karte. Spielt ihr im Team, dann wechselt ihr

- euch beim Ziehen und Vorlesen der Karten ab.
- Jetzt entscheidet ihr euch für einen der beiden Wege, die unten auf der Karte zur Auswahl stehen (manchmal gibt es auch nur einen Weg). Ein schwarzes Z bedeutet, dass ihr eine zufällige Karte aus dem schwarzen Stapel zieht.
  - Die soeben gespielte Karte legt ihr vor euch ab, auf euren Story-Stapel.
  - Zieht die Folgekarte, die rechts neben eurem gewählten Weg angegeben ist.

**Beispiel:** *Entscheidet ihr euch für den ersten Weg mit der blauen 7, so geht es mit der blauen Karte mit der Nummer 7 weiter. Entscheidet ihr euch für den zweiten Weg mit dem schwarzen Z, dann müsst ihr eine zufällige schwarze Karte ziehen und mit ihr weiterspielen (siehe Abbildung auf Seite 8).*



## Ende des Spiels

Entscheidet ihr euch für den Weg zu einer Karte, die ihr schon in eurem Story-Stapel habt, dann endet das Spiel.

Zählt nun die Punkte aller Karten eures Story-Stapels zusammen. Die Punkte findet ihr oben rechts in der Ecke in den Lupen. Je nach Punktzahl könnt ihr jetzt ein anderes Ende zu eurer Geschichte hier im Heft nachlesen (Seite 16).

## Die Extrarunde für Meisterdetektive

Habt ihr das Spiel beendet und seid Meisterdetektive geworden? Sehr gut! Denn dann könnt ihr die Extrarunde für echte Meisterdetektive spielen!

Nehmt dazu die schwarzen Karten mit dem Aufdruck „Für Meisterdetektive“ aus der Metalldose.

Legt die Meisterdetektivkarten als verdeckten Stapel vor euch ab und beginnt mit Karte 1. Das Ziel der Meisterdetektivrunde ist es, bis zum Ende zu gelangen und den Täter zu überführen. Es gibt aber auch Sackgassen, die dazu führen, dass ihr aus der Meisterdetektivrunde ausscheidet.

Wenn ihr auch die Meisterdetektivrunde bewältigt habt, könnt ihr euch das Meisterdetektiv-Ende auf Seite 24 dieses Story-Hefts durchlesen.

Glückwunsch – ihr habt es geschafft!

# Story-Anfang

## Buch der Finsternis

Die drei  
???

### Wie alles begann ...

„Ihr müsst mir helfen! Ihr müsst einfach!“

Der Mann, der diese Worte zu den drei ??? sagte, sah wunderbarlich aus. Wenn man es freundlich ausdrücken wollte. Weniger nette Zeitgenossen hätten es *völlig durchgeknallt* genannt. Er trug eine feine Anzughose und ein schreiend buntes Hawaii-hemd, das wiederum zu einem guten Teil von einem zerzausten, grauweißen Bart bedeckt wurde.

„Worum geht es denn, Sir?“, fragte Justus Jonas, der erste Detektiv. „Am Telefon haben Sie nur Andeutungen gemacht“, ergänzte Peter Shaw, der zweite Detektiv. „Sie haben vom Buch der Finsternis gesprochen“, sagte Bob Andrews, zuständig für Recherchen und Archiv beim Detektivbüro der drei ???.

Zunächst ertönte nur ein tiefes Schnauben, dann erklärte ihr Gegenüber: „Ja, ich habe das Buch hier. Seid vorsichtig!“ Er hielt ihnen ein in Leder gebundenes Buch aus alten Pergamentseiten hin. Es roch leicht modrig und die Seiten waren dick und gewellt. Vom Buchdeckel grinste ihnen ein Totenkopf entgegen, umgeben von geheimnisvollen Symbolen.

„Gefällt mir überhaupt gar nicht“, flüsterte Peter. „Was hat es mit dem Buch auf sich?“, fragte Bob.

„Es ist seit Generationen im Besitz meiner Familie. Aber trinkt doch erst mal was!“ Der alte Mann deutete auf den Krug vor ihnen. In einer trüben Flüssigkeit stiegen langsam Gasperlen von einer Masse am Boden auf, die ebenso aus matschigen Kräutern wie aus gärendem Seetang bestehen konnte. „Es ist gesund und hält fit! Ich bin achtzig Jahre alt – hättet ihr das gedacht?“ Ja, dachte Justus und sagte: „Aha.“ Um nicht unhöflich zu sein, schenkte er sich und seinen Freunden etwas ein.

„Also, wir waren sehr reich, haben aber alles verloren. Unser alter Landsitz gehört nun schon seit über 60 Jahren der Stadt und sie hat eine Bibliothek daraus gemacht. Aber im Keller des Anwesens liegt noch ein alter Familienschatz versteckt!“

„Glauben Sie nicht, dass er längst gefunden worden wäre?“ „Nein! Keller war wohl das falsche Wort. Das sind ausgedehnte Gewölbe mit Geheimgängen und all solchen Sachen.“

„Und wie sollen wir diesen Schatz dann finden?“, fragte Justus.

„Es steht alles hier im Buch der Finsternis! Es ist wie eine Schatzkarte, aber aus Worten, voller Rätsel und Geheimnisse, die ihr vor Ort in den Kellergewölben lösen müsst!“

„Und warum tun Sie das nicht selbst?“, fragte Bob. „Warum stellt ihr so viele Fragen? Ich dachte, euer Leitspruch lautet: Wir übernehmen jeden Fall!“ „Das stimmt, Sir“, sagte Justus würdevoll. „Aber wir müssen erst einmal verstehen, worum es geht.“

„Ich bin alt ... und körperlich nicht mehr in der Lage, da unten alle Geheimgänge zu durchkriechen! Außerdem war ich schon dort, aber man hat mich nicht in die Keller gelassen. Die sind nicht öffentlich zugänglich. Und ein Toter bewacht den Schatz ...“, sagte der Alte noch.

„Ein – Toter?“, fragte Peter. Ihr Gegenüber tippte auf den Totenkopf auf dem Buchdeckel. „Er hier!“ „Was hat es damit auf sich?“, fragte Bob. „Wie kann ein Toter einen Schatz bewachen? Ich meine ... er ist tot!“ „Das werdet ihr sehen!“ Der Alte hob fragend die buschigen Augenbrauen. „Das werdet ihr doch, oder?“ „Klar!“, sagte Justus. „Mit einem Toten nehmen wir es allemal auf! Los geht's!“

„Aber seid vorsichtig“, mahnte ihr Auftraggeber. „In dem Gängesystem sind Fallen eingebaut, damit niemand den Schatz unbefugt finden kann!“

Das klang ja nicht gerade aufmunternd! Aber die drei ??? machten sich natürlich trotzdem auf den Weg. Gerüstet mit einem Rucksack und Taschenlampen, betraten sie die Bibliothek. Sie erzählten einem jungen Mann, der sich als Bibliotheksgehilfe Michael vorstellte, dass sie einen Aufsatz für die Schule schreiben mussten, in dem es um alte Archive ging. Michael führte sie zum Eingang in das Gewölbesystem, warnte sie davor, in abgesperrte Bereiche vorzudringen, und wünschte ihnen eine gute Recherche.

Das Abenteuer begann ...!

Beginnt nun das Spiel mit einer schwarzen Karte, die ihr zufällig aus dem schwarzen Stapel zieht.

# Story-Enden

## Wie alles endet ...

**0 – 24 Punkte** Amateure

---

Die drei ??? verließen das unterirdische Labyrinth der Felsengänge und kamen zurück in die Bibliothek. Sie fühlten sich erschlagen und kalt.

„Ich muss zugeben“, meinte Justus, „dass das alles durchaus suboptimal verlaufen ist.“ „Schön ausgedrückt für ‚Es lief überhaupt nicht‘“, meinte Peter.

Offenbar sahen sie so aus, wie sie sich fühlten – müde und frustriert. Jedenfalls warfen ihnen die wenigen Bibliotheksbesucher geringschätzig

Blicke zu. „Irgendwie komme ich mir vor wie ein Amateur“, sagte Bob. „Wollt ihr meine Meinung hören?“, fragte Justus.

Peter und Bob grinnten sich an. „Du sagst sie uns ja sowieso.“ Der erste Detektiv räusperte sich würdevoll. „Das stimmt. Also: So treten wir unserem Auftraggeber nicht unter die Augen! Wir gehen jetzt nach Hause, schlafen uns aus – und dann starten wir einen neuen Versuch! Wir gehen noch mal da runter! Das Buch der Finsternis hat noch längst nicht alle seine Geheimnisse preisgegeben ...“

### **25 – 34 Punkte** Junjordetektive

---

Die drei ??? waren froh, das unterirdische Felsenlabyrinth verlassen zu können. Trotzdem fühlten sie sich nicht sonderlich gut.

„Kollegen“, sagte Peter, „das hätte besser laufen können.“ „Und ob“, stimmte Justus zu. „Euch ist doch klar, dass wir noch mal runtermüssen?“ Peter und Bob nickten. „Es gab Spuren“, sagte der zweite Detektiv, „denen wir nicht nachgegangen sind. Und obwohl ihr gern Witze über meine Ängstlichkeit macht ...“ „... und du dich nicht immer heldenhaft verhalten hast ...“, warf Justus ein. „... glaube ich nicht“, fuhr Peter ungerührt fort, „dass wir es mit einem Spuk oder Zufällen zu tun haben.“

Sie beschlossen, ihren kauzigen Auftraggeber anzurufen und ihm mitzuteilen, dass sie immerhin erste Spuren gefunden hatten. Sie würden ein zweites Mal in die Katakomben der Bibliothek hinabsteigen und dieses Mal mit mehr Erfahrung.

„Wir knacken das Rätsel des Schatzes“, sagte Justus zuversichtlich. „Wir schaffen das ganz bestimmt!“

### **35 – 44 Punkte** Detektive

---

Die drei ??? verließen die unterirdischen Felsengänge und waren froh, wieder frische Luft atmen zu können und das Tageslicht zu sehen. Sie machten sich auf den Weg zu ihrem Auftraggeber, um ihm Bericht zu erstatten.

„Wissen Sie, Sir“, sagte Justus, „dort unten wollte uns jemand weismachen, dass es spukt, und auch sonst gab es merkwürdige Zufälle, die uns am Weiterkommen gehindert haben.“

Der alte Mann nahm einen Schluck von seinem Seetang-matschige-Kräuter-Getränk. „Was soll

das heißen?“ Peter beugte sich vor. „Es gibt einen Gegenspieler. Noch jemanden, der vom Schatz weiß und der ihn für sich will.“ „Genau“, sagte Bob. „Wissen Sie etwas darüber? Wer ist über den Schatz im Bilde?“ „Ich habe da so eine Vermutung“, meinte der Alte. „Aber solange ihr nicht mehr wisst ...“

„Schon verstanden!“, unterbrach Justus. „Sie haben uns engagiert, weil Sie Meisterdetektive wollen. Und die sollen Sie bekommen! Wir gehen noch mal da runter und erledigen zwei Dinge – wir finden den Schatz und wir enttarnen unseren Gegenspieler!“

### **45 oder mehr Punkte** Meisterdetektive

---

Nach all diesen Abenteuern und einigen weiteren, bei denen sie noch so manches fanden und

in ihren Rucksack steckten, drangen die drei ??? endlich zu der Schatztruhe vor. Sie fanden allerdings nicht das, was sie erwarteten. Kein Gold, keine Diamanten – sondern ein altes Buch. Justus hob es heraus. Vom Buchdeckel grinste kein Skelettkopf, sondern es war ein verschlungenes Labyrinthmuster zu sehen.

„Darum ging es?!“, fragte Peter enttäuscht.

„Um das *Buch der Finsternis, Teil 2?*“ „Bringen wir es erst mal zu unserem Auftraggeber“, sagte Bob. Sie verließen das unterirdische Felsenlabyrinth und radelten zu ihrem Auftraggeber. Der alte Kauz war begeistert. „Fantastisch, Jungs! Endlich kann ich es lesen. Das Wissen meiner Vorfahren in mich aufnehmen. All die geheimnisvollen Formeln studieren, die mein Leben verlängern werden!“

„Ach ja?“, konnte sich Peter eine bissige Bemerkung nicht verkneifen. Geheimnisvolle Formeln? Sie hatten all das auf sich genommen, damit ihr Auftraggeber an ein Buch mit Hokusfokus kam?!

„Bitte verzeihen Sie uns, Sir“, sagte Justus, „aber an Übernatürliches glauben wir nicht.“ „Oder an Humbug“, knurrte Peter.

„Es gab da unten“, sagte der Alte, „einen Geist, der den Schatz bewacht hat! Das war mein Urgroßvater und er war doch sehr lebendig, oder?“

„Jedenfalls freuen wir uns, dass wir Ihnen helfen konnten“, sagte Justus – und die drei ??? verließen das Haus. Draußen schauten sie sich an.

„An Spuk glaube ich keine Sekunde – da hat uns ein höchst lebendiger Gegenspieler ständig etwas vorgegaukelt. Und ich will wissen, wer das war!“

Als Meisterdetektive kommt ihr jetzt in die Extrarunde: Legt die Meisterdetektivkarten bereit und beginnt mit der Meisterdetektivkarte 1. Nun geht es nicht mehr darum, möglichst viele Karten zu sammeln, sondern nur noch darum, den Täter zu überführen.

**1**

Für Meisterdetektive

**Buch der Finsternis**

**Die drei  
???**



## **(Achtung! Nur lesen, wenn ihr das Meisterdetektivlevel geschafft habt!)**

### **Das Ende der Meisterdetektivrunde**

---

Die drei ??? hatten es geschafft! Ihr Gegner war der Bibliotheksgehilfe Michael, der sie bei ihrem ersten Besuch so freundlich empfangen und in die Katakomben geführt hatte. Nur – woher wusste er von dem Schatz?

Der ertappte Schurke antwortete bereitwillig. „Vielleicht nehmt ihr es mir dann nicht ganz so übel.“ „Mal sehen“, meinte Justus. „Als ihr vorbeikamt, erkannte ich sofort meine Chance – erst recht, als ich sah, dass ihr das Buch der Finsternis hattet. Ich habe es gesucht, seitdem

ich in einem alten Brief von dem Schatz in den Gewölben gelesen habe. Ich war oft unten, aber mir fehlten die Hinweise im Buch. Also habe ich versucht, euch Angst zu machen und das Buch zu stehlen. Beides hat nicht geklappt.“

„Sie haben also geheult, sich als Skelett verkleidet und ...“ „Ja, alles das. Ich habe euch sogar mit einer Wasserpistole beschossen, mit eiskaltem Wasser! Aber ich hätte euch nie ernsthaft verletzt. Ach, ich weiß auch nicht, was über mich gekommen ist. Bitte verzeiht mir.“

Die drei ??? schauten sich an. „Unter einer Bedingung.“ „Und die wäre?“ „Machen Sie für unseren Auftraggeber eine Führung durch die Gewölbe. Ich glaube, er wäre begeistert.“

Er hat uns weisgemacht, dass es einen Schatz gibt, nur um an das zweite Buch der Finsternis zu kommen.“ Der Bibliotheksgehilfe strahlte.  
„Aber gern doch ... alles, was ihr wollt! Danke, Jungs!“

## **Rätsellösungen:**

**Karte schwarz 5:** Die Zahlen stehen für die Zahlen auf einer Uhr. Steht man in der Mitte einer Uhr und schaut in Richtung der Zahl 6, so liegt die 9 auf der **rechten Seite**. Die Lösung ist der **rechte Gang**.

**Karte schwarz 6:** Die Zahlen stehen für die Stelle von Buchstaben im Alphabet. 18-5-3-8-20-19 ergibt somit **R-E-C-H-T-S**.

12-9-14-11-19 ergibt **L-I-N-K-S**. Die Lösung ist somit **rechts**.  
**Karte blau 4:** Der Glückliche braucht **nichts**, der Bettler hat **nichts**, der Geizige verschenkt **nichts**. Die korrekte Lösung ist **nichts**.

**Karte weiß 13:** Der Code muss im Zickzack gelesen werden. Gestartet wird oben beim A. Dann immer im Wechsel die Buchstaben unten und oben lesen. Es ergibt sich der Code **AN DIESER TODESKREUZUNG RECHTS**.

Die drei ??? müssen also **den rechten Weg** nehmen.

Konzept Cardventures: Floyd Pretz

Konzept StoryCards und Redaktion: Sandra Dochtermann, Niccolo Riedel

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Textautor: Christoph Dittert

Grafik: Fine Tuning, Michaela Kienle

Illustration: Silvia Christoph, Katja Witt

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 688028