

# Bastelanleitung für das drei ???-Spiel

## *Materialien:*

- Karteikarten (100 Stück)
- Tonkarton 2 große Bögen
- Filzstifte
- Uhu-Stick
- Schere
- Cover von 72 ???-Folgen (farbig ausgedruckt)
- Cover von Folge 100 groß ausgedruckt (DINA 3) oder schwarzer Tonkarton
- 50 Fragen mit drei Antwortmöglichkeiten
- 50 Ereignisse
- Spielregeln
- Hitchcock-Kopf
- Bild der Zentrale (auf der RBC zu finden)

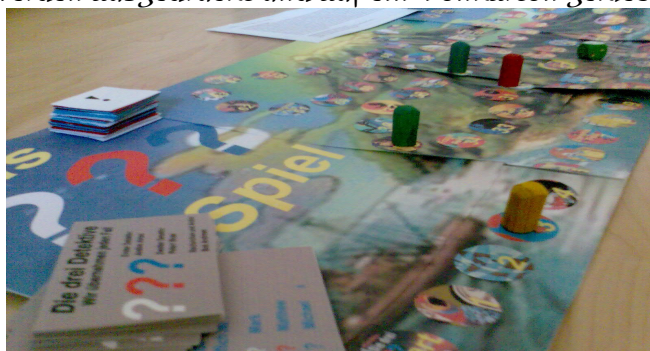
## *Anleitung:*

### *Das Spielfeld*

Das Cover von der Folge 100 auf einen der Tonkartonbögen kleben. Die 74 Cover kreisförmig ausschneiden und auf das Spielfeld kleben. Anschließend aus einem Tonkartonbogen ein gleich großer Kreis ausschneiden, wie aus den Covern und darauf ein großes S malen. Der Kreis wird irgendwo zwischen den Spielfeldern geklebt. Auf einigen Coverfeldern werden ein Frage- oder ein Ausrufezeichen gemalt, das je Fragekartefeld oder Ereigniskartefeld darstellt. Wenn man möchte, kann man noch große Fragezeichen aus Tonkarton ausschneiden und auf die Fragespielfelder kleben, ganz im Sinne des bekannten Leiterspiels. Als genereller Tipp sollte man die letzten 6 Felder vor dem Ziel als Fragekartefeldern kennzeichnen, um das Erreichen des Ziels nicht zu einfach zu machen. Wie man das Spielfeld anderweitig gestaltet, ist jedem selbst überlassen. Als Startfeld schneidet ihr den Hitchcock aus und klebt ihn an den Anfang des Spielfeldes. Als Zielfeld schneidet ihr die Zentrale aus und klebt sie an der Stelle, wo euer Ziel sein soll. Die beiden Felder kann man zusätzlich noch als Start- oder Zielfeld kennzeichnen.

### *Die Karten und die Spielanleitung*

Die Fragen werden mit der Antwortmöglichkeiten und der Lösung ausgedruckt und so zurechtgeschnitten, dass sie ohne Probleme auf der Karteikarte passen. Hinten malt man dann noch ein Fragezeichen oder man schreibt Fragekarte drauf. Man kann ebenfalls auch die gesamten Fragen, Antworten und Lösungen auf die Karteikarte schreiben. Genauso verfährt man bei den Ereigniskarten, man druckt sie aus, schneidet sie zurecht und klebt sie auf die Karteikarten. Auf der Rückseite malt man ein Ausrufezeichen oder schreibt Ereigniskarte drauf. Die Spielregeln werden ausgedruckt und auf ein Tonkarton geklebt, um sie haltbarer zu machen.



## REGELN FÜR DAS ???-SPIEL

### Vorbereitung und Ablauf:

Stellt das Spielbrett auf, wählt eine Spielfigur und bildet aus den Ereigniskarten und den Fragekarten je einen Stapel und legt sie mit der Rückseite neben das Spielfeld. Stellt eure Spielfiguren auf das Start-Feld, das das Büro von Hitchcock darstellt. Würfelt einmal und stellt mit der höchsten Augenzahl fest, wer das Spiel beginnt. Würfelt erneut. Je nach Augenzahl rückt ihr dann auf dem Feld vor. Kommt ihr zu einem ?-Feld müsst ihr ein Rätsel lösen. Dazu zieht euer rechter Spielnachbar eine Fragekarte, die er laut vorliest und ihr müsst die richtige Antwort auf die Frage geben. Damit dies einfacher ist, sind auf der Rätselkarte drei Antworten gegeben. Der Spielnachbar überprüft die Richtigkeit der Antwort, indem er die Lösung vorliest. Beantwortest du die Frage richtig, kannst du nach oben klettern (oder 3 Felder vorrücken). Ist deine Antwort aber falsch, so musst du runterrücken (oder 3 zurück), oder aber wenn dies nicht möglich ist eine Runde aussetzen. Kommst du zu einem Ereigniskartenfeld, muss der rechte Spielnachbar das Ereignis vorlesen, was du dann befolgen musst. Dann gibt es noch das Skinny-Norris-Feld, das dir deine Ermittlungen so behindert, dass du auf das Start-Feld zurückkehren musst. Gewonnen hat, wer als erster ins Ziel und somit in die Zentrale gelangt.

**Skinny-Norris-Feld (als S gekennzeichnet)** : Zum Start zurück

**?-Feld:** Fragekarte ziehen und lösen; richtig: rauf (ohne Leiter 3 Felder weiter), falsch: runter (ohne Leiter 3 Felder zurück)

**!-Feld:** Ereigniskarte ziehen und befolgen

### *Ereigniskarten!*

- 1 Mathilda backt dir einen Kirschkuchen, dadurch gehst du gestärkt 5 Felder vor.
- 2 Titus braucht deine Hilfe auf dem Schrottplatz! Du musst 1 x aussetzen, um der Hilfe nachzukommen.
- 3 Kenneth und Patrick kehren aus Irland zurück und nehmen dir die Arbeit auf dem Schrottplatz ab. Dafür darfst du 1 x würfeln.
- 4 Mathilda liegt mit gebrochenem Bein im Krankenhaus, deswegen besuchst du sie und musst 1 x aussetzen.
- 5 Morton kommt mit dem Rollce Royce vorgefahren und bringt dich 8 Felder vorwärts.
- 6 Justs Erfindung bringt dich in deinem Fall weiter, darum darfst du 1 x würfeln.

- 7 Du befestigst am Auto deines rechten Mitspielers einen Peilsender und darfst die gleiche Punktzahl wie dein Mitspieler weiterziehen.
- 8 Inspector Cotta gibt dir einen wichtigen Hinweis, rücke bis zum nächsten ?-Feld vor.
- 9 Hugenay ist dir wieder entwischt, gehe 2 Felder zurück!
- 10 Die Telefonlawine war erfolgreich, rücke 5 Felder vor.
- 11 Mathilda hat dich entdeckt und donnert dir Aufräumarbeit auf! Gehe darum 5 Felder zurück.
- 12 Java Jim leiht dir seine Truhe, daher darfst du 3 Felder vorrücken
- 13 Dir wurde eine Schlange geschickt: Gehe zum letzten ?-Feld zurück und beantworte ein Rätsel!
- 15 Du hast die Visitenkarte verloren! Setze 1 x aus, um sie zu suchen.
- 16 Titus braucht deine Hilfe beim Ausladen seines Trucks. Gehe 2 Felder zurück.
- 17 BJHW schreibt wieder, gehe vor Schreck 25 Felder zurück.
- 18 Hugenay ist aus dem Gefängnis ausgebrochen. Vor Neugier gehst du 7 Felder vor.
- 19 Panic Porky pinkelt in die Ecke.  
3 Runden saubermachen!
- 20 Peters MG ist kaputt. Die nächsten 2 Runden darfst du nur jeweils 1 Feld vor.
- 21 Du löst das Rätsel von Blacky. Auf zum nächsten ?-Feld!
- 22 Du hörst das Heulen im Gespensterschloss, vor Furcht rennst du 7 Felder zurück!

- 23 Die Pillen sind Smarties, wie sich herausgestellt hat! Durch die Erkenntnis kommst du weiter im Fall und rückst 4 Felder vor.
- 24 Du hast die silberne Spinne versteckt und erinnerst dich nicht daran. Setze 2 Runden aus, um sie zu suchen.
- 25 Du hörst Stimmen aus dem Nichts, vor Furcht setzt du einmal aus.
- 26 Mr. Gelbert schenkt dir eine Freifahrt im Rollce Royce, daher darfst du noch einmal würfeln.
- 27 Eine Botschaft durch Geisterhand führt dich zum nächsten !-Feld.
- 28 Deine Spur führt ins Nichts, setze einmal aus.
- 29 Der schwarze Skorpion taucht auf! Vor Schreck fällst du 3 Felder zurück.
- 30 Alfred Hitchcock gibt dir einen Tipp, würfle noch einmal.
- 31 Du findest die berühmten Geisterperlen, vor Freude gehst du 4 Felder vor.
- 32 Dir erscheint der grüne Geist! Vor Angst rennst du 6 Felder zurück, um ihm zu entkommen!
- 33 HALT! Mr. Andrews braucht dich zum sortieren des Archivs, das handelt dir einmal aussetzen ein.
- 34 Klasse! Der Nestor Notabilis ist zu dir gekommen. Mit seiner Hilfe rückst du 10 Felder vor.
- 35 In der Zentrale wurde eingebrochen! Renne 10 Felder zurück um nach Spuren zu suchen!
- 36 Der Würfel muss rollen. 6 oben, 1 unten und alles ist Dein! Wenn dein letzter Wurf eine 6 oder eine 1 war, würfeln noch einmal.

- 37 Du hast das Auge des Drachen gefunden. Da du aber ehrlich bist, gibst du den Schatz den Besitzer zurück. Gehe 4 Felder vor.
- 38 Bob ist verschwunden und unauffindbar. Um ihn zu suchen würfelst du und gehst die gewürfelte Augenzahl zurück.
- 39 Du hilfst Justus bei den Aufräumarbeiten, zu die ihn seine Tante verdonnert hat. Da ihr mit der Arbeit schneller fertig werdet, könnt ihr am aktuellen Fall weiterarbeiten. Das bringt dich satte 4 Felder voran.
- 40 Du wirst in einem dunklen Keller eingesperrt, weil du einen der Täter nicht bemerkt hast. Erst nach 1 x aussetzen kannst du deinem ungewollten Aufenthalt ein Ende bereiten.
- 41 Dir fiehl ein enorm wichtiger und versteckter Hinweis auf. Das bringt dich weiter in eurem Fall und du rückst auf ein ?-Feld vor.
- 42 Blacky wurde krank. Da du ihn zum Tierarzt bringen musst, kannst du nicht an den Ermittlungen teilnehmen. Gehe 5 Felder zurück.
- 43 Unerwartet triffst du auf Jelena, die eines der Rätsel für dich löst. Gehe 7 Felder vor.
- 44 Dir begegnet das blaue Phantom, da du starr vor Schreck wirst, musst du 1 x aussetzen.
- 45 Du wirst entführt und mit Ian Carew verwechselt! Das bringt dich 10 Felder zurück.
- 46 Nachts im Park von Rocky Beach wirst du bei deinen Ermittlungen von einem großen Hund bedroht. Aus Angst ergreifst du die Flucht und rennst dabei 6 Felder zurück.
- 47 Du entlarvst Mrs. Chumley als Betrügerin und rückst dadurch zum nächsten ?-Feld vor.
- 48 Dadurch, das du die Münzen des Piraten One-Ear gefunden hast, konntest du Christos Markos helfen und springst vor Freude 3 Felder vorwärts.

- 49 Du findest das Cortes-Schwert und bringst es den Alvaros. Laufe 7 Felder vor.
- 50 Ein anonymes Anrufer gibt dir einen Tipp, der dich in eurem Fall weiterbringt.  
Rücke zum nächsten ?-Feld vor!

### ***Fragekarten!***

1 Wovor hat Mrs Hazelwood Angst?

- a) Insekten
- b) Haien
- c) Schwarzen Monstern

*Lösung: a)*

2 Wer ist Jim Cowly?

- a) Der rote Pirat
- b) Das Bergmonster
- c) Der Mann ohne Kopf

*Lösung: c)*

3 Welchen Beruf hat Michael Julius Oames, der in >Geisterstadt< entführt wird?

- a) Spieleverleger
- b) Diplom-Ingenieur
- c) Fussbalprofi

*Lösung: a)*

4 Wogegen wird in >Riff der Haie< demonstriert?

- a) Haifänger
- b) Ölplattform
- c) Straßenbau

*Lösung: b)*

5 Was suchen die drei ??? in der Schweiz?

- a) Den Schatz der Mönche
- b) Den Schatz im Bergsee
- c) Den verschwundenen Schatz

*Lösung: b)*

6 In welcher Folge spricht der Präsident des FC St. Pauli, Corny Littmann, mit?

- a) Die Karten des Bösen
- b) Verdeckte Fouls
- c) Fussball-Gangster

*Lösung: a)*

7 Wer ist Steven Robinshaw?

- a) Der Teufelsgeiger
- b) Die Stimme aus dem Nichts
- c) Ein Rechtsanwalt im >Brennenden Schwert<

*Lösung: c)*

8 Wer ist kein Erzähler bei den drei ??? ?

- a) Peter Passetti
- b) Wolfgang Kaven
- c) Thomas Fritsch

*Lösung: b)*

9 Wer ist der Schlossherr von Blackstone?

- a) Graf Gallagher
- b) Mr Thomas
- c) Sam Ragnarson

*Lösung: a)*

10 Warum sieht Emily Silverstone die Welt ein wenig anders?

- a) Sie ist Autistin
- b) Sie ist blind
- c) Sie ist Tetrochromatin

*Lösung: c)*

11 Wo liegt das Haus von Mr Whitehead?

- a) In den Rocky Mountains
- b) In den Santa Monica Mountains
- c) In Hollywood Hill

*Lösung: b)*

12 Was betrachtet Morton als eines seiner größten Enttäuschungen?

- a) Er war nie in Europa
- b) Er hat keinen Motorradführerschein
- c) Er hat nie das Ungeheuer von Loch Ness gesehen

*Lösung: c)*

13 Wie heißt Mr Claudius mit Vornamen?

- a) Claude
- b) Claus
- c) Clas

*Lösung: a)*

14 Aus welchem Bundesstaat der USA kommt Mr Malcolm King?

- a) Kalifornien
- b) Alabama
- c) Florida

*Lösung: b)*

15 Welche Schauspielerin spricht die Patricia Osborne aus der >Singenden Schlange<?

- a) Gisela Uhlen
- b) Veronica Ferres
- c) Barbara Focke

*Lösung: c)*

16 Mit welchem Schiff fährt Peter nach Mikronesien?

- a) Hadden Montana
- b) Hadden Explorer
- c) Hadden Extana

*Lösung: b)*

17 In welcher Folge tauchen Cosma, Vladimir Contreras und Mr Roger Carpenter auf?

- a) Vampir im Internet
- b) Verdeckte Fouls
- c) Geheimakte Ufo

*Lösung: c)*

18 Wer versteckt sich im Hotel Miramar?

- a) Ian Mc Carew
- b) Skinny Norris
- c) Gordon Mac Kanzie

*Lösung: a)*

19 Die Geschichte um die rätselhaften Bilder spielt im...?

- a) Sommer
- b) Herbst
- c) Winter

*Lösung: a)*

20 Wer ist Jim Margon?

- a) Der Automarder
- b) Ein Münzsammler



c) Geschäftsführer der Margon Glass Company  
*Lösung: c)*

21 Jonathan Rex, genannt der...?

- a) Flüsterer
- b) Stumme
- c) Stille

*Lösung: a)*

22 Wie heißt der Messechef von InterComiCon aus den >Comidieben<?

- a) Steve Tresh
- b) Alex Grisword
- c) Lee Rottweiler

*Lösung: b)*

23 Um Jeremie Scott dreht sich alles...?

- a) ...in der flammenden Spur
- b) ...beim Hexenhandy
- c) ...auf der Toteninsel

*Lösung: b)*

24 In Armanda Blacks Hotel spukt es zum einen, zum anderen suchen die drei ??? dort...?

- a) den Poltergeist
- b) den Schatz der Mönche
- c) die Spur des Raben

*Lösung: c)*

25 In welchem Land sucht Justus nach seinen Eltern?

- a) Argentinien
- b) Venezuela
- c) Brasilien

*Lösung: b)*

26 Mit wem ist Justus in der >Spur ins Nichts< eingesperrt?

- a) Shawn
- b) Jack
- c) John

*Lösung: a)*

27 Wer oder was ist außer einem Schatz und einer Seglerin verschwunden?

- a) Ein Filmstar
- b) Ein Comicheft
- c) Geld

*Lösung: a)*

28 In welchem Monat spielt die Folge  
>Dreckiger Deal<?

- a) März
- b) April
- c) Mai

*Lösung: a)*

29 Die drei ??? bekommen Konkurrenz von Dick Perry  
in >Gift per Email< und...?

- a) ...Geister-Canyon
- b) ...Feuermond
- c) Schwarze Madonna

*Lösung: a)*

30 Zitat: „Mr Greer, Mr Greer.“ „Ja, Mr Thomas?“  
„Was ist denn passiert? Ich habe Rauch gesehen?  
Wie ist denn das gekommen?“ Aus welcher Folge  
stammt dieses Zitat?

- a) Die Silbermine
- b) Der magische Kreis
- c) Der Doppelgänger

*Lösung: b)*

31 Die drei ??? Justus Jonas, Peter Shaw und  
Bob Andrews halfen Onkel Titus in einem Museum  
bei Rocky Beach. Das Museum sollte geschlossen  
werden. Tante Mathilda und Onkel Titus war es  
gelingen einige wertvolle Stücke für den  
Trödelmarkt zu erwerben. Die mussten nun  
abtransportiert werden. Um welche Folge handelt  
es sich hier?

- a) Der Phantomsee
- b) Der Karpatenhund
- c) Die schwarze Katze

*Lösung: a)*

32 Ergänze das folgende Zitat: „Friert mal schön,  
während ich im Bach bin! Es macht richtig Spaß...“

- a) ...jetzt tauchen zu gehen.
- b) ...den Schatz vom Grund zu holen.
- c) ...eure Zähne klappern zu hören.

*Lösung: c)*

33 Ergänze folgendes Zitat: „Das muss die Echohalle sein...“

- a) ...von der im Fernsehen berichtet wurde.
- b) ...die in der Zeitung genannt wurde.
- c) ...die mir Mr Hitchcock schon zeigte.

*Lösung: b)*

34 Ergänze folgendes Zitat: „Die Uhr schreit also nur...“

- a) ...wenn sie 12 Uhr anzeigt.
- b) ...wenn sie auf Wecken steht.
- c) ...wenn es Schlafenszeit ist.

*Lösung: b)*

35 Aus welcher Folge stammt folgendes Zitat:

„Skinny, was du willst!“

- a) Gespensterschloss
- b) Lachender Schatten
- c) Finsterer Rivale

*Lösung: a)*

36 In welcher Folge spielt Justus einen Papagei im Kostüm?

- a) Dreckiger Deal
- b) Perlenvögel
- c) Gekaufte Spieler

*Lösung: c)*

37 Wer sagt folgendes Zitat: „Justus Jonas ist auch nicht irgendein Junge!“

- a) Inspector Cotta
- b) Hauptkommissar Reynolds
- c) Inspector Goodwin

*Lösung: b)*

38 In welcher Folge landet Tante Mathilda im Krankenhaus?

- a) Späte Rache
- b) Automafia
- c) Feuerteufel

*Lösung: a)*

39 Wer begeht Rufmord an Mrs Brighton, seiner Mitarbeiterin?

- a) Mr Freeman
- b) Milton Glass
- c) Kevin Andersson

*Lösung: c)*

40 Was ist auf der Toteninsel gut versteckt?

- a) Schmugglerware
- b) Drogen
- c) Raketen

*Lösung: c)*

41 Aus welcher Folge kommt folgendes Zitat:

„Unser Dicker klettert durchs Fenster – wie ein richtiger Sportler?“

- a) Singende Schlange
- b) Rache des Tigers
- c) Insektenstachel

*Lösung: a)*

42 Aus welcher Folge kommt folgendes Zitat:

„Da ist vielleicht eine Schlampe!“

- a) Super-Wal
- b) Höllischer Werwolf
- c) Geisterschiff

*Lösung: b)*

43 Aus welcher Folge stammt folgendes Zitat:

„Dein Gulasch ist doch das Beste, Tante Mathilda!“

- a) Doppelgänger
- b) Verrückter Maler
- c) Comic-Diebe

*Lösung: a)*

44 Aus welcher Folge stammt folgendes Zitat:

„Hätt ich bloß nicht diesen ferienjob als Gärtner angenommen!“

- a) Ameisenmensch
- b) Roter Pirat
- c) Riff der Haie

*Lösung: b)*

45 Was ist das Feuer des Mondes?

- a) Ein Gemälde
- b) Ein Schiff
- c) Ein Diamant

*Lösung: c)*

46 Wieviele Teilnehmer werden mit der 3. Welle der Telefonlawine erreicht?

- a) 375 Teilnehmer
- b) 75 Teilnehmer
- c) 1875 Teilnehmer

*Lösung: a)*

47 Welcher Komponist spielt in Spur des Raben eine Rolle?

- a) Ludwig van Beethoven
- b) Wolfgang Amadeus Mozart
- c) Johann Sebastian Bach

*Lösung: a)*

48 Welchen Fall besorgt Kelly den drei ??? ?

- a) Poltergeist
- b) Werwolf
- c) Schatz im Bergsee

*Lösung: a)*

49 Wer ist Rubbish George?

- a) Ein ehemaliger Bankangestellter
- b) Ein ehemaliger Polizist
- c) Ein ehemaliger Richter

*Lösung: a)*

50 In Rocky Beach gibt es ein Café namens...?

- a) ...Seehaus
- b) ...Seeblick
- c) ...Seehof

*Lösung: b)*