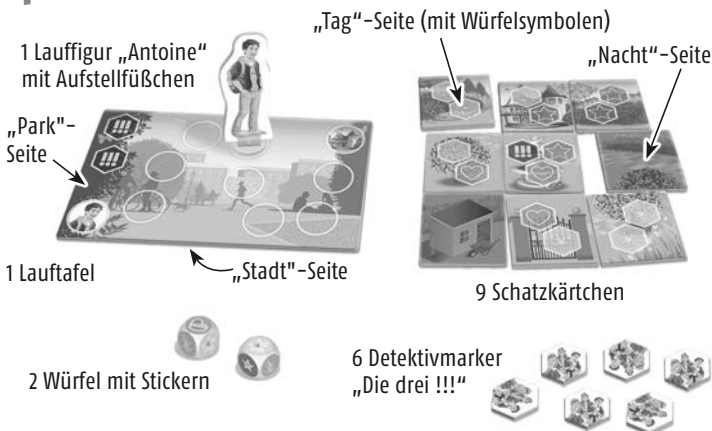


Die drei !!!

Geheimnis der alten Villa

Spielmaterial



Vor dem ersten Spiel

Steckt die Lauffigur „Antoine“ in das Aufstellfüßchen und beklebt die Würfel mit folgenden Symbolen:

Würfel „Antoine“



1 x Blume



1 x Schmetterling



1 x Stern



1 x Herz



2 x Antoine

Würfel „Die drei !!!“



1 x Blume



1 x Schmetterling



1 x Stern



1 x Herz



2 x !!!

Spielvorbereitung

Legt die Lauftafel mit der „Park“-Seite nach oben in die Tischmitte, wenn ihr euch für die **einfache Spielvariante** entscheidet. Für die **knifflige Variante** legt ihr die Lauftafel mit der „Stadt“-Seite in die Tischmitte. Stellt Antoine auf das Startfeld „Antoine“ der Lauftafel.

Dreht die Schatzkärtchen auf die „Tag“-Seite und puzzelt sie zu einer großen Schatzkarte zusammen. Die Schatzkarte zeigt den Garten der alten Villa. Legt alle Detektivmarker sowie die Würfel vor euch ab und seht euch die **Würfelsymbole** an. Sie befinden sich auch auf den Schatzkärtchen und auf der Lauftafel.

Ziel des Spiels

Ihr spielt gemeinsam und helft den drei !!! Kim, Franziska und Marie, das Geheimnis der alten Villa zu lüften. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr alle Schatzkärtchen auf die „Nacht-Seite“ umdrehen und die Diamanten finden, bevor Antoine bei der alten Villa ankommt. Erreicht Antoine die Villa zuerst, habt ihr alle verloren.

Los geht's!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Nun müsst ihr die Würfelsymbole in dieser Reihenfolge einlösen:

1) Habt ihr Antoine gewürfelt?



✓ **Ja?** Antoine ist auf der Suche nach einem Schatz, den sein Großvater Anton von Stein vor Jahrzehnten gestohlen und irgendwo in der alten Villa versteckt hat.

Zieht mit **Antoine** auf der Lauftafel **ein Feld in Richtung Villa weiter**. Zieht **immer zuerst** mit Antoine, bevor ihr anschließend das andere Würfelsymbol einlöst.

✗ **Nein?** Gut gemacht!

Antoine wird **nicht vorgezogen**.

2) Löst nun alle übrigen Würfelsymbole ein:



Zusammen mit den drei !!! seid ihr dem Geheimnis der alten Villa auf der Spur. Ihr findet folgende Symbole: Blume, Schmetterling, Stern, Herz oder !!!.

Schaut euch das jeweilige Würfelsymbol an und legt einen eurer **Detektivmarker** auf ein **freies, passendes Symbol** der **Schatzkarte** oder der **Laufftafel**. Gibt es **kein freies, passendes Symbol** mehr auf der Schatzkarte oder der Laufftafel oder habt ihr **keinen Detektivmarker** mehr übrig, verfällt der jeweilige Würfel.

3) Liegen nun zwei Detektivmarker auf der Laufftafel?



- ✓ **Ja?** *Super! Ihr habt den drei !!! geholfen, Antoine aufzuhalten.*
Setzt Antoine **sofort** um **ein Feld** in Richtung Start zurück. Steht Antoine noch auf dem Startfeld, bleibt er stehen. **Zusätzlich** legt ihr **beide Detektivmarker sofort** wieder vor euch ab. So gewinnt ihr Zeit und habt zudem die Chance, mehr Hinweise zum verborgenen Schatz zu sammeln.
- ✗ **Nein?** *„Flirtalarm!“, flüstert Franzi und Kim kichert. Dieses Mal hat Antoine die drei !!! an der Nase herumgeführt. Kein Wunder! „Er sieht einfach zum Anbeißen aus!“, schwärmt Marie.*
Antoine wird **nicht zurückgesetzt**.

4) Habt ihr alle sechs Detektivmarker abgelegt?



- ✓ **Ja?** *Dank eurer Hilfe konnten die drei !!! weitere Hinweise sammeln und mit etwas Glück auch einen Teil der Schatzkarte entschlüsseln:*
Dreht alle Schatzkärtchen, deren Symbole **vollständig** mit Detektivmarkern abgedeckt sind, auf die **„Nacht“-Seite**. Schatzkärtchen, die nicht vollständig mit Detektivmarkern belegt sind, dürfen nicht umgedreht werden. Anschließend **müsst** ihr **alle sechs Detektivmarker** wieder von den Schatzkärtchen nehmen und vor euch ablegen. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.
- ✗ **Nein?** *Bei eurer Suche im Garten der alten Villa habt ihr leider noch nichts Brauchbares gefunden – nur Gestrüpp und das Fundament eines alten Gartenhauses. Sucht weiter und achtet dabei auf die Zeit, denn Antoine ist euch dicht auf den Fersen!*
Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.

Ausnahme: Detektivmarker

Habt ihr **nur noch einen Detektivmarker** übrig und kann der nächste Spieler damit **nichts Sinnvolles** mehr machen, weil ihr sowohl für die Laufleiste als auch für die Schatzkärtchen noch zwei Detektivmarker benötigen würdet, dann ist trotzdem der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe. Würfelt so lange, bis ihr den Detektivmarker auf einem **freien, passenden Symbol** ablegen könnt: Es könnte ja sein, dass Antoine in der Zwischenzeit weiter vorzieht!

Ausnahme: Ende des Spiels – „Fall gelöst!“

Habt ihr **alle Symbole** auf den verbliebenen Schatzkärtchen mit Detektivmarkern **abgedeckt** und sind trotzdem noch ein paar Detektivmarker übrig, die für den Fall nicht mehr benötigt werden, dürft ihr die Schatzkärtchen trotzdem auf die **„Nacht“-Seite** drehen. Ihr habt den Fall gelöst!

Spielende

- ✓ *Kurz nach Mitternacht entdecken die drei !!! schließlich im pausbackigen Engel des alten Springbrunnens die wertvollen Diamanten.*
Habt ihr **alle neun Schatzkärtchen** auf die **„Nacht“-Seite** gedreht und die Diamanten gefunden, ist das Geheimnis der alten Villa gelüftet und ihr habt gemeinsam gewonnen!
- ✗ Erreicht Antoine die Villa, bevor ihr alle Schatzkärtchen umdrehen konntet, habt ihr dieses Mal leider verloren.
Doch so schnell geben die drei !!! nicht auf. Zusammen versucht ihr es gleich noch einmal: 1,2,3 – Power!

Autor: Wolfgang Dirscherl
Nach einer Geschichte von: Maja von Vogel
Illustration & Design „Die drei !!!“: Ina Biber
Grafik: Oliver und Sandra Freudenreich
Redaktion: Elisabeth Sieber-Baskal

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Artikelnummer: 711054



ISBN: 978-3-440-13304-0
diedreiausrufezeichen.de