

StoryCards

**Die drei ???[®]
Kids**

Spuk im Schloss

Story-Heft mit Anleitung

1+ Spieler, ab 8 Jahre



KOSMOS

Spielmaterial

- 50 Karten
- Dieses Heft mit Anleitung und Geschichte

Inhaltsverzeichnis

Anleitung	4
Story-Anfang - Wie alles begann	10
Story-Enden - Wie alles endet	15



Rasselnde Ketten, jammernde Geister und stinkender Nebel. Wo sind die drei ??? da nur hineingeraten? Und viel wichtiger: Wie kommen sie wieder heil heraus? Jetzt müssen sie ihren ganzen Mut zusammennehmen und ihr seid mit dabei! Ja, genau ihr! Bei StoryCards übernehmt ihr die Kontrolle und entscheidet, wo es langgeht. Traut ihr euch mit den drei Detektiven in das unheimliche Spukschloss? Trefft auf jeder Karte neue spannende Entscheidungen und löst die Rätsel des Spukschlusses! Doch seid gewarnt: Das ist nichts für schwache Nerven. Wie weit werdet ihr kommen? Es gibt viele Fallen, die auf euch warten. Und eins sei euch noch gesagt: Ihr werdet nicht allein sein im Spukschloss ...

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 Farben in 4 Stapel - Schwarz, Weiß, Rot, Blau. 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 6, so geht es mit der blauen Karte mit der Nummer 6 weiter. Entscheidet ihr euch für den zweiten Weg mit dem schwarzen Z, dann müsst ihr eine zufällige schwarze Karte ziehen und mit ihr weiterspielen.*



- Spielt weiter, indem ihr nach und nach immer eine Karte durchlest, euch für einen Weg entscheidet und die entsprechende Folgekarte zieht. Gespielte Karten legt ihr auf euren Story-Stapel, sodass immer nur die oberste Karte des Stapels sichtbar ist.

Den Story-Stapel dürft ihr während des Spiels nicht durchschauen.

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 15).

Story-Anfang

Spuk im Schloss

Die drei ???[®]
Kids

Wie alles begann ...

Eigentlich wollten wir, Justus, Peter und Bob, den Tag am Strand verbringen, aber es kam alles anders. Wir trafen uns in unserem Geheimversteck, der Kaffeekanne. Und dort machte Bob eine Entdeckung: Jemand hatte an der Einstiegsklappe des stillgelegten Wassertanks eine gruselige Botschaft

hinterlassen. Auf einem Zettel war mit blutroter Schrift geschrieben:

„Hilfe! Ich bin gefangen. Gefangen im alten Schloss. Bitte helft mir!“

Klar, dass wir uns sofort auf den Weg machten, denn Detektive helfen, wo sie können.

Schließlich sind wir die drei ???.

Wir kannten das alte Schloss. Vor vielen Jahren war es unweit von Rocky Beach für Aufnahmen zu einem Gruselfilm gebaut worden. Auf dem Weg dorthin zogen sich über unseren Köpfen dunkle Wolken zusammen und es wurde unangenehm kühl. Düster und verlassen lag das alte Spukschloss kurz

darauf vor uns: Krähen kreisten über den spitzen Zinnen der schiefen Türme und ihr Krächzen ließ uns erschauern. Oder waren es etwa Schreie? Vorsichtig betraten wir die wackelige Zugbrücke, die über einen Burggraben ins Schloss führte. Plötzlich gab es einen mächtigen Ruck und die Brücke begann hochzuklappen. Panisch klammerten wir uns aneinander, doch das half nichts. Es war unmöglich, sich festzuhalten. Wie auf einer steilen Rutsche rasten wir in die Tiefe und landeten unsanft auf hartem Steinboden. Was war geschehen? Plötzlich hörten wir ein heiseres Röcheln, das uns das Blut in den Adern gefrieren ließ. Dazu mischte sich das

Rasseln von schweren Ketten. Gab es hier etwa Geister? Das Röcheln verwandelte sich in eine Stimme - rau und tief und gruselig:

„Willkommen auf Schloss Gruselberg. Ihr seid gefangen in meinem Reich der Finsternis. Die Mauern des Spukschlusses lassen keine Seele frei. Es gibt nur einen Weg, meiner magischen Macht zu entkommen: Stellt euch den 1000 Gefahren, die in meinem Schloss lauern! Überwindet Fallen und unlösbare Rätsel! Entkommt meinen Wächtern des Schreckens! Lange hat es hier noch niemand ausgehalten, ha, ha, ha, ha!“

Jetzt wussten wir, was geschehen war:

Der Hilferuf sollte uns nur in das Spukschloss locken. Wir selbst waren jetzt die Gefangenen! Und es gab nur ein Ziel: Wir mussten den Gefahren trotzen, die hier lauerten, denn echte Detektive kennen keine Angst! Wir begannen, uns umzusehen, obwohl Peter schon am ganzen Leib zitterte. Langsam konnten wir erkennen, wo wir uns befanden ...

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

Story-Enden

Wie alles endet ...

0 - 19 Punkte Angsthasen

Uns zittern immer noch die Knie. Was war geschehen? Sollte das schon das Ende unseres Abenteuers sein? War die Aufgabe doch zu groß für uns? Plötzlich hören wir wieder die schreckliche Stimme, die uns zu Beginn das Blut in den Adern gefrieren ließ:

„Ihr kleinen Angsthasen: Ich wusste, dass ihr niemals den Ausgang finden würdet. Mein Spukschloss hält euch gefangen wie Ratten. Niemals werdet ihr erfahren, wer ich wirklich bin. Dieses Geheimnis bleibt im Verborgenen. Oder habt ihr geglaubt, dass ich es euch so einfach machen werde? Und dabei habt ihr noch gar keine Ahnung, was euch alles im Schloss Gruselberg erwartet!“

Konnten wir das auf uns sitzen lassen?
Nein, niemals! Schließlich sind wir die drei ??? und die haben bisher noch jeden Fall gelöst.
Auf ein Neues!

20 - 29 Punkte Spürnasen

Kreidebleich müssen wir uns setzen. Immer noch haben wir die gruseligen Bilder vor Augen. Aber wir sind auch ein wenig stolz, denn immerhin haben wir einige Geheimnisse lösen können. Doch leider scheint es noch viel Unentdecktes zu geben.

Wer könnte nur hinter all dem stecken? In diesem Moment dröhnt wieder die unheimliche Stimme durch das Schloss.

„Nicht schlecht, ihr Spürnasen! Ich hätte nie geglaubt, dass ihr so weit kommen würdet. Nur habt ihr gerade einmal die

Hälfte gesehen. Aber ich befürchte, dass euer Mut für dieses Abenteuer nicht ausreicht. Schade, schade, schade ...“

Das lassen wir uns nicht zweimal sagen. Wir sind die drei ??? und uns darf niemand so verhöhnen. Wir stehen auf und wagen einen neuen Versuch!

30 - 39 Punkte Detektive

Das Herz schlägt uns bis zum Hals. Dieses Abenteuer ist schlimmer als jede Geisterbahn! Doch wir können uns auf die Schulter klopfen, denn niemals hätten wir

gedacht, dass wir es so lange aushalten würden. Plötzlich ist wieder die angst-einflößende Stimme zu hören:

„Respekt, ihr Detektive! Vielen Gefahren habt ihr getrotzt und seid sehr weit in mein Spukschloss vorgedrungen. Ich ziehe meinen Hut vor euch. Aber habt ihr auch wirklich mein allerletztes Geheimnis entschlüsselt? Ich glaube, die Aufgabe ist dann wohl doch etwas zu groß für euch.“

Das macht uns jetzt wütend. So richtig wütend! Niemals werden wir aufgeben. Wer steckt hinter den Spukrätseln?

Los, weiter geht's! Zu jeder Frage muss es eine Antwort geben. Und die drei ??? haben noch niemals aufgegeben!

40 oder mehr Punkte Meisterdetektive

Oh Mann, war das ein Abenteuer!

Unglaublich, was alles im Spukschloss passiert ist. Gruseliges, Geheimnisvolles und Angsteinflößendes - wir mögen kaum daran denken! In diesem Moment gibt es einen grellen Blitz und wie aus dem Nichts steht ein Mann vor uns. Er trägt eine Baseballkappe und grinst uns breit an.

„Willkommen bei der ‚Versteckten Gruselkamera!‘ Ihr seid die Ersten, die es tatsächlich geschafft haben, alle Gefahren zu meistern und alle Rätsel zu lösen. Hier, auf dieser DVD ist alles gespeichert!

Jetzt tauchen Kameraleute auf und applaudieren anerkennend. Nun wird es uns klar: Durch die Botschaft in der Kaffeekanne sollten wir ins Spukschloss gelockt werden, um bei der Show mit der versteckten Kamera mitzuspielen. Alles war geplant und wir waren die unfreiwilligen Hauptdarsteller! Aber haben wir

tatsächlich Lust, uns im Fernsehen lächerlich zu machen? Mit großen Schritten gehen wir gleichzeitig auf den Mann zu, schnappen uns die DVD und brechen sie in drei Teile.

„Wir haben das Geheimnis gelöst und das soll auch ein Geheimnis bleiben, Mister. Wir sind Detektive und keine Fernsehclowns.“

So ein dummes Gesicht haben wir noch nie gesehen und müssen so laut lachen, dass es von den Wänden hallt!

Rätsellösungen:

Karte weiß 2: Die Schrift ist eine Spiegelschrift. Korrekt gespiegelt ergibt sich der Satz: **Verschwindet von hier.**

Karte weiß 3: Um feinen Sand zu erhalten, muss man den groben Sand mit einem Sieb sieben. Dann erhält man feinen Sand. Die Lösung ist also **sieben**.

Karte weiß 4: Eine der beiden Rechnungen ist falsch. Die obere ist korrekt, sie ergibt 29. Die untere ist falsch, sie ergibt 30, nicht 31 wie angegeben. Die richtige Kiste ist also die **blaue Kiste**.

Karte weiß 9: Hier sind die Buchstaben in der umgekehrten Reihenfolge. Wenn man sie wieder in die richtige Reihenfolge bringt, dann ergeben sie die Worte **Halt Fallei**
Karte weiß 12: Die Buchstaben müssen vom H aus in Pfeilrichtung entlang der Linie verbunden werden. Es ergeben sich die Worte: **HIER DRÜCKEN**.

Karte blau 7: Die Zahlen stehen für die Stellen von Buchstaben im Alphabet. Wenn jede Zahl durch einen Buchstaben ersetzt wird, ergibt sich der Code: **F-0-L-6-E D-E-N S-T-I-M-M-E-N.**

Karte rot 1: Der Satz ist doppelt verneint. Dadurch hebt sich die Verneinung auf. Die drei ??? müssen also den **linken** Weg einschlagen.

Karte rot 11: Hier sind die beiden Wörter nach Konsonanten und Vokalen sortiert. Richtig zusammengesetzt ergeben sie: **GEHEIM DUSCHE**. Die drei ??? sollten also lieber nicht das Bad verlassen, sondern **den Wasserhahn der Dusche aufdrehen**.

Die drei ???
Kids



**Lust auf noch
mehr Spielspaß?**

**Überall spukt es! Vertreibt
gemeinsam die Geister
aus Rocky Beach.**

kosmos.de

Konzept Cardventures: Floyd Pretz

Konzept StoryCards und Redaktion: Sandra Dochtermann, Niccolo Riedel

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Textautor: Ulf Blanck

Grafik: Fine Tuning, Michaela Kienle

Illustration: Jan Saße

© 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.: 688608