

# StoryCards



## Dreimal schwarzer Kater

**Story-Heft mit Anleitung**  
1+ Spieler, ab 8 Jahren



**KOSMOS**

# Spielmaterial

- 56 Karten
- Dieses Heft mit Anleitung und Geschichte

## Inhaltsverzeichnis

Anleitung .....	4
Story-Anfang - Wie alles begann .....	10
Story-Enden - Wie alles endet .....	17
Das große Finale .....	23



Ida, Benni, Jo, Helene und ihre magischen Tiere steckten im Schlamassel. Während einer Zirkusvorstellung hatten sie unglaubliche Dinge beobachtet. Doch außer ihnen schien niemand etwas bemerkt zu haben. Sie mussten etwas unternehmen. Und zwar sofort. Doch wo sollten sie beginnen? Das liegt nun in eurer Hand ... ja, genau – in eurer! Bei StoryCards übernehmt ihr die Kontrolle und entscheidet, wo es langgeht. Ihr bestimmt, wo die vier Freunde mit ihrem Abenteuer beginnen und welchen Gefahren sie dabei begegnen. Jede Entscheidung, die ihr mithilfe der Karten trifft, bringt euch in der Story ein Stück voran. Ihr legt fest, wie die Geschichte weitergeht, und damit auch, wie sie endet. Also los, helft den Kindern, das Geheimnis des Zirkus zu lüften. Viel Erfolg!

# Die Anleitung

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit euren Helden dieses Abenteuer zu erleben. Das geht alleine oder auch im Team. Ihr spielt möglichst viele Karten 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, das große Finale zu erreichen und den Fall zu lösen?

## Aufbau

**Achtung: Lest euch noch keine Karten oder Story-Enden vor Beginn des Spiels durch!**

- Sortiert die Karten nach den 5 Farben Blau, Weiß, Gelb, Grün und Rot.
- Sortiert dann aus den blauen Karten die Sonderkarten mit dem Aufdruck „Das große Finale“ aus und steckt sie zunächst wieder zurück in die Metalldose.
- Die übrigen blauen Karten sowie die weißen, gelben, grünen und roten Karten legt ihr jeweils als Stapel bereit.
- Damit ihr eine bessere Übersicht habt, könnt ihr die Karten innerhalb jedes Stapels nach den Zahlen auf der Rückseite ordnen. Dann legt ihr die 5 Stapel mit der Rückseite nach oben vor euch auf den Tisch.

Die 5 Stapel:

Blau: Startkarten

Weiß: Helenes Karten

Gelb: Jos Karten

Grün: Bennis Karten

Rot: Idas Karten

## Los geht's!

- Lest euch zuerst den Anfang der Geschichte hier im Heft durch (Seite 10). Der Text wird euch in das Abenteuer einführen.
- Dann zieht ihr eine zufällige blaue Karte aus dem Stapel und lest den darauf befindlichen Text. 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 blaues Z bedeutet, dass ihr eine zufällige Karte aus dem blauen Stapel zieht.
- Die soeben gespielte Karte legt ihr offen vor euch ab, daraus wird der Story-Stapel.
- Zieht die Folgekarte, die rechts neben eurem gewählten Weg angegeben ist.

*Beispiel: Entscheidet ihr euch für den ersten Weg mit der gelben 4, so geht es mit der gelben Karte mit der Nummer 4 weiter. Entscheidet ihr euch für den zweiten Weg mit der roten 8, dann nehmt ihr entsprechend die rote Karte mit der Nummer 8 zur Hand (siehe Abbildung auf Seite 8).*



- Spielt weiter, indem ihr 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 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 es in den verdeckten Stapeln nicht mehr gibt, endet das Spiel. Zählt nun die Punkte aller Karten eures Story-Stapels



zusammen. Die Punkte findet ihr jeweils oben rechts im Stern. Je nach Punktzahl lest ihr jetzt das entsprechende Ende eurer Geschichte hier im Heft (ab Seite 17).

## Das große Finale für besonders gute Spieler

Habt ihr das Spiel beendet und das große Finale erreicht? Dann nehmt nun die blauen Karten mit dem Aufdruck „Das große Finale“ aus der Metalldose. Legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab und beginnt mit Karte 1.

Ziel im großen Finale ist es, bis zum Ende zu gelangen und den Täter zu überführen. Wenn ihr auch diese Runde bewältigt habt, könnt ihr euch das Kapitel „Ein glückliches Ende“ hier im Heft auf Seite 24 durchlesen.

# Story-Anfang

## Dreimal schwarzer Kater



### Wie alles begann ...

„Da bist du ja endlich!“, rief Benni. Er und seine Schildkröte Henrietta warteten ungeduldig auf Ida, die gerade aus dem „Friseursalon Elfriede“ geeilt kam. „Tut mir leid“, rief Ida, während sie die Treppen hinunterhüpfte, „ich musste noch meinen Eltern helfen.“ Hinter ihr schoss ihr magischer Fuchs Rabbat aus der Tür. Er streckte sich und gähnte: „Ich dachte schon, du wirst nie fertig, Rotschopf.“ Das konnte natürlich nur Ida hören.

Mit den magischen Tieren war es nämlich so:

Seit einiger Zeit gab es an der Winterstein-  
schule ein Geheimnis. Viele der Schüler hatten  
ein magisches Tier bekommen. Magische  
Tiere konnten mit ihrem jeweiligen Besitzer  
sprechen, und nur dieser konnte sie verstehen.  
Für Menschen, die nicht in das Geheimnis  
eingeweiht waren, sahen die magischen Tiere  
aus wie gewöhnliche Plüschtiere. Aber sie  
waren die allerbesten Freunde der Kinder und  
gemeinsam erlebten sie allerhand Abenteuer.

Ida und Benni waren am Nachmittag verabre-  
det. Für ein Schulprojekt wollten sie gemein-  
sam mit ihren Klassenkameraden Jo und  
Helene eine Vorstellung des „Zirkus Gänse-  
blümchen“ besuchen, der gerade in der Stadt  
war. Am Festplatz angekommen staunte Benni  
nicht schlecht: „Da ist ja ein richtiger kleiner  
Rummel rund um das Zirkuszelt aufgebaut.“

Vor dem Eingang warteten bereits Jo und  
Helene. Neben Jo stand sein magischer  
Pinguin Juri und um Helenes Beine strich ihr

schwarzer Kater Karajan. Jo wedelte aufgeregt mit vier bunten Tickets: „Ich habe die Eintrittskarten, lasst uns reingehen. Drinnen läuft schon Musik.“

Gerade als sie sich auf ihre Plätze fallen ließen, wurde es dunkel im Zirkuszelt. Mit einem lauten Tusch erschien ein Mann in leuchtend rotem Frack in der Manege. „Meine lieben Leute, ich begrüße euch im Zirkus Gänseblümchen! Mein Name ist Balthasar Budenzauber, ich bin der Zirkusdirektor und werde euch durch den Abend begleiten!“ Er verbeugte sich unter Applaus und kündigte die erste Nummer an: Ballerina Anne mit ihrer Hündin Coco. Gebannt schaute das Publikum der zierlichen Frau zu, die mit Coco zusammen eine Mischung aus Tanz und Artistik aufführte. „Karajan, so was können wir auch machen!“, flüsterte Helene begeistert. „Isch bin doch kein 'und, der irgendwelsche Tricks aufführt“, erklärte Karajan, der aus Paris stammte, entrüstet. Nachdem Anne

und Coco das Zelt verlassen hatten, kündigte Balthasar Budenzauber zwei Clowns an. Schon kamen die beiden auf einem viel zu kleinen, roten Tretauto in die Manege gefahren. Ida, die Clowns eigentlich doof fand, musste so lachen, dass sie Schluckauf bekam.

Die Show nahm ihren Lauf, eine Darstellung jagte die nächste, bis zum Schluss plötzlich die Manege dunkel wurde. Dann ertönte ein Knall. Nebel waberte durchs Zirkuszelt. Ein Spot beleuchtete die Mitte der Manege, wo ein hagerer, großer Mann in dunklem Frack und Zylinder erschien. Er trug einen gezwirbelten schwarzen Schnurrbart. Der Mann verbeugte sich und stellte sich als Zauberer Magini vor. Das Publikum applaudierte. Magini verstand sein Fach und zog die Zuschauer im Nu in seinen Bann. Bald tobten sie vor Begeisterung.

„Für meinen finalen Trick brauche ich nun eine Freiwillige“, rief Magini schließlich in das dunkle Zirkuszelt. Ein Scheinwerferlicht

flog über die Sitzreihen. „Stopp!“, rief Magini, gerade als der Scheinwerfer Helene traf. „Einen herzlichen Applaus für die junge Dame!“ Mit hochrotem Kopf stolperte Helene in die Manege. „Wie heißt deine Katze denn?“, fragte Magini. „Karajan. Er ist ein Kater“, erklärte Helene ein wenig entrüstet. Sofort wirkte sie viel weniger schüchtern.

Kurz darauf schob Magini eine schwarze Kiste in die Manege, in die er Karajan setzte. Dann durfte Helene mit Maginis Zauberstab dreimal auf die Kiste tippen. Der Zauberer öffnete die Kiste und ... sie war leer! Das Publikum raunte. Nun sollte Helene viermal auf die Kiste tippen. Ein Lichtblitz, ein lauter Tusch, Magini öffnete vorsichtig die Kiste ... und zog triumphierend einen Plüschkater hervor, den er Helene überreichte. Diese verzog das Gesicht, nahm das Stofftier mit spitzen Fingern und betrachtete es angeekelt. An einigen Stellen fehlte Fell und eines der Glasaugen war nicht mehr klar. „Was

soll das denn? Das ist nicht Karajan!“, zischte Helene entrüstet. Doch dann ging alles furchtbar schnell. Mit aufgesetztem Lachen rief Magini: „Hahaha, du hast Humor!“, und wandte sich theatralisch von ihr ab. Völlig verdutzt versuchte Helene es noch einmal. „Nein. He! Ich will Karajan zurück. Wo ist er?“ Sie wollte zur Kiste, doch Magini verstellte ihr den Weg. Mit übertriebenen Gesten wandte er sich ans Publikum und seine Stimme überdeckte Helenes Protest. „Musik, bitte! Und Applaus für meine Assistentin!“ Das Publikum hatte Helenes Verzweiflung gar nicht mitbekommen und applaudierte begeistert, während Magini sie aus der Manege schob. „Das ist nicht Karajan!“, schrie sie noch einmal, aber sie konnte die Zirkuskapelle nicht übertönen.

Während in der Manege die Akrobaten unter Jubel verabschiedet wurden, stand Helene am Rand im Dunkeln und wusste nicht, was sie tun sollte. Tränen rannen über ihre

Wangen. Schließlich eilten Ida, Benni und Jo herbei. „Was ist los?“, fragte Ida, während um sie herum die Zuschauer bereits laut schwatzend aus dem Zirkuszelt strömten. Also erzählte Helene unter Schluchzen, was geschehen war.

Als sie fertig war, schnaubte Jo vor Wut: „Wo ist dieser Magini? Oder der Zirkusdirektor?“ Er stellte sich auf die Zehenspitzen und sah sich um. Sie konnten keinen der beiden entdecken, als hinter ihnen eine Stimme erklang. „Ihr müsst jetzt bitte das Zelt verlassen“, sagte einer der beiden Clowns und schob die vier Freunde, die als Letzte noch im Zelt waren, hinaus.

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



# Story-Enden

Wie alles endet ...

**0-29 Punkte**

Gerade noch mal gut gegangen

„Was machen wir denn jetzt?“ Helene ließ den Kopf hängen. Ida tätschelte ihr tröstend den Arm: „Wir finden Karajan schon wieder. Ganz bestimmt. Und wenn wir Mr. Morrison um Hilfe bitten müssen.“ Jo kickte mit der Schuhspitze gegen ein paar Kieselsteine. Er schaute ihnen nach, dann blieb sein Blick an etwas haften. „He, Moment! Da ist er ja, der Fiesling!“

Tatsächlich! Magini bog gerade um eine Ecke, Karajan unter seinem Arm. „Hinterher!“ Die vier rannten los. Plötzlich überholte Zir-

kushündin Coco die Kinder und sprang Magini an. Der schrie auf und ließ Karajan fallen. Der Kater landete elegant auf seinen Pfoten. Von Coco verfolgt rannte Magini davon.

„Karajan, mein Karajan!“, rief Helene und drückte ihn fest an sich. „Das wurde aber auch escht Zeit!“, gab er fauchend zurück. Helene konnte ihr Glück kaum fassen. Das war gerade noch mal gut gegangen. Karajan war gerettet. Aber Magini hatten die Kinder nicht schnappen und zur Rede stellen können.

**30-44 Punkte** Nicht übel, gar nicht übel

---

Missmutig kickte Ida ein paar Kieselsteine vor sich her. „Wir können jetzt nicht aufgeben!“, sagte sie schließlich mit fester Stimme. „Wir müssen Karajan finden!“ „Ja“, schniefte Helene, „mein armer Karajan.“ „Lasst uns vor dem Zirkuszelt in Deckung gehen. Früher oder

später wird Magini dort auftauchen“, schlug Jo vor. Juri klapperte zustimmend mit dem Schnabel und aus Bennis Jackentasche murmelte es: „Sehr vernünftig.“

Im Zirkuszelt war unterdessen die nächste Vorstellung in vollem Gange. Da schob sich eine Gestalt aus einem Spalt in der Zirkusplane. „Magini!“, rief Helene. Der Zauberer erstarrte. Damit hatte er nicht gerechnet! Die vier umzingelten ihn. Magini versuchte, zwischen den Kindern hindurchzuschlüpfen, doch das misslang. Stattdessen griff Helene nach Karajan und drückte den Kater dann fest an sich.

„Das war's!“, sagte Ida ernst. Dann hielten die vier Magini eine ordentliche Standpauke. Der Zauberer war plötzlich ganz schön kleinlaut, wollte aber nicht so recht mit der Sprache herausrücken. Warum er Karajan gestohlen hatte und ob das sein einziges Geheimnis war – das würden die Kinder nie erfahren.

## **45 oder mehr Punkte** Das große Finale

---

„Jetzt haben wir ihn“, sagte Jo. Magini stand mit dem Rücken zur Wand. Zur Zeltwand. Die Kinder hatten ihn umzingelt.

„Gib mir meinen Kater!“, forderte Helene.

„Das hier kannst du wiederhaben.“ Sie warf Magini das schäbige Katzenplüschtier zu, das sie in der Manege bekommen hatte. Da lockerte Magini seinen Griff um Karajan etwas und der Kater konnte sich befreien. Sofort bückte sich Helene nach ihm und drückte ihn fest an sich. Karajan war zwar immer noch steif wie ein Plüschkater, aber Helene war sich sicher, ihn leise schnurren zu hören.

„Wieso hast du meinen Kater, also ähm, meinen Plüschkater gestohlen?“, fragte sie wütend. Magini antwortete verächtlich:

„Mach nicht so einen Wind wegen einem Haufen Kunstfell. Was wollt ihr Rotzlöffel

überhaupt von mir? Ihr habt das Teil doch wieder, oder nicht?“

„Frechheit! Wir rufen sofort die Polizei!“, verkündete Benni entrüstet.

„Regt euch ab! Ich habe einfach vergessen, euch euer Kuschtier zurückzugeben.“

Mit diesen Worten ging Magini davon. Die Kinder starrten ihm mit offenen Mündern nach. „Mit dem stimmt doch was nicht!“, schnaubte Ida.

„Ich glaube auch“, meinte Jo. „Wir können ihn nicht einfach so davonkommen lassen. Irgendwas ist hier faul.“ Helene nickte. „Von wegen vergessen! Ich glaube ihm kein Wort. Aber wir brauchen Beweise.“

„Pssst“, machte es hinter ihnen. Erschrocken fuhren sie herum. Es war Anna, die Besitzerin der Zirkushündin Coco. „Ich glaube, Magini hat noch mehr gestohlen, zum Beispiel auch die schwarzen Katzen aus der Losbude.“

„Hä, warum das denn?“, fragte Helene. Anna zuckte mit den Schultern. „Ich finde das auch seltsam. Er hatte früher mal einen Trick, bei dem er zwei echt aussehende Plüschkatzen benötigte. Den hat er aber schon lange nicht mehr aufgeführt ...“

„Also hat er Karajan absichtlich gestohlen“, sagte Jo. Anna nickte. „Und ich glaube, Magini stiehlt nicht nur Plüschkatzen. Aber das ist nur eine Vermutung. Und das wisst ihr nicht von mir, ja?“

Benni hatte Magini beobachtet, seit er davonstolz war. „Er ist dort im Haus der tausend Räume verschwunden.“

„Dann nichts wie hinterher, dort finden wir ganz sicher etwas!“, rief Ida entschlossen.

„Seid vorsichtig, ja?“, rief Anna ihnen nach.

Ihr seid jetzt bereit für das große Finale! Helft den Kindern, Maginis Geheimversteck zu finden. Legt die blauen Karten mit dem Aufdruck „Das große Finale“ bereit. Beginnt mit Karte 1 aus diesem Stapel. Nun geht es nicht mehr darum, möglichst viele Karten zu sammeln, sondern nur noch darum, den Täter zu überführen.



(Achtung! Nur lesen, wenn ihr das große Finale geschafft habt!)

### **Ein glückliches Ende**

Draußen auf dem Zirkusgelände war inzwischen die Polizei eingetroffen. Anne hatte sie verständigt.

Magini stand zwischen zwei Polizisten. Als sich die Tür zum Haus der tausend Räume öffnete und die Kinder heraustraten, musterte der Zauberer sie finster. Dann plusterte er sich auf, deutete auf sie und rief: „Ha! Sehen Sie, sie haben nichts gegen mich in der Hand!“ Schon wollte er sich davonmachen.

„Stopp!“, befahl Helene. Dann wandte sie sich an die Polizisten: „Drinne finden Sie das Diebesgut. Wir führen Sie hin!“ „Da müssen wir durch?“, fragte einer der Polizisten ungläubig.

„Moment, Moment!“, Balthasar Budenzauber



kam herangeeilt. „Ich habe einen Schlüssel. Hab ihn Ewigkeiten gesucht“, schnaufte er. „War runtergefallen. Hinter meinen Schuhschrank ... Na ja, wir können jedenfalls den Seiteneingang benutzen. Kommen Sie.“ Er führte einen der Polizisten um das Haus herum.

„Es gibt einen Seiteneingang?“, fragte Ida fassungslos. „Warum hat uns das denn vorher keiner erzählt?“

„Aber es war doch lustig, Rotschopf“, meinte Rabbat.

„Fand ich auch“, stimmte Jo ihm zu.

Ida überlegte nur kurz, dann schob sie schnell hinterher: „Ja stimmt, es war schon okay.“

„Du lässt dich aber schnell umstimmen“, neckte Rabbat seine Freundin. Ida errötete leicht.

Kurze Zeit später kam der Polizist mit dem Zirkusdirektor zurück. Die beiden schleppten

eine Kiste mit Diebesgut. „Das sollte als Beweismittel reichen“, sagte der Polizist streng. Balthasar Budenzauber seufzte. „Magini, ich habe dir doch gesagt, du musst damit aufhören!“ Er schüttelte betreten den Kopf.

„Sie haben davon gewusst? Dann nehmen wir Sie sofort mit auf die Wache!“, erklärte der Polizist.

„Was? Nein, das ... das ist ein Missverständnis“, stammelte Balthasar Budenzauber.

„Habt ihr das schon gesehen?“ Benni stürzte ins Klassenzimmer und wedelte mit einer Zeitung. Ida folgte ihm breit grinsend. „Was denn?“, fragte Jo neugierig. Benni schlug die Zeitung auf und tippte auf einen Artikel:

„Junge Zirkusbesucher helfen, lange gesuchten Trickbetrüger zu fassen“

Darunter war ein Foto von Benni, Ida, Jo und Helene mit strahlenden Gesichtern abgebil-

det. Rabbat, Karajan und Juri waren natürlich auch dabei.

„Und da bin ich“, juchzte Henrietta.

„Wo?“, fragte Juri zweifelnd.

„Na da!“, sagte Henrietta ungeduldig.

Juri watschelte näher an das Bild heran.

„In Bennis Jackentasche“, sagte Henrietta zufrieden. Juris Schnabel schwebte nur noch wenige Zentimeter über der Zeitungsseite.

„Diese Ausbuchtung hier?“, fragte er schließlich. Bevor Henrietta entrüstet antworten konnte, betrat Miss Cornfield den Klassenraum. „Guten Morgen!“, grüßte die Lehrerin gut gelaunt. „Da seid ihr ja“, sagte sie zu Benni, Jo, Ida und Helene. „Wollt ihr uns gleich von eurem Projekt erzählen?“

Es handelt sich um ein mathematisches Rätsel. Man addiert zur ersten Zahl 2, zur nächsten Zahl 3, dann 4, dann 5. Schließlich addiert man 6 zur letzten Zahl. Die Lösung ist also 21.

„Schule der magischen Tiere“ von Margit Auer,  
mit Illustrationen von Nina Dulleck © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

„Schule der magischen Tiere“ ist eine eingetragene Marke  
der Carlsen Verlag GmbH

Agentur: WDR mediagroup GmbH

Konzept Cardventures: Floyd Pretz

Lizenz: Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Konzept StoryCards und Redaktion: Christian Sachseneder

Textautorin: Jule Ambach

Lektorat: Christian Wöllecke

Grafik: atelier198

© 2021 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.: 680824