

# Die drei ??? LABYRINTH

Schließt euch zusammen und findet alle gestohlenen Gemälde, bevor eure Zeit abläuft.

**TEAM Edition**

Spielidee: Max J. Kobbert · Autor: Brett J. Gilbert  
Design: Chiara Bellavite, Julia Simon, KniffDesign (Spielanleitung)  
Illustration: Andreas Ruch, Aiga Rasch, Silvia Christoph,  
Nora Nowatzky, Pilot Studio, Paper Pirates, Adobe Stock  
Redaktion: André Maack, Valentin Köberlein, Sophia Hägele

Für 2-4 Fans der drei ??? ab 8 Jahren



## Inhalt

- ① 1 Spielplan
- ② 34 Gängeplättchen
- ③ 24 Gemälde-Karten
- ④ 24 Hugonay-Karten
- ⑤ 1 Kartenhalter (Buch)
- ⑥ 4 Spielfiguren mit Aufstellern
- ⑦ 4 Spielertableaus
- ⑧ 12 Fähigkeiten-Plättchen:
  - 4× Schieben
  - 4× Drehen
  - 4× Basis-Fähigkeiten:
    - 1× Tauschen,
    - 1× Durchqueren,
    - 1× Ausbrechen,
    - 1× Teleportieren



### Vor dem ersten Spiel:

Löst die Gängeplättchen, Spielfiguren und alle Karten vorsichtig aus den Stanztafeln. Stellt die Spielfiguren in die Aufsteller. Baut das Buch wie auf der Stanztafel abgebildet zusammen.



## Vorbereitung

1. Legt den Spielplan **1** vor euch aus. Mischt die 34 Gängeplättchen **2** und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. 1 Gängeplättchen bleibt übrig. Es wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt und offen neben den Spielplan gelegt.
2. Mischt die 24 Gemälde-Karten **3** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel mit der Gemälde-Seite nach unten neben den Spielplan.
3. Mischt auch die 24 *Hugenay*-Karten **4** und legt sie verdeckt auf die rechte Seite des Kartenhalters (Buch) **5**.
4. Wählt nun alle je 1 Spielfigur **6** und das passende Spielertableau **7**. Legt das überzählige Material zurück in die Schachtel. Stellt eure Spielfigur auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken und legt die Spielertableaus vor euch ab.
5. Anschließend erhaltet ihr je 2 Fähigkeiten-Plättchen **8**: 1x Schieben und 1x Drehen. Legt diese offen neben eure Spielertableaus ab. Die 4 Basis-Fähigkeiten (Tauschen, Durchqueren, Ausbrechen und Teleportieren) benötigt ihr nur für das Basis- und Expertenspiel. Wenn ihr zunächst das Einführungsspiel spielt, legt sie zurück in die Schachtel.
6. Nun erhaltet ihr alle je 2 Gemälde-Karten vom Nachziehstapel **3**. Legt diese sichtbar (also mit der Gemälde-Seite nach oben) auf die dafür vorgesehenen Plätze **9** eurer Spielertableaus **7**.
7. Entscheidet, wer anfängt. Wenn du beginnst, erhältst du das Buch **5** und stellst es vor dir ab.



## Ziel des Spiels

*Victor Hugenay* hat die Cover-Gemälde der drei ??? gestohlen. Schlüpf in die Rollen von Justus, Peter und Bob und unterstützt sie als vierter Detektiv. Als Team müsst ihr die Gemälde in Rocky Beach mit euren Fähigkeiten schnellstmöglich wieder finden. Arbeitet zusammen und sammelt alle 24 Gemälde ein, bevor *Victor Hugenay* mit ihnen verschwinden kann.

Beginnt jede Runde, indem ihr im Buch eine weitere Seite aufdeckt. Diese erzählt euch, was *Victor Hugenay* als nächstes gegen euch im Schilde führt. Er will verhindern, dass ihr die Gemälde bekommt und wird versuchen, euch zu verlangsamen, indem er Gänge verschiebt und blockiert, Gemälde erneut versteckt und euch im Labyrinth hin und her teleportiert.

Schafft ihr es, alle Gemälde einzusammeln und am Ende sogar noch das Poster von Aiga Rasch zu retten, bevor es im Buch keine Seite mehr umzublättern gibt? Denn sonst sind die Cover-Gemälde für immer verloren!



Diese Regeln erklären euch das **Einführungsspiel**. Wenn ihr euch bereit für eine größere Herausforderung fühlt, lest zusätzlich die Regeln am Ende, die euch das **Basis-** oder **Expertenspiel** erklären.

## Die Gemälde



Das Gespensterschloss



Die flüsternde Mumie



Der Fluch des Rubins



Der seltsame Wecker



Der sprechende Totenkopf



Der lachende Schatten



Die schwarze Katze



Der Super-Papagei



Der unheimliche Drache



Die Geisterinsel



Der rasende Löwe



Die singende Schlange



Die rätselhaften Bilder



Der Phantomsee



Der tanzende Teufel



Die Silbermine



Das Aztekenschwert



Die silberne Spinne



Der magische Kreis



Der Automarder



Labyrinth der Götter



Zwillinge der Finsternis



Die Spur des Spielers



Manuskript des Satans

## Ablauf

Wenn du das Buch vor dir hast, bist du am Zug. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn und gebt dafür auch das Buch weiter. Jeder Zug besteht aus den 3 folgenden Aktionen:

### 1. Lies im Buch

Blättere die nächste Seite im Buch von rechts nach links um. So findet ihr heraus, was *Victor Hugenay* unternimmt, um eure Pläne zu durchkreuzen.

### 2. Benutze Fähigkeiten-Plättchen und bewege deine Spielfigur

Verwende deine Fähigkeiten-Plättchen und bewege dich durch das Labyrinth. So kannst du die Gemälde erreichen, die durch die offenliegenden Gemälde-Karten auf deinem Spielertableau vorgegeben sind.

### 3. Beende deinen Zug

Wenn du in deinem Zug einen oder beide Gemälde erreicht hast, ziehe entsprechend neue Gemälde-Karten vom Nachziehstapel. Drehe deine verwendeten Fähigkeiten-Plättchen zurück auf die Vorderseite. Gib dann das Buch im Uhrzeigersinn eine Position weiter.



## 1. Lies im Buch

Zu Beginn deines Zuges wird *Victor Hugenay* versuchen, deine Pläne zu durchkreuzen. Drehe die nächste verdeckt liegende *Hugenay*-Karte um und lege sie offen auf die linke Seite des Buchs, so als ob du eine Seite umblättern würdest. Befolge dann die Anweisungen auf dieser Karte.



Drehe das neben dem Spielplan liegende Gängeplättchen um, so dass seine **Rückseite** zu sehen ist.



Schiebe dieses dann an der angezeigten Position in das Labyrinth ein. Schiebe es so weit ein, bis auf der anderen Seite des Labyrinths ein anderes Gängeplättchen herausfällt. Lege das herausgefallene Gängeplättchen neben den Spielplan. Es kann nun für weitere Schiebe-Aktionen genutzt werden.

Wenn das durch *Victor Hugenay* herausfallende Gängeplättchen ein umgedrehtes Gängeplättchen ist, wird es zurück auf seine Vorderseite gedreht und offen neben den Spielplan gelegt.

Wenn durch *Victor Hugenay* ein Gängeplättchen herausgeschoben wird, auf dem eine Spielfigur steht, wird diese Spielfigur auf ihr jeweiliges Startfeld zurückgestellt.



**Beispiel:** Schiebe das Gängeplättchen mit der Rückseite nach oben in die markierte Pfeilreihe zwischen der blauen und der roten Startposition.



Sucht die beiden Gängeplättchen mit den abgebildeten Gemälden und Kreidezeichnungen. Liegen sie im Labyrinth, dann dreht sie um, so dass ihre **Rückseite** zu sehen ist. Belasst sie jedoch an ihrer Position. Falls ein Plättchen schon umgedreht ist, bleibt es umgedreht liegen.



Wenn durch *Victor Hugenay* ein Gängeplättchen umgedreht wird, auf dem eine Spielfigur steht, wird diese Spielfigur auf ihr farblich passendes Startfeld zurückgestellt.



Vorher



Nachher



Stell die beiden auf der *Hugenay*-Karte angezeigten Spielfiguren auf das gleiche, angezeigte Startfeld. Ignoriert Spielfiguren, die nicht im Spiel sind.



Vorher



Nachher



## 2. Benutze Fähigkeiten-Plättchen und bewege deine Spielfigur

Nun ist es an der Zeit, dass du deine Fähigkeiten einsetzt. Beeinflusse das Labyrinth und bewege deine Spielfigur so durch die Gänge, dass du ein oder beide Gemälde deines Spielertableaus einsammeln kannst.

Während deines Zugs kannst du folgende Aktionen jeweils 1x und in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Benutze deine Fähigkeit „Schieben“
- Benutze deine Fähigkeit „Drehen“
- Bewege deine Spielfigur



### Benutze deine Fähigkeit „Schieben“

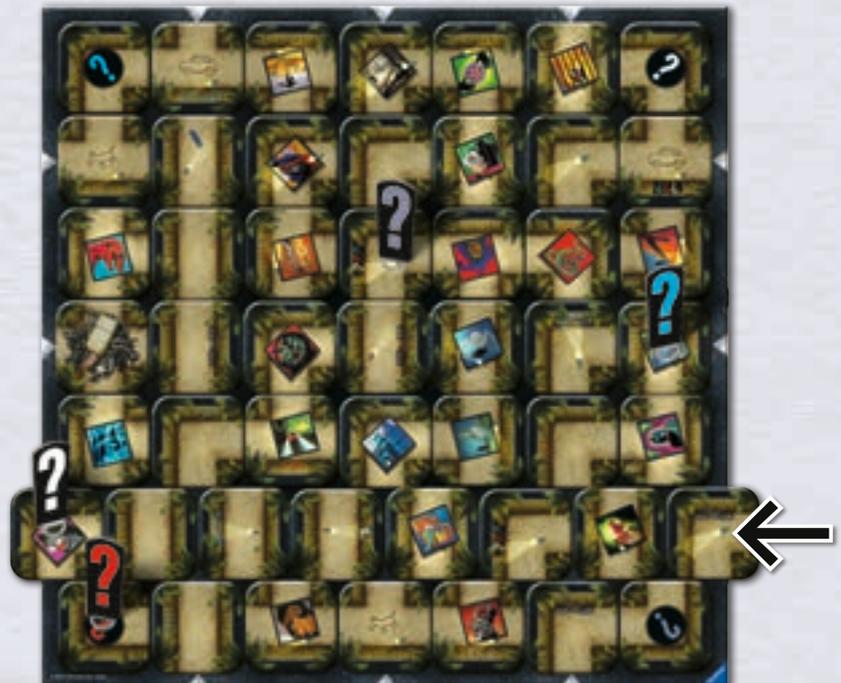
Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegst, kannst du einmalig die Fähigkeit Schieben anwenden:

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche du das freie, neben dem Spielplan liegende Gängeplättchen mit der Vorderseite nach oben einschieben kannst. Hast du dich für eine Reihe entschieden, schiebst du das Gängeplättchen soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder ein Gängeplättchen herausgeschoben wird.

Nachdem du die Fähigkeit Schieben angewendet hast, drehe dein entsprechendes Plättchen um. Du kannst diese Fähigkeit für diesen Zug nun nicht mehr nutzen.

**Achtung!** Du kannst die Fähigkeit Schieben nicht benutzen, um ein umgedrehtes Gängeplättchen aus dem Labyrinth zu schieben!

Wird beim Verschieben deine eigene oder eine andere Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann stelle sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf das neu eingeschobene Gängeplättchen. Diese Bewegung gilt nicht als Zug für die versetzte Spielfigur.



### Benutze deine Fähigkeit „Drehen“

Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegst, kannst du einmalig deine Fähigkeit Drehen anwenden: Ändere dafür bei einem beliebigen Gängeplättchen im Labyrinth die Ausrichtung. Nimm das Gängeplättchen dazu aus dem Labyrinth heraus, drehe es beliebig und lege es am gleichen Platz zurück ins Labyrinth. Wenn auf dem Gängeplättchen eine Spielfigur steht, bleibt diese auf dem Gängeplättchen stehen.

Nachdem du deine Fähigkeit Drehen angewendet hast, drehe dein entsprechendes Plättchen um. Du kannst die Fähigkeit Drehen in diesem Zug nicht mehr nutzen.



Vorher



Nachher

## Bewege deine Spielfigur

Du darfst deine Spielfigur einmal auf ein Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Dies gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst so weit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.

**Achtung!** Umgedrehte Gängeplättchen **blockieren** deinen Weg, du kannst nicht durch sie hindurchziehen!



## Ein Gemälde einsammeln

Um ein Gemälde einzusammeln, musst du dich durch die Gänge des Labyrinths bewegen und auf einem Gängeplättchen stehen bleiben, das eines deiner ausliegenden Gemälde zeigt.

Du kannst keine Gemälde im Vorbeiziehen einsammeln und auf einem anderen Gängeplättchen zum Stehen kommen.

Wenn es dir gelingt, auf einem zu deinen ausliegenden Gemälde-Karten passenden Gemälde zum Stehen zu kommen, hast du es eingesammelt. Führe nun folgende Schritte aus:

- Lege die passende Gemälde-Karte von deinem Spielertableau mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan ab. Mit der Zeit entsteht so das Bild eines Poster-Gemäldes von Aiga Rasch.  
– Dann –
- erhältst du eine **Bonusbewegung**. Du kannst nun versuchen, deine Spielfigur ein weiteres Mal entsprechend der Regeln durch die Gänge zu ziehen und ein weiteres Gemälde einzusammeln oder dich geschickt zu positionieren.

Wenn du eine oder beide deiner Fähigkeiten noch nicht benutzt hast, kannst du diese **vor oder nach deiner Bonusbewegung** nutzen. (Vielleicht kannst du mit deinen ungenutzten Fähigkeiten auch noch jemand anderem helfen?)

## Keine Gemälde mehr auf deiner Spielertafel?

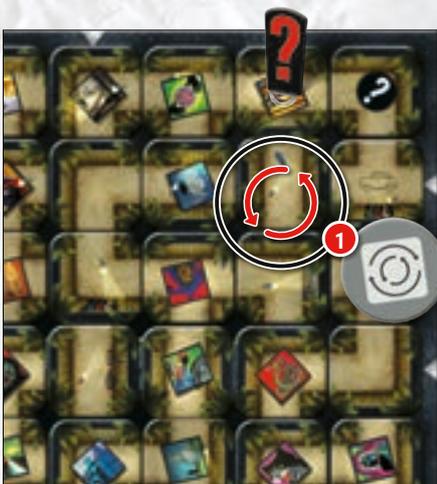
Gegen Ende des Spiels, wenn der Nachziehstapel an Gemälde-Karten leer geworden ist und du somit keine Gemälde-Karten mehr auf deiner Spielertafel liegen hast, kannst du in deinem Zug auch den anderen helfen und deren Gemälde einsammeln.



## Ein zweites Gemälde einsammeln

Wenn du eine Bonusbewegung erhalten hast, kannst du damit versuchen, das zweite Gemälde von deinem Spielertableau einzusammeln. Gelingt dir das, hast du beide Gemälde in einem Zug gefunden!

**Achtung!** Nachdem du dadurch dein zweites Gemälde eingesammelt hast, erhältst du **keine weitere Bonusbewegung!**



**Beispiel: Ein zweites Gemälde einsammeln**  
Die beiden Gemälde auf deiner Spielertafel sind „Die silberne Spinne“ und „Die singende Schlange“. Du benutzt deine Fähigkeit Drehen ①, um einen Weg zur „silbernen Spinne“ zu ermöglichen.



Du benutzt deine Bewegung, um zur „silbernen Spinne“ zu gehen und diese einzusammeln ②. Da du dein erstes Gemälde in diesem Zug eingesammelt hast, erhältst du eine Bonusbewegung. Vor deiner Bonusbewegung nutzt du deine Fähigkeit Schieben ③, um das Labyrinth zu verändern.



Dadurch ist es dir möglich, auch „Die singende Schlange“ zu erreichen und damit das zweite Gemälde in diesem Zug einzusammeln ④. Du erhältst dadurch keine weitere Bonusbewegung mehr. Du hast deine beiden Fähigkeiten benutzt und dein Zug endet nun.

## Umgedreht liegende Gängeplättchen zurückdrehen

Du kannst deine Spielfigur **nicht durch** umgedreht liegende Gängeplättchen ziehen. Du kannst **aber** auf ein umgedreht liegendes Gängeplättchen ziehen. Dafür muss ein offener Weg zu diesem umgedrehten Gängeplättchen führen und deine Spielfigur auf dem umgedrehten Gängeplättchen **zum Stehen kommen**.

Tust du das, kannst du das Gängeplättchen wieder zurück auf seine Vorderseite drehen! Nimm das Gängeplättchen dazu aus dem Labyrinth heraus, drehe es in **beliebiger Ausrichtung** auf die Vorderseite und lege es am gleichen Platz zurück ins Labyrinth. Stelle deine Spielfigur anschließend wieder auf das nun offenliegende Gängeplättchen zurück. Das wieder eingelegte Gängeplättchen muss keine Verbindung zu dem vorher von dir benutzten Weg bilden.

Du kannst deine Spielfigur **bei deiner nächsten Bewegung** wie gewohnt vom Gängeplättchen wegbewegen.

### Nachsehen verboten!

Ihr dürft euch die umgedrehten Gängeplättchen nicht ansehen, ohne sie durch einen Zug umzudrehen. Merkt euch also am besten, wo welches Gemälde liegt.

### 3. Beende deinen Zug

Am Ende deines Zugs machst du Folgendes:

- Hast du Gemälde gefunden? Dann ziehe nun entsprechend neue Gemälde vom Nachziehstapel nach. Wenn dieser leer ist, überspringe diese Aktion.
- Hast du Fähigkeiten benutzt? Dann drehe nun alle benutzten Fähigkeiten-Plättchen zurück auf ihre Vorderseite, damit du sie in deinem nächsten Zug wieder zur Verfügung hast.
- Gib dann das Buch im Uhrzeigersinn weiter. Nun startet diese Person ihren Zug.

## Spielende

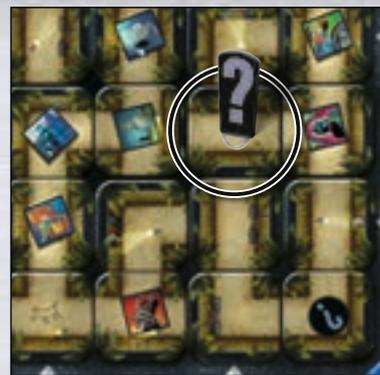
Ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn es euch gelingt, alle 24 Gemälde einzusammeln, bevor es im Buch keine Seite mehr zum Umblättern gibt.

Die Rückseiten der 24 Gemälde-Karten ergeben zusammen das Poster von Aiga Rasch.

Ihr **verliert** gemeinsam, wenn es keine Seite mehr zum Umblättern gibt, bevor ihr alle Gemälde eingesammelt habt und das Poster somit noch nicht vollständig ist. *Victor Hugenay* konnte dieses Mal leider mit den Gemälden und dem Poster entkommen.



Vorher



Nachher

*Victor Hugenay* wird oft Gängeplättchen mit Gemälden umdrehen. Daher kann es nötig sein, dass ihr euch auf diese Plättchen bewegt, um sie umzudrehen, bevor ihr das Gemälde einsammeln könnt. Wenn es dir gelingt, durch Umdrehen ein Gemälde wieder offenzulegen, das auf deinem Spielertableau zu sehen ist, hast du das Gemälde eingesammelt. Lege deine passende Gemälde-Karte wie gewohnt ab.

**Beachte:** Du erhältst eine Bonusbewegung, wenn du das erste Gemälde in deinem Zug einsammelst, nicht aber, wenn es das zweite Gemälde in deinem Zug ist.

### Zur Erinnerung

- Du musst deine Fähigkeiten nicht nutzen. Wenn du noch Fähigkeiten übrig hast, kannst du sie jedoch verwenden, um den anderen zu helfen. Allerdings darfst du sie nur in deinem eigenen Zug verwenden.
- Du kannst deine Fähigkeiten nur einmal pro Zug verwenden. Du kannst sie allerdings vor oder nach deiner Bewegung durch das Labyrinth anwenden.
- Du darfst mit deiner Fähigkeit Schieben niemals ein umgedrehtes Gängeplättchen aus dem Labyrinth schieben.
- Du darfst deine Fähigkeit Schieben verwenden, um jede Reihe zu verschieben. Auch um ein vorheriges Verschieben (außer von *Victor Hugenay*) rückgängig zu machen.
- Wenn du das erste Gemälde in deinem Zug einsammelst, erhältst du eine Bonusbewegung. Wenn du das zweite Gemälde in deinem Zug einsammelst, erhältst du keine Bonusbewegung mehr. Du kannst daher maximal 2 Gemälde pro Zug einsammeln.
- Ihr gewinnt das Spiel direkt, wenn ihr das letzte Gemälde eingesammelt und damit das Poster zusammengesetzt habt. Ihr müsst nicht zurück auf eure Startfelder ziehen.



## Basisspiel

Das Basisspiel funktioniert genauso wie das Einführungsspiel. Es gibt allerdings **4 neue Fähigkeiten** für euch zur Auswahl.

Während des Spielaufbaus bekommt ihr alle wie gewohnt 1× die Fähigkeit Schieben. Nehmt dann 1× Drehen sowie die 4 Basis-Fähigkeiten (1× Tauschen, 1× Durchqueren, 1× Teleportieren und 1× Ausbrechen).

Legt die 3 verbleibenden Drehen-Plättchen zurück in die Schachtel. Gebt jedem von euch eines der 5 Plättchen.

Entweder sucht ihr sie euch aus oder zieht sie zufällig. Legt alle nicht verwendeten Plättchen zurück in die Schachtel.

Ihr wisst bereits, wie die Fähigkeiten Drehen und Schieben funktionieren. Die anderen Fähigkeiten werden hier erklärt:



### Tauschen

Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegt, kannst du einmalig die Fähigkeit Tauschen anwenden.

Tausche dafür die Position von zwei orthogonal benachbart (nicht diagonal) angrenzenden Gängeplättchen. Sie können auch umgedreht sein. Du darfst die Gängeplättchen dabei weder drehen noch offenlegen. Spielfiguren, die sich auf ihnen befinden, bewegen sich mit den getauschten Plättchen.



Vorher



Nachher



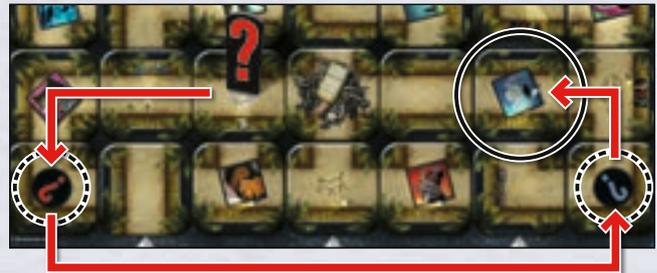
### Durchqueren

Wenn du die Fähigkeit Durchqueren anwendest, kannst du mit deiner Spielfigur einmalig ein umgedrehtes Gängeplättchen zu einem offenen, angrenzenden Gang hin durchqueren. Es wird nicht auf seine Vorderseite zurückgedreht.



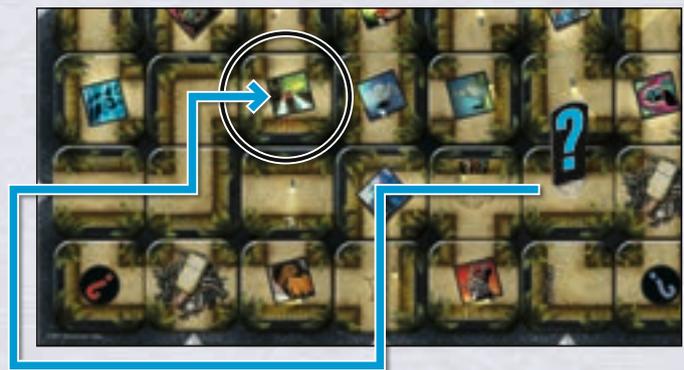
### Teleportieren

Wenn du die Fähigkeit Teleportieren anwendest und du irgendein Startfeld erreichst, kannst du dich von dort einmalig zu einem anderen Startfeld (deines oder ein anderes) teleportieren und von dort deine Bewegung fortsetzen.



### Ausbrechen

Wenn du die Fähigkeit Ausbrechen anwendest, kannst du das Labyrinth einmalig über einen offenen Gang, der zum Rand des Spielplans führt, verlassen und über einen beliebigen anderen offenen Gang am Spielplanrand wieder betreten. Dort kannst du deine Bewegung wie gewohnt fortsetzen. Du darfst deine Bewegung nicht außerhalb des Spielplans beenden. Du kannst das Labyrinth auch über ein umgedrehtes Gängeplättchen wieder betreten. Du drehst dieses dann auf die Vorderseite und **beendest** dort deine Bewegung.



## Expertenspiel

Das Expertenspiel folgt den Regeln des Basisspiels. Allerdings musst du deine Gemälde in der Reihenfolge, von links nach rechts, so wie sie auf deinem Spielertableau liegen, einsammeln. Nachdem du das linke Gemälde eingesammelt hast, schiebe das rechte Gemälde auf den freigewordenen, linken Platz deines Spielertableaus.

Ziehe am Ende deines Zuges ein neues Gemälde nach dem anderen nach und lege sie von links nach rechts auf die Plätze deines Spielertableaus. Wenn du keine Gemälde mehr auf deinem Spielertableau hast, kannst du weiterhin helfen, die Gemälde der anderen einzusammeln. Allerdings immer nur das Gemälde, das auf den Spielertableaus links liegt.