

- Passiert dies von der grauen Etage aus, hat der Detektiv das verfluchte Schloss erfolgreich erkundet und einen der beiden Ausgänge gefunden. Der Spieler erhält die Diamanten, die unterhalb der Treppe dieses Ausgangs abgebildet sind. Die Detektiv-Figur wird in die Schachtel gelegt und ist aus dem Spiel.

Was gibt es noch zu beachten?

- Der Zug eines Spielers endet, wenn er ...
 - ein Rätsel gelöst hat oder
 - beim Lösen eines Rätsels gescheitert ist oder
 - auf dem Motiv „unheimlicher Geist“ gelandet ist oder
 - mit einem Detektiv das Schloss durch einen Ausgang verlassen hat.
- In allen diesen Fällen kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Solange noch Detektive neben dem Schloss stehen, muss der nächste Spieler immer eine dieser Figuren für seinen Spielzug auswählen. Nur wenn sich alle Detektive, die noch im Spiel sind, entweder im Schloss oder auf einem Raum-Kärtchen befinden, darf der Spieler die Figur frei wählen.
- Bleibt ein Detektiv auf einem Raum-Kärtchen stehen, nachdem er ein Rätsel gelöst hat, darf er später in einem anderen Zug wieder genutzt werden. Dazu wird der Detektiv dann in das Sichtfenster der Etage gestellt, die auf dem Raum-Kärtchen abgebildet ist:



Bei dieser Abbildung wird der Detektiv in das Sichtfenster der schwarzen Etage gestellt.



Bei dieser Abbildung wird der Detektiv in das Sichtfenster der grauen Etage gestellt. (Die Raum-Kärtchen der grauen Etage sind zusätzlich auf der Rückseite mit einem grauen Rahmen gekennzeichnet.)

Die Diamanten

- Die Spieler nehmen sich für gelöste Rätsel Diamanten aus dem Vorrat – je nach Abbildung auf dem Raum-Kärtchen oder dem Ausgang. Ist kein Diamant in der abgebildeten Farbe mehr vorhanden, darf der Spieler sich einen Diamanten in dieser Farbe von einem seiner Mitspieler nehmen. Darf der Spieler sich mehrere Diamanten von Mitspielern nehmen, muss er sie – wenn möglich – von verschiedenen Spielern nehmen.
- **Rote Diamanten**, die ein Spieler gesammelt hat, kann er einsetzen, um einen Würfelwurf zu erhöhen: Für jeden roten Diamanten, den der Spieler zurück in den Vorrat legt, erhöht sich sein Wurf um einen Punkt. Rote Diamanten können sowohl bei der Erkundung des Schlosses als auch zum Lösen von Rätseln eingesetzt werden.
 - **Bei der Erkundung des Schlosses** muss der Spieler festlegen, wie viele rote Diamanten er einsetzen möchte, um die Scheibe noch weiter zu drehen. Gefällt ihm das Motiv nicht, auf dem der Detektiv nach dem Weiterdrehen landet, kann er in diesem Zug keine weiteren roten Diamanten mehr einsetzen.
 - **Beim Lösen eines Rätsels** darf der Spieler zuerst würfeln. Ist der erwürfelte Wert zu niedrig, darf er die zum Erreichen des angegebenen Werts noch fehlende Anzahl an Punkten in roten Diamanten abgeben.

Beispiel: Angegeben ist der Wert 5, der Spieler würfelt eine 3. Er kann nun zwei rote Diamanten abgeben, um das Rätsel trotzdem zu lösen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der letzte der drei Detektive einen Ausgang aus dem Schloss gefunden hat. Der Spieler, der die meisten weißen Diamanten gesammelt hat, gewinnt – und wird zum Meisterdetektiv ernannt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich mehr rote Diamanten hat. Herrscht dann wieder Gleichstand, gibt es mehrere Meisterdetektive.

Spielidee: Inka und Markus Brand
Titelmotiv © Buena Vista International
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Scheltk
Fotos: Keith Bernstein

© 2009 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.: 699253



Die spannende Jagd nach den Diamanten

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Die drei ??? sind dem Geheimnis des verfluchten Schlosses auf der Spur: In jedem Raum stehen die Detektive vor neuen Rätseln, und ein unheimlicher Geist wandelt durch das Schloss!

SPIELMATERIAL

18 Diamanten (12 weiße, 6 rote), 1 Schloss mit drehbaren Scheiben (aus 3 Teilen, mit zweiteiliger Kunststoffklammer), 3 Detektiv-Figuren, 6 Raum-Kärtchen, 2 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Erkundet mit den drei Detektiven das verfluchte Schloss! In jedem Raum stoßt ihr auf ein Rätsel, das ihr mithilfe des grauen Würfels lösen könnt. Wer das schafft, findet in dem Raum wertvolle Diamanten. Euer Ziel ist es, möglichst viele weiße Diamanten zu sammeln und so das Spiel zu gewinnen.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile aus den Rahmen. Brecht auch die Ausstattungen aus den drei Schloss-Teilen heraus. Dann setzt ihr das Schloss aus den drei Teilen und den beiden Hälften der Kunststoffklammer zusammen: Legt die drei Teile des Schlosses mittig übereinander – das größte Teil mit den Treppen kommt nach unten, darauf die graue Scheibe und ganz nach oben die kleine schwarze Scheibe. Die kleinen Löcher in der Mitte müssen direkt aufeinanderliegen. Steckt dann die beiden Hälften der Kunststoffklammer durch die kleinen Löcher in der Mitte und drückt die beiden Hälften so fest zusammen, dass sie einrasten. Nun ist das Schloss zusammengebaut und die beiden oberen Scheiben sind drehbar.

Vor jedem Spiel legt ihr das Schloss bereit. Auf den beiden drehbaren Scheiben ist je ein Sichtfenster ausgestanzt.

Dreht die Scheiben so, dass in beiden Sichtfenstern das Motiv „Visitenkarte“ zu sehen ist.



Die kleine schwarze Scheibe ganz oben stellt im Spiel die schwarze Etage des Schlosses dar, die graue Scheibe darunter stellt die graue Etage des Schlosses dar. Legt nun neben dem Schloss die sechs Raum-Kärtchen offen aus, in zwei Reihen mit je drei Kärtchen für die schwarze und die graue Etage des Schlosses. Zu welcher Etage ein Raum-Kärtchen gehört, könnt ihr an der Abbildung der Etage (Schloss-Scheibe) in der rechten, unteren Ecke des Kärtchens erkennen.

Die Raum-Kärtchen der schwarzen Etage zeigen nur die schwarze Scheibe:



Die Raum-Kärtchen der grauen Etage zeigen die schwarze und die graue Scheibe (diese Kärtchen sind zusätzlich auf der Rückseite mit einem grauen Rahmen gekennzeichnet):



Legt noch die drei Detektiv-Figuren, die 18 Diamanten und die zwei Würfel bereit – und es kann losgehen!

ERKUNDET DAS VERFLUCHTE SCHLOSS – DAS SPIEL GEHT LOS!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Achtung: Die drei Detektiv-Figuren werden von allen Spielern gemeinsam bewegt!

Würfeln und Detektiv bewegen

Wer an der Reihe ist, wählt eine der Detektiv-Figuren aus, die neben dem Schloss stehen. Mit diesem Detektiv erkundet der Spieler in diesem Spielzug das Schloss. Er stellt den ausgewählten Detektiv auf das Motiv, das im Sichtfenster der schwarzen Etage, also der kleinen schwarzen Scheibe ganz oben, zu sehen ist.

Beim Drehen der Scheibe gibt es auf jeder Etage verschiedene Motive durch das Sichtfenster zu sehen. Diese Motive stehen für Räume oder Ereignisse im verfluchten Schloss. Die beiden Würfel sind den beiden Etagen des Schlosses zugeordnet: Der schwarze Würfel wird für die obere, schwarze Etage verwendet, der graue Würfel für die graue Etage darunter.

Da der Detektiv in der schwarzen Etage startet, würfelt der Spieler zu Beginn des Spiels mit dem schwarzen Würfel. Anschließend dreht der Spieler die schwarze Scheibe mit dem Detektiv im Sichtfenster im Uhrzeigersinn um so viele Motive weiter, wie der Würfel Punkte zeigt (ohne dabei die graue Scheibe zu verdrehen).

Auf welchem Motiv im Sichtfenster steht der Detektiv nun?

• Ist der Ausschnitt eines Raums zu sehen?



Dann stellt der Spieler den Detektiv auf das Raum-Kärtchen mit dem entsprechenden Motiv. Dort versucht der Spieler nun, durch Würfeln ein

Rätsel zu lösen:

Auf jedem Raum-Kärtchen seht ihr drei Zahlenwerte – einen für Justus (weiß), einen für Bob (rot) und einen für Peter (blau). Wer ein Rätsel lösen will, muss mindestens den angegebenen Zahlenwert für den Detektiv würfeln, mit dem er in diesem Zug das Schloss erkundet.

Achtung: Rätsel werden immer mit dem grauen Würfel gelöst!

- Würfelt der Spieler den auf dem Raum-Kärtchen für diesen Detektiv angegebenen Zahlenwert oder einen höheren Wert, hat er das Rätsel gelöst und darf sich die auf dem Kärtchen abgebildeten Diamanten aus dem Vorrat nehmen. Der Detektiv bleibt auf dem Raum-Kärtchen stehen.
- Würfelt der Spieler einen niedrigeren Zahlenwert als für diesen Detektiv angegeben, konnte er das Rätsel leider nicht lösen. Der Spieler geht leer aus und der Detektiv wird neben das Schloss gestellt.



Beispiel: Der Spieler ist mit dem weißen Detektiv Justus auf dem Raum mit der Treppe gelandet und stellt die Figur auf das entsprechende Raum-Kärtchen mit diesem Motiv. Dort ist beim weißen Fragezeichen der Wert 5 angegeben. Würfelt der Spieler eine 5 oder 6, erhält er einen weißen und zwei rote Diamanten. Würfelt der Spieler eine niedrigere Zahl, bekommt er in diesem Zug keine Diamanten.

• Ist die Visitenkarte zu sehen?



Dann hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er darf nochmals würfeln und mit demselben Detektiv weiterziehen.

ODER

- Er stellt den Detektiv auf ein Raum-Kärtchen, auf dem zurzeit ein anderer Detektiv steht. Dort versucht er, das Rätsel dieses Raums zu lösen (siehe Seite 3 unter „Ist der Ausschnitt eines Raums zu sehen?“).

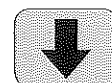
Wenn gerade kein anderer Detektiv auf einem Raum-Kärtchen steht, entfällt diese Möglichkeit und der Spieler kann nur nochmals würfeln und weiterziehen.

• Ist der unheimliche Geist zu sehen?



Dann flüchtet der Detektiv vor dem Geist aus dem verfluchten Schloss! Der Spieler muss einen seiner weißen Diamanten abgeben und den Detektiv neben das Schloss stellen. Hat der Spieler keinen weißen Diamanten, muss er nichts abgeben.

• Ist ein Pfeil zu sehen?



Dann setzt der Spieler den Detektiv sofort eine Etage tiefer.

- Passiert dies von der schwarzen Etage aus, landet der Detektiv im Sichtfenster der grauen Etage. Anschließend würfelt der Spieler mit dem grauen Würfel und darf die graue Scheibe mit dem Detektiv im Uhrzeigersinn entsprechend dem Würfelergebnis drehen. Dann setzt er seinen Zug wie beschrieben fort – je nach Motiv, auf dem der Detektiv nun steht.