

Kärtchen wieder um. Anschließend darf er seine Spielfigur eine Reihe weiter vorrücken, zum Beispiel von der hellgrünen Reihe zur mittelgrünen. Sein linker Mitspieler würfelt wieder und gibt damit vor, welchen Detektiv der Spieler nun in dieser Reihe finden muss. Der Spieler versucht erneut, das richtige Kärtchen aufzudecken und so weiter.

Gelingt es einem Spieler, auch in der dritten Reihe – mit den dunkelgrünen Rückseiten – das richtige Spielerkärtchen aufzudecken? Dann dreht er das Kärtchen wieder um. Der Spieler hat sich bis vors Tor durchgekämpft und darf nun aufs Tor schießen ...

Zweite Phase des Angriffs: Torschuss!

Der Spieler versucht nun, den Ball-Chip mithilfe des Schuss-Chips ins Tor zu schießen! Damit der Treffer zählt, muss der Ball-Chip durch eines der beiden Löcher in der Torwand fliegen und in der Schachtel landen. Pro Angriff hat der Spieler insgesamt drei Schnipp-Versuche, um ins Tor zu treffen.

• Treffer!

Schafft es der Spieler innerhalb von drei Versuchen, den Ball durch eines der Löcher der Torwand in die Schachtel zu schießen? Dann hat er einen Treffer erzielt! Der Spieler darf sich einen Ball vom Vorrat nehmen und vor sich ablegen. Pro Angriff darf der Spieler nur einen Treffer landen – sobald er getroffen hat, ist sein Zug zu Ende. Der Spieler stellt seine Spielfigur wieder neben die erste Reihe der Spielerkärtchen mit den hellgrünen Rückseiten. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

• Kein Treffer!

Schafft es der Spieler auch beim dritten Versuch nicht, den Ball-Chip ins Tor zu schießen? Dann war sein Angriff nicht erfolgreich. Der Spieler muss einen Ball aus dem Vorrat in die Schachtel legen. Anschließend stellt der Spieler seine Spielfigur wieder neben die erste Reihe Spielerkärtchen mit den hellgrünen Rückseiten. Der Zug des Spielers ist beendet und der Nächste kommt an die Reihe.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn kein Ball mehr im Vorrat ist. Der Spieler, der nun die meisten Bälle vor sich liegen hat, ist der Sieger. Glückwunsch: Du hast den Pokal gewonnen und darfst ihn vor dir ablegen!

Bei Gleichstand gibt es ein Elfmeterschießen: Jeder Spieler mit Gleichstand darf fünf Mal aufs Tor schießen, das heißt, er hat fünf Schnipp-Versuche. Wer den Ball-Chip am häufigsten ins Tor schießt, gewinnt. Bei erneutem Gleichstand habt ihr abwechselnd immer je einen Schnipp-Versuch. Sieger ist, wer einmal öfter ins Tor schießt.

SPIELVARIANTE

Spielt gemeinsam gegen Skinny Norris!

Gespielt wird wie oben beschrieben. Wenn kein Ball mehr im Vorrat ist, zählt ihr alle Bälle zusammen, die vor euch liegen. Außerdem zählt ihr auch alle Bälle zusammen, die in der Schachtel liegen. Wenn ihr gemeinsam mehr Bälle habt, als in der Schachtel liegen, habt ihr zusammen Skinny Norris besiegt und den Pokal gewonnen. Wenn mehr Bälle in der Schachtel liegen, hat Skinny Norris gewonnen und ihr habt diesmal leider verloren. Aber fordert Skinny Norris doch einfach gleich noch mal heraus!

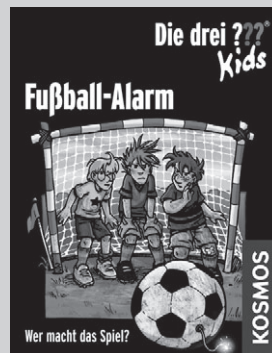
Spielidee: Kai Haferkamp
Grafik: Bluguay Grafik-Design, München
Illustration: Kim Schmidt, Jan Saße

Nach einer Buchidee von Boris Pfeiffer

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr. 699499

HABT IHR LUST AUF NOCH MEHR SPIELSPASS?

Die drei ??? Kids Fußball-Alarm
Spannendes Kartenspiel
Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren
Art.-Nr.: 741518



Die drei ???
Kids

Fußballgötter



Wer gewinnt den Pokal?

Skinny Norris will den Pokal des Fußballgottes Cuichi bei einem Turnier stehlen. Helft den drei Detektiven Justus, Peter und Bob, das Turnier zu gewinnen und so den Pokal zu retten!

SPIELMATERIAL

9 Spielerkärtchen, 1 Torwand, 4 Spielfiguren, 1 Rasen, 2 Schnipp-Chips (1 großer Schuss-Chip, 1 kleiner Ball-Chip), 20 Bälle, 1 Würfel, 1 Pokal



ZIEL DES SPIELS

Reihe für Reihe müsst ihr euch in Richtung Tor vorkämpfen. Der Würfel zeigt, welcher Detektiv (Justus, Peter oder Bob) mit dem Ball nach vorne preschen muss – also welches Spielerkärtchen ihr in dieser Reihe finden müsst.

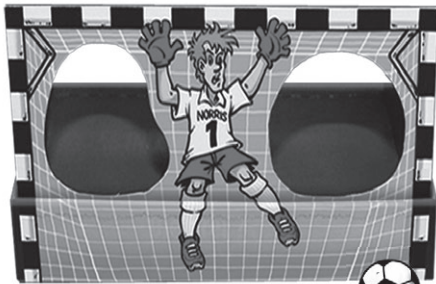
Hast du es durch drei Reihen hindurch bis vors Tor geschafft, kommst du zum Torschuss: Versuch, den Ball-Chip mit Geschick an Skinny Norris vorbei ins Tor zu schießen! Wer die meisten Tore schießt, holt den Pokal.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Rahmen.

Vor jedem Spiel

- Nehmt alle Teile aus der Schachtel.
- Baut das Tor auf: Dazu steckt ihr die Torwand zwischen den Kartoneinsatz und das lange Seitenteil des Schachtelbodens, auf dem der untere Teil des Tors zu sehen ist. Die bunte Seite mit dem Tor und dem gegnerischen Torwart Skinny Norris muss dabei nach außen zeigen, sodass sich zusammen mit dem Seitenteil ein vollständiges Bild ergibt.
- Trainiert den Torschuss ein paar Mal: Der Schachtelboden und die Torwand stellen zusammen das Tor dar. Platziert den Rasen im Abstand von etwa einer Schachtellänge vor dem Tor.



Wenn du aufs Tor schießen willst, legst du den kleinen Ball-Chip auf den Rasen. Dann setzt du den großen Schuss-Chip schräg über dem Rand des Ball-Chips an. Streif nun druckvoll mit dem großen Schuss-Chip nach hinten über den Rand des Ball-Chips. Je stärker du dabei mit dem großen Schuss-Chip drückst, desto weiter und höher fliegt der Ball-Chip nach vorne weg. Probier auch aus, wie der Ball-Chip fliegt, wenn du den Schuss-Chip steiler oder flacher ansetzt. Nach dem Torschuss-Training lasst ihr den Rasen und die beiden Chips – weiterhin mit einer Schachtellänge Abstand – vor dem Tor liegen.



- Mischt die neun Spielerkärtchen verdeckt. Dann legt ihr sie zu einem Spielfeld aus: drei Reihen mit je drei Kärtchen. Die Kärtchen mit derselben Rückseite müssen in einer waagrechten Reihe nebeneinanderliegen: zuerst die hellgrünen, darüber die mittelgrünen und darüber die dunkelgrünen.
- Hinter die dritte Reihe mit Spielerkärtchen stellt ihr im Abstand von etwa zwei Schachtellängen das Tor. Skinny Norris schaut dabei zu euch in Richtung Spielfläche.
- Legt die Bälle als Vorrat seitlich neben das Tor. Für die ersten Spiele oder eine kürzere Spieldauer könnt ihr auch Bälle aussortieren und beiseitelegen (bei 4 Spielern vier oder acht Bälle, bei 3 Spielern drei, fünf oder acht Bälle, bei 2 Spielern vier, sechs, acht oder zehn Bälle). Je mehr Bälle ihr aussortiert, desto kürzer wird die Spieldauer.
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie rechts oder links neben die erste waagrechte Reihe aus Spielerkärtchen – also neben die Reihe mit den hellgrünen Rückseiten.
- Legt nun noch den Würfel und den Pokal bereit – und es kann losgehen!



DAS SPIEL GEHT LOS: ANGRIFF!!!

Gespielt werden mehrere Angriffe. Jeder Angriff besteht aus zwei Phasen:

1. Zuerst ist euer detektivischer Spürsinn gefragt: Ihr müsst beim Memo-Spiel zeigen, wie gut euer Gedächtnis ist – denn nur so könnt ihr den richtigen Detektiv anspielen und euch Reihe für Reihe bis vors Tor durchkämpfen.
2. Wenn ihr es bis vors Tor geschafft habt, versucht ihr, den Ball-Chip mithilfe des Schuss-Chips ins Tor zu schießen.

Erste Phase des Angriffs: Reihe für Reihe vorkämpfen!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt mit dem ersten Angriff. Sein linker Mitspieler würfelt und gibt damit vor, welchen Detektiv der Spieler anspielen muss – das heißt, welches Spielerkärtchen er aufdecken muss. Der Würfel zeigt die Hintergrundfarbe des gesuchten Detektivs. Hat der Mitspieler zum Beispiel die Farbe Weiß gewürfelt, muss der Spieler den Detektiv Justus mit dem weißen Hintergrund finden.

Der Spieler versucht nun, unter den Spielerkärtchen den richtigen Detektiv zu finden – aber nur in der Reihe, neben der gerade seine Spielfigur steht! In der ersten Runde sucht der Spieler also nur in der hellgrünen Reihe.

In jeder Reihe gibt es jeden Detektiv genau ein Mal. Der Spieler darf nur ein Kärtchen in dieser Reihe aufdecken.

- **Hat der Spieler einen anderen Detektiv aufgedeckt?** Zeigt das aufgedeckte Kärtchen nicht den Detektiv mit der gewürfelten Hintergrundfarbe, dreht der Spieler dieses Kärtchen wieder um. Die Spielfigur des Spielers bleibt stehen. Der Zug des Spielers ist beendet (die zweite Phase des Angriffs entfällt) und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
- **Hat der Spieler den richtigen Detektiv aufgedeckt?** Zeigt das aufgedeckte Kärtchen den richtigen Detektiv – also den mit der gewürfelten Hintergrundfarbe –, dreht der Spieler dieses