

StoryCards

**Die drei ???[®]
Kids**

Fußball-Stars

Story-Heft mit Anleitung

1+ Spieler, ab 8 Jahren



KOSMOS

Spielmaterial

- 50 Karten
- Dieses Heft mit Anleitung und Geschichte

Inhaltsverzeichnis

Anleitung	3
Story-Anfang - Wie alles begann	9
Story-Enden - Wie alles endet	15



Die Anleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit den drei ??? dieses Abenteuer zu erleben. Das geht allein 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
Weiße 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 9). 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 2, so geht es mit der blauen Karte mit der Nummer 2 weiter. Entscheidet ihr euch für den zweiten Weg mit dem schwarzen Z, dann müsst ihr eine zufällige schwarze Karte ziehen und mit ihr weiterspielen.*

Die drei ??? Kids 1

Wir durchsuchen die Halle, ohne etwas zu finden. „Auf, zurück ins Stadion!“ sagt Justus. „Vielleicht hat sich was Neues ergeben.“
Vor dem Stadion stehen Mrs Blaire und ein Mann mit dem Trikot der gegnerischen Mannschaft. Für seine Mannschaft ist es gut, dass der Starspieler von Rocky Beach verschwunden ist. Aber das ist kein echter Verdacht.

Wir sprechen den gegnerischen Spieler an. **2**

Wir eilen zu Mrs Blaire, der das Hotel gehört, in dem Mr Warren wohnte. **2**

Die drei ??? Kids 1

2

3 **Die drei ??? Kids** 1

Wir versuchen, die Hotelbesitzerin Mrs zu erreichen – aber ein bulliger Mann stellt sich uns in den Weg. Ein Kerl wie ein Kleiderschrank. Aber er lächelt uns freundlich an. „Gehört ihr zu der Gruppe, die das Stadion besichtigt?“, fragt er.
„Ja“, sagt Justus. „Wir lieben Fußball!“ Und er schiebt noch eine Frage hinterher.

„Und wer sind Sie, Sir?“ **3**

„Können Sie uns etwas über die Mannschaft erzählen, etwa den Star Allan Warren?“ **14**

- 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 in den Lupen oben rechts in der Ecke.

Je nach Punktzahl könnt ihr jetzt ein anderes Ende zu eurer Geschichte hier im Heft nachlesen (Seite 15).

Story-Anfang

Fußball-Stars

Die drei ???[®]
Kids

Wir, also die drei ??? Justus, Peter und Bob, staunen nicht schlecht. Wir stehen mitten auf dem Rasen des Fußballstadions. Es sieht von hier unten riesig aus - noch viel größer als von den Zuschauerplätzen! In etwa zehn Stunden beginnt ein wichtiges Spiel. Der Erste Fußball-Club EFC Rocky Beach tritt gegen die Fußballer des Städtchens Long Beach an.

Natürlich sind wir Feuer und Flamme für „unsere“ Mannschaft aus Rocky Beach. Wir sind mit den Fahrrädern zum Stadion gekommen und nehmen zusammen mit fünfzig anderen Kindern an einer Führung teil. Ein mürrischer Mann, eine Art Hausmeister des Stadions, führt uns herum. Er heißt Mr Jenkins und ist ständig am Meckern. „Passt auf! Seid vorsichtig! Nein, nichts anfassen! Ich muss mich hier und nebenan in der alten Fabrik um alles kümmern! Das ist viel Arbeit! Also macht nichts kaputt!“ Peter kichert. „Als ob wir Laserwaffen in unseren Fingern hätten.“

„Seid mal still!“, zischt Bob. „Da drüben ... ich glaub, da ist was passiert!“ Bob deutet zum

Rand des Spielfelds. „Mir sind zwei Männer aufgefallen, die aufgeregt miteinander sprechen. Eben ist die Frau mit den grün gefärbten Haaren und der Riesenbrille dazugekommen.“

„Die ist ja kaum zu übersehen“, meint Justus.

Bob nickt. „Einer der Männer hat das Wort Entführung gerufen und jetzt ist die Frau völlig aufgelöst.“

Eine Entführung? Das klingt erstens schrecklich und zweitens spannend. Aber wieso reden sie ausgerechnet im Fußballstadion darüber? Wir wollen mehr wissen und tun so, als würden wir in Richtung des Eingangs zur Umkleidekabine schlendern. So kommen wir den drei Leuten ganz nah.

„Es ist, wie es ist!“, sagt der dickere der beiden Männer und wirft seine Mütze auf den Boden. „Allan Warren ist entführt worden, und das aus Ihrem Hotel, Mrs Blair! Ihr Hotel ist nicht sicher. Nur deshalb wurde mein Starspieler entführt!“

Uns bleibt der Mund offen. Allan Warren! Das ist der Star des EFC Rocky Beach, der beste Stürmer, den es je gegeben hat. Wegen der riesigen Tätowierung in Form eines Fußballtors, das auf seiner Glatze zu sehen ist, erkennen wir jetzt auch den dicken Mann. Das ist der Trainer Jason Mason - was so albern klingt, dass es bestimmt nicht sein wirklicher Name ist.

Warren soll entführt worden sein? Warum?

Damit die Mannschaft ohne ihn verliert? Ist das eine Intrige der gegnerischen Mannschaft? Wir haben sofort einige Ideen, eine wilder als die andere. Aber zuerst müssen wir mehr herausfinden!

„Das ist ja hochinteressant“, sagt der dünnere Mann. Eine vorsintflutliche Kamera baumelt an einem dicken Band um seinen Hals. „Mrs Blair, aus Ihrem Hotel wurde also Allan Warren entführt! Darf ich mich vorstellen? Frank Edwards, Reporter! Ich schreibe über diesen Skandal und frage Sie hiermit ...“

„Was habe ich damit zu tun?“ Die Hotelbesitzerin rückt die Riesenbrille auf ihrer Nase zurecht. „Das ist ja lächerlich!“

„Seid mal still!“, ereifert sich Jason Mason.
„Seht ihr die drei Jungs da? - Was wollt ihr hier, hm? Geht zu den anderen, es gibt hier nichts zu sehen!“

„Natürlich, Sir“, meint Justus, der das ganz und gar nicht glaubt. Es gibt sehr wohl etwas zu sehen!

Mrs Blair nutzt die Gelegenheit und rauscht davon. Wir wissen, was zu tun ist! Sie ist die Richtige, wenn es darum geht, mehr zu erfahren! Wir eilen Mrs Blair hinterher ...

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

Story-Enden

0–24 Punkte Angsthasen

Irgendwie hat das hinten und vorne nicht geklappt. Im ersten Anlauf konnten wir das Rätsel um den verschwundenen Fußballstar nicht lösen.

Wurde er entführt? Von wem? Oder steckt etwas völlig anderes dahinter? Irgendwie liefen unsere Ermittlungen gar nicht gut.

Aber die drei ??? geben nicht auf ... also versucht es gleich noch mal!

25–34 Punkte Spürnasen

Wir haben mit einer Menge Leute geredet und viele Hinweise gesammelt. Die Spuren führten in das leer stehende Fabrikgelände neben dem Stadion ...

... und da finden wir ihn schließlich auch! Als wir noch einmal das Fabrikgelände untersuchen, hören wir ihn um Hilfe rufen. Er ist in einer alten Lagerhalle eingeschlossen. Wir befreien ihn und er fällt uns überglücklich um den Hals. Er verspricht uns, dass wir alle Spiele des EFC Rocky Beach umsonst ansehen dürfen. Außerdem schenkt er uns einen von allen Spielern signierten Fußball!

Aber uns ist klar, dass wir vieles nicht geklärt

haben. Wer ist der Entführer? Warum hat er Mr Warren entführt? Wer war diese dunkle Gestalt und was hatte sie vor? Beginnt noch einmal, um alle Rätsel zu lösen!

35–44 Punkte Detektive

Wir haben viele Leute befragt und zahlreiche Hinweise gesammelt. Dabei sind wir ständig zwischen Stadion, Fabrik und Hotel hin- und hergerannt.

Und dann gelingt es uns, den entführten Fußballstar zu finden! Wir hören seine Rufe aus einer alten Halle auf dem Fabrikgelände. „Lass mich frei! Hau ab! Hilfe!“ Die Worte gehen in einem Handgemenge unter.

Wir hetzen dorthin und es gibt großen Trubel. Der Entführer rennt weg, als er uns sieht. Wir wollen ihn in einem Nebenraum einsperren, aber er tritt die baufällige Tür einfach ein. Wir verfolgen ihn, aber er entkommt.

Doch wir haben ihn erkannt: Es war einer der Spieler der gegnerischen Mannschaft! Mr Warren erzählt, wie es war, als er eingesperrt war. „Ich hatte zwar genug zu essen und zu trinken ... aber es war schrecklich!“

Der Entführer taucht unter. Weder wir noch die Polizei finden ihn. Aber immerhin ist Mr Warren wieder frei und wir wissen, wer der Schurke war. Das Spiel kann stattfinden. Das ist prima, auch wenn unsere Mannschaft verliert. Am Ende

bekommen wir den Ball geschenkt - und alle Spieler unterschreiben darauf. Der wird in der Kaffeekanne gut aussehen!

Aber irgendwie bleibt ein seltsames Gefühl.

Justus bringt es auf den Punkt: „So ganz zufrieden bin ich nicht. Was hatte der Entführer denn vor? Wollte er nur, dass unsere Mannschaft heute verliert? Und dann? Wollte er für immer untertauchen? War der Entführer auch die dunkle Gestalt? Was hatte sie mit den anderen Spielern und auch dem Journalisten zu tun? Kollegen ... da stimmt etwas nicht!“

Wenn ihr derselben Meinung seid, versucht es noch einmal - mit mehr gesammelten Hinweisen könnt ihr auch die letzten Rätsel lösen!

45 oder mehr Punkte Meisterdetektive

Endlich gelingt uns der Durchbruch! Als wir wieder einmal durch das Fabrikgelände streifen, hören wir Mr Warren um Hilfe rufen. Er sitzt in einer alten Halle gefangen, fällt uns begeistert um den Hals und bedankt sich tausendmal. Er ist ganz zittrig, aber das Spiel am Abend will er sich nicht entgehen lassen.

Wir fragen ihn, ob er seinen Entführer erkannt hat.

„Nein“, sagt Mr Warren. „Es war ein Mann, aber er hatte immer einen schwarzen Mantel, eine Mütze und eine riesige Sonnenbrille auf. Er ist in mein Hotelzimmer eingebrochen und hat mich ohnmächtig geschlagen. Erst hier bin ich aufgewacht.“

Da liegt noch ein Stück Arbeit vor uns! Denn damit geben wir uns nicht zufrieden. Warum haben wir Mr Warren nicht gefunden, als wir auf dem Gelände der Fabrik waren? Wir waren nicht gerade leise, wieso hat er nicht um Hilfe gerufen, als er uns gehört hat? Und wie ist der Entführer ins Hotelzimmer eingedrungen? Tür und Fenster waren unversehrt. Warum ist diese dunkle Gestalt immer wieder aufgetaucht?

Nicht nur der Reporter Frank Edwards berichtet schon im Vorfeld über das Spiel. Sogar einige Fernsehsender sind angereist. Die Story um den wieder aufgetauchten Fußballstar ist der Hit! Warren brauche Ruhe, erklärt der Trainer Jason Mason jedem, der es wissen

will. „Aber, ja, er wird heute Abend spielen!“ - „Werden Sie gewinnen?“, will eine Reporterin wissen. - „Fragen Sie doch mal die Leute! Die Wetten stehen supergut für uns! Alle vertrauen uns, jetzt, wo Allan wieder zurück ist!“

Als wir das hören, geht uns ein Licht auf und wir wissen, was wirklich passiert ist.

Wir rufen Kommissar Reynolds an und erzählen es ihm. Dem Polizisten bleibt der Mund offen, als er erfährt, wer der wirkliche Schurke ist: Allan Warren selbst! Der Fußballstar hat uns alle ausgetrickst.

„Es war so“, erklärt Justus. „Die gegnerische Mannschaft hat Allan Warren bezahlt. Er hat die Entführung vorgetäuscht. Irgendein Spieler

hat sich verkleidet und sich immer wieder blicken lassen. Er wollte noch mehr Aufmerksamkeit wecken, damit es richtig Aufregung gibt! Und jetzt berichtet sogar das Fernsehen. Viele Leute wetten auf das Spiel, und weil der Star heldenhaft befreit worden ist, glauben alle, dass Rocky Beach gewinnt. Aber heute Abend will Warren total schlecht spielen, damit die Gegner gewinnen. Wer dann auf die Gegner gewettet hat, verdient viel Geld. Bestimmt auch Allan Warren selbst!“

„Ohne euch wäre das schrecklich geworden heute Abend!“, sagt Kommissar Reynolds. „Alle würden über den Untergang der Fußballmannschaft aus Rocky Beach berichten!“

Aber das haben wir verhindert! Und als wir mit dem Kommissar bei Allan Warren auftauchen, gesteht der Fußballstar alles. Auch den Namen seines Komplizen bei der gegnerischen Mannschaft nennt er: Nils Hansson. So gibt es kurz darauf noch eine Verhaftung ...

Konzept Cardventures: Floyd Pretz

Konzept StoryCards und Redaktion: Sandra Dochtermann, Niccolo Riedel

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Textautor: Christoph Dittert

Grafik: Andreas Resch, Fine Tuning - Michaela Kienle

Illustration: Udo Smialkowski

© 2019 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.: 688622