

StoryCards

Die drei
???[®]

Schrecken im Wald

Story-Heft mit Anleitung

1+ Spieler, ab 10 Jahre



KOSMOS

Spielmaterial

- 56 Karten
- Dieses Heft mit Anleitung und Geschichte

Inhaltsverzeichnis

Anleitung	4
Story-Anfang – Wie alles begann	10
Story-Enden – Wie alles endet	17
Meisterdetektiv-Ende	24

Eine tolle Reise erwartete die drei ??? . Doch schnell stellte sich heraus, dass dies kein gewöhnlicher Urlaub sein sollte und schon bald standen sie alleine da – umgeben von Finsternis und düsteren Geheimnissen. 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 den Schrecken im Wald 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: Der Wald verbirgt dunkle Geheimnisse ...

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!

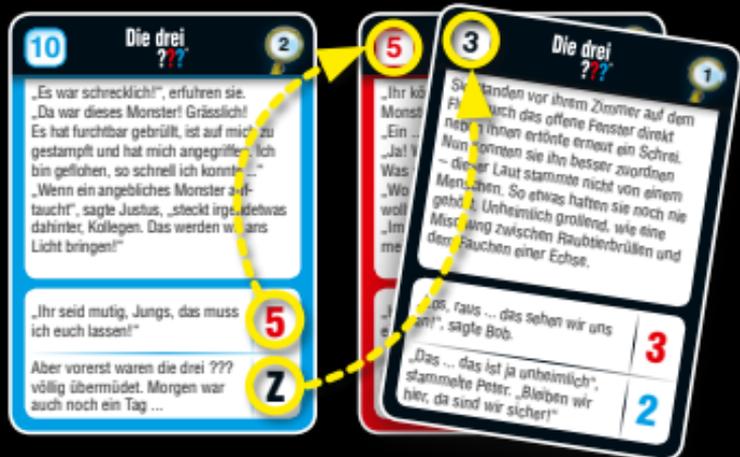
- Lest euch zuerst den Anfang der Geschichte hier im Heft durch (Seite 10). Der Text wird euch in das Abenteuer von Justus, Bob und Peter einführen.
- Dann zieht ihr eine zufällige schwarze Karte aus dem Stapel und lest den Text auf der Karte. Spielt ihr im Team, dann wechselt ihr

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 roten 5, so geht es mit der roten Karte mit der Nummer 5 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).



- 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 17).

Die Extrarunde für Meisterdetektive

Habt ihr das Spiel beendet und seid Meisterdetektive geworden? Dann nehmt nun die schwarzen Karten mit dem Aufdruck „Für Meisterdetektive“ aus der Metalldose. Legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab und beginnt mit Karte 1.

Ziel der Meisterdetektivrunde ist es, bis zum Ende zu gelangen und den Täter zu überführen.

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

Story-Anfang

Schrecken im Wald

Die drei
???

Wie alles begann ...

Justus Jonas aß den Rest seines Muffins und sah aus dem Fenster des Busses. Neben ihm machte Peter Shaw ein Nickerchen. Bob Andrews, zuständig für Recherchen und Archiv, saß in der Reihe vor ihnen und hörte Musik.

Die drei ??? waren unterwegs zum Redwood-Nationalpark, einem riesigen Naturschutzgebiet in Kalifornien. Die Busfahrt dauerte schon fast zehn

Stunden und Justus taten langsam alle Knochen weh. Vor einem Monat war seine Tante Mathilda mit den Worten „Du alter Glückspilz!“ zu ihm gekommen und hatte ihm einen Brief überreicht. Darin stand, dass er für sich und zwei Begleiter eine Reise zum Redwood-Nationalpark gewonnen hatte, für eine komplette Woche samt Hotel und Verpflegung. So nutzten sie einen Teil ihrer Sommerferien für diesen aufregenden Trip.

Wenige Minuten später fuhren sie das erste Hotel ihrer Tour an. Die drei ??? und die anderen zwanzig Teilnehmer der Rundreise strömten aus dem Bus, reckten und streckten sich. Als Letzter stieg ein breitschultriger, glatzköpfiger Muskelmann aus dem Bus, den Bob als Mr Kleiderschrank bezeichnet hatte und der sich knapp als George vorgestellt hatte, wenn Justus sich richtig erinnerte.

Nein – der Hüne war doch nicht der Letzte.
Es folgte das glatte Gegenteil von ihm: eine dürre Bohnenstange, nicht sonderlich groß, mit weißen Haaren, die im Nacken zu einem Zopf geflochten waren.

Sie hatten am Rand des Nationalparks gestoppt. Rundum standen gewaltig hohe Bäume – die drei ??? kamen sich winzig vor. Die Luft roch frisch und alles war üppig grün. In den Baumkronen zwitscherten ganze Vogelchöre.

„Diese Mammutbäume“, sagte Justus, „sind ein echtes Naturwunder! Die *Sequoia sempervirens*, so die korrekte lateinische Bezeichnung, kann bis zu 115 Meter hoch und 2000 Jahre alt werden!“

Ein schwarzhaariges Mädchen, neben den drei ??? die einzige nicht erwachsene Teilnehmerin der Tour, war hinter dem ersten Detektiv stehen ge-

blieben, ohne dass dieser es gemerkt hatte. „Bist ein ganz Schlauer, was?“, meinte sie grinsend.

„Ich lese viel“, sagte Justus todernst. „Außerdem habe ich mich auf den Besuch des Nationalparks vorbereitet. Du nicht?“

Statt einer Antwort zog das Mädchen Kopfhörerstöpsel aus der Hosentasche, steckte sie sich demonstrativ ins Ohr und schlenderte ohne ein weiteres Wort ins Hotel.

„Na so was“, meinte Bob. „Deine Flirt-Technik hat diesmal nicht funktioniert, Erster.“

„Haha“, machte Justus humorlos.

Peter prustete los.

Sie gingen ebenfalls ins Hotel. Während die drei ??? darauf warteten, dass sie ihre Schlüssel erhielten, hörten sie, wie sich einer der anderen

Teilnehmer laut räusperte. Es war der dünne Mann mit dem weißen Zopf. Er trug jetzt einen großen Rucksack. „Liebe Mitreisende!“, verkündete er. „Ich vermute, dass mich niemand begleiten wird, weil Sie alle zu müde sind.“ Er sprach die Worte mit deutlicher Herablassung. „Aber ich darf mich trotzdem vorstellen. Mein Name ist Frank Ryke und ich werde nun wie an jedem künftigen Abend unserer Reise zu einer Privatexpedition in den Wald aufbrechen, denn ich will nicht in Hotelzimmern verweichlichen, sondern etwas erleben! Ich bin mit Kompass und Nachtsichtgerät ausgestattet. Möchte mich jemand begleiten?“

Niemand antwortete, die meisten sahen belustigt oder peinlich berührt in eine andere Richtung.

„Das dachte ich mir“, sagte Mr Ryke.
„Ich wünsche Ihnen gute Erholung.“

„Danke“, sagte Peter, dem der Mann leidtat. Aber sein Auftritt war auch allzu aufdringlich und irgendwie unverschämt gewesen.

„Oh, gerne“, meinte Mr Ryke, ehe er aus der Hotellobby spazierte.

Die drei ??? kamen an die Reihe und erhielten die Schlüsselkarten für ihr Dreibettzimmer. Sie verstaute ihre Koffer und warfen sich auf die Betten.

„Ich könnte sofort einschlafen“, erklärte Peter.

„Was Mr Ryke wohl dazu sagen würde?“, fragte Bob grinsend.

„Also, ich bevorzuge es, nach unten ins Restaurant zu gehen“, sagte Justus. Das machten sie auch und fanden einen Cheeseburger auf der Karte, der gar nicht übel schmeckte.

Von der langen Busfahrt erschöpft, gingen sie bald darauf schlafen.

Irgendwann in der Nacht schreckten sie hoch – geweckt durch einen Schrei. Justus tastete nach dem Lichtschalter und knipste die Lampe an.

„Habt ihr das gehört?!“

Peter war schon auf den Füßen. „Klar doch! Da ist was passiert!“ Er riss die Tür auf.

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

Nach all den Abenteuern zogen sich die drei ??? in ihr Hotelzimmer zurück. Obwohl es mitten in der Nacht war, dachte keiner ans Schlafen.

„Und ich dachte, wir gönnen uns einen ruhigen Urlaub im Nationalpark!“ Peter seufzte. „So wie normale Leute. Stattdessen stolpern wir sofort in einen neuen Fall, mit Monstern und Diebstählen. Typisch!“

„Allzu viel haben wir allerdings nicht erfahren“, stellte Justus klar. Aber mithilfe der Bilder der Überwachungskameras, die sie noch einmal ge-

nau unter die Lupe nahmen, konnten sie immerhin den Dieb entlarven. Sie riefen die Polizei. Begleitet von zwei Polizisten klopfen sie an die Tür des glatzköpfigen Mr Kleiderschrank – George Arrowson. Der leugnete zwar alles, aber die Beweise, die die drei ??? sichergestellt hatten, waren eindeutig. Im Zimmer fand sich außerdem das gesamte Diebesgut. Was es allerdings mit dem Monster auf sich hatte, erfuhren die drei ??? nie.

25 – 39 Punkte Detektive

Statt eine ruhige Woche mit Ausflügen in den Nationalpark zu verbringen, waren die drei ??? sofort in einen mysteriösen Fall geschlittert.

„Typisch“, fand Peter. „Interessant“, konterte Bob. „Hervorragend!“, urteilte Justus.

Die gesammelten Hinweise waren eindeutig:

Die Bilder der Überwachungskameras des Hotels zeigten den Übeltäter bei seinen Verbrechen. Es war der glatzköpfige Hüne aus ihrer Reisegruppe. Gemeinsam mit zwei Polizisten stellten die drei ??? den Schurken in seinem Zimmer.

Beim Frühstück am nächsten Morgen bemerkte Justus, dass zwei Frauen vom Personal miteinander tuschelten. Er ging unauffällig noch einmal zum Buffet um sie zu belauschen – und wie erhofft redeten sie von dem Untier.

Der erste Detektiv mischte sich ins Gespräch und die beiden bestätigten, dass das Monster seit etwa einer Woche in dieser Gegend gesichtet wurde – häufig in der Nähe der alten Hütte am Rande des Fern-Canyons. „Ausgerechnet dort!“ „Wieso ausgerechnet?“, fragte Justus.

„Dort soll auch eine Schatzkarte versteckt sein“, sagte die Frau. „Aber das ist nur ein Gerücht.“

40 oder mehr Punkte Meisterdetektive

Die drei ??? hatten den Dieb auf den Überwachungsbändern erkannt – George Arrowsen, der glatzköpfige Mr Kleiderschrank aus ihrer Reisegruppe. Gemeinsam mit der Polizei stellten sie in seinem Zimmer das Diebesgut sicher, und den drei ??? kam die Ehre zu, es den Bestohlenen zurückzugeben.

„So, damit zum nächsten Rätsel“, sagte Justus. „Ich vermute, es wird schwerer zu lösen sein.“

„Also das glaube ich nicht“, meinte Peter. „Für mich lautet das Rätsel nämlich: Wann können wir endlich schlafen? Und die Antwort heißt: jetzt!“

„Eben nicht“, sagte Justus. „Das Monster, das allenthalben gesichtet wird ... darum müssen wir uns kümmern! Denn das ist keine echte Kreatur, da bin ich mir zu tausend Prozent sicher. Jemand inszeniert das – und dafür muss es einen Grund geben!“

Trotzdem gingen sie schlafen und nach dem Frühstück am nächsten Vormittag fühlten sie sich wieder fit. Justus belauschte das Gespräch zweier Hotelangestellter, die beim Buffet standen, und während er sich einen Muffin griff, schnappte er die Worte „in der alten Hütte“ auf. „Meinen Sie die Hütte am Rand des Fern-Canyons?“, fragte er.

„Äh ... ja. Aber ...“

„Bitte erzählen Sie mehr darüber. Wir waren dort. Und wir haben das Monster gesehen!“

Die Hotelmitarbeiter schrakten zusammen.

„Darüber redet man nicht!“

„Ich schon“, sagte Justus. „Was hat es mit der Hütte auf sich?“

„Dort sieht man das Biest häufiger – keiner geht mehr freiwillig dorthin. Schluss mit der Schatzsuche.“

Justus merkte auf. „Schatzsuche?“

So erfuhr er von einer Schatzkarte, die angeblich vor weit über hundert Jahren dort versteckt worden war.

Ein Monster, das Schatzsucher von dem Ort fernhielt, an dem angeblich eine Schatzkarte versteckt war?! Das roch nach der Pointe in diesem neuen Fall der drei ??? ...

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

Schrecken im Wald

**Die drei
???**



Achtung! Nur lesen, wenn ihr das Meisterdetektivlevel geschafft habt!

Das Ende der Meisterdetektivrunde

Die drei ??? machten sich zurück auf den Weg zum Wanderpfad und liefen zur Wasserfallhöhle. Dort staunten sie über die herrliche Natur rundum. Der Wasserfall stürzte in einen kleinen See – „Pool“, erklärte Justus, „so nennt man das bei einem Wasserfall!“, aus dem das Wasser als Bach gurgelnd weiterfloss.

Schon zum Wasserfall kamen nicht viele Touristen; die Höhle dahinter war noch schwerer zugänglich. Man musste seitlich über die Felsen hochklettern. Als sie sich den herabstürzenden Fluten näherten, blieb Justus zitternd stehen. „Kollegen, ich kann keinen Schritt mehr machen!“

„Ich geh vor ... du gibst mir dann die Hand, ich halte dich!“, meinte Peter, der die meiste Klettererfahrung hatte. So schafften sie es doch noch, indem sie sich gegenseitig stabilisierten. Schließlich sahen sie den schmalen Durchgang. Sie wurden platschnass, als sie sich durchquetschten.

Dann standen sie in der Höhle.

Natürlich hatten sie Bleistifftaschenlampen vom Hotel mitgenommen, die nun für schummrige Helligkeit sorgten. Wenn der Schatz dort schon länger lag, musste er versteckt sein, sonst hätte ihn längst jemand gefunden.

Sie fanden einen schmalen Tunneldurchgang. Peter drückte sich hinein und robbte auf dem Bauch weiter. Justus und Bob blieben zurück, um Hilfe holen zu können, falls ihr Freund feststeckte. Bald weitete sich der Tunnel und Peter stand in

einer kleinen Höhle. Von der Decke tropfte Wasser, das sich in großen Pfützen am Boden auf dem kahlen Gestein sammelte.

Und dort, wiederum verborgen in einer Nische hinter Gesteinsbrocken, entdeckte er eine Mulde, vor der Steine aufgeschichtet worden waren. Er räumte sie zur Seite und fand eine Kiste. Als er sie öffnete, brach das alte, nasse Holz des Deckels. Es roch modrig und muffig, aber der zweite Detektiv merkte es kaum.

Es verschlug ihm den Atem.

Die Kiste war voller glänzender Goldbrocken!

Stunden später kehrten sie ins Hotel zurück. Am nächsten Tag gelang es ihnen, zu rekonstruieren, was dahintersteckte. Die Karte stammte von Goldsuchern, die vor fast zweihundert Jahren in der alten Hütte gelebt hatten. Sie waren fündig

geworden, aber nicht auf ehrliche Weise. Das Gold hatten sie anderen Suchern gestohlen und es deshalb versteckt. Sie hatten Gras über die Sache wachsen lassen wollen ... und waren gestorben. Vorher hatten sie aber die Karte ebenfalls versteckt und verschlüsselt, weil ja nicht nur ihre Erben auf der Suche nach dem Gold waren, sondern auch die eigentlichen Besitzer.

Doch da mussten erst – 200 Jahre später! – die drei ??? kommen, um das Gold zu finden und es den Erben der rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben.

Mjrv Zrvyra Ubruyr Jmffresnyy 13 ist ein Cäsar-Verschiebecode, der durch die Zahl 13 am Ende entschlüsselt werden kann: Jeder Buchstabe wird um 13 Positionen im Alphabet nach vorne geschoben. Die Lösung lautet also: Zwei Meilen Hoehle Wassertall

Konzept Cardventures: Floyd Pretz

Konzept StoryCards und Redaktion: Niccolo Riedel, Christian Sachseneder

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Textautor: Christoph Dittert

Grafik: Fine Tuning, Michaela Kienle

Illustration: Silvia Christoph

© 2020 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.: 698966