



Die „Wilden Kaninchen“ wollen die „(G)Lämmer-Girls“ ausspionieren und dafür brauchen sie einen gut gefüllten Detektivkoffer. Aber das muss ja alles auch geschleppt werden und je mehr ihr Koffer ist, desto langsamer kommt man vorwärts.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit möglichst vielen Gegenständen im Koffer ins Ziel zu kommen. Dabei ist es egal, ob man das Ziel als Erster oder als Letzter erreicht. Der Spieler mit den meisten Gegenständen im Koffer gewinnt. Aber passt auf, dass euch Lottas Brüder nicht einholen, sonst schafft ihr es vielleicht nicht bis ins Ziel.

Spielmaterial



1 Laufleiste
„Lottas Brüder“



48 Gegenstände
„Detektivzubehör“



2 Würfel



4 Flöten



4 Spieler-Chips

1 Brüder-Chip



1 Brüder-Chip

1 Spielplan (4-teilig)

4 Detektivkoffer



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel nehmt ihr die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig alle Teile heraus.

Der Spielplan besteht aus 4 Teilen: einem Start- und einem Zielteil sowie 2 Mittelteilen. Ihr benötigt für jedes Spiel alle 4 Teile. Der Spielplan ist auf beiden Seiten bedruckt. Dadurch könnt ihr ihn auf unterschiedliche Weise zusammenpuzzeln und es entsteht immer wieder eine neue Anordnung der Gegenstände auf dem Plan.

Vor jedem Spiel sortiert ihr die einzelnen Gegenstände nach ihrer Größe und legt sie am Rand des Spielplans als Vorrat bereit. Puzzelt den Spielplan wie oben beschrieben zusammen und legt die Leiste der Brüder unten an den Spielplan an. Platziert den Chip mit den Brüdern auf dem Startfeld der Leiste.

Jeder von euch nimmt sich einen Koffer, den farblich passenden Spieler-Chip sowie eine der Flöten und legt die Teile vor sich ab. Übrige Koffer, Chips und Flöten legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt. Legt eure Spieler-Chips auf die entsprechenden Felder auf dem Startfeld des Spielplans. Dann legt ihr die Flöte in euren Koffer. Ihr dürft sie, wo ihr möchtet, waagrecht oder senkrecht im Koffer platzieren. Dabei werden zwei Felder im Koffer überdeckt.

WICHTIG:

Nachdem die Flöte gelegt wurde, darf sie nicht mehr verschoben werden!

Danach legt ihr die Würfel bereit und es kann losgehen.

Los geht's

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. Würfeln
2. Lottas Brüder bewegen
3. Spieler-Chips bewegen
4. eventuell Gegenstände einpacken

1. Würfeln:

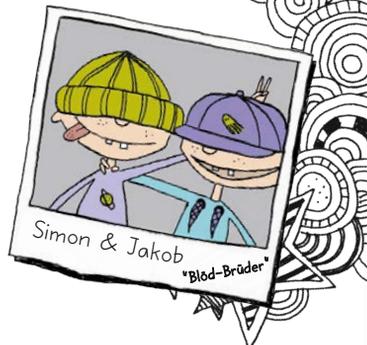
Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Der Würfel mit den Zahlen sagt euch, wie viele Felder ihr Lottas Brüder vorwärtsbewegen müsst. Der Farbwürfel zeigt euch, wie viele Felder ihr mit eurem Chip vorwärtsgehen dürft.

2. Lottas Brüder bewegen

Schaut euch den Würfel mit den Zahlen an. Auf dem Würfel sind die Zahlen 1, 2 und 3 sowie eine weiße Seite abgebildet. Habt ihr eine Zahl gewürfelt, bewegt ihr sofort Lottas Brüder die entsprechende Anzahl Felder auf dem Plan vorwärts. Sind sie am Ende ihrer Laufleiste angekommen, gehen sie auf dem Spielplan weiter und bewegen sich ab jetzt dort vorwärts. Würfelt ihr die weiße Seite, habt ihr Glück gehabt. Die Brüder bleiben stehen.

3. Spieler-Chips bewegen

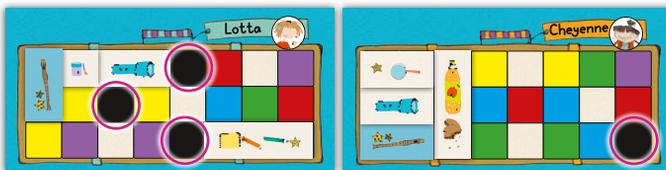
Schaut euch den Farbwürfel an. Auf dem Farbwürfel findet ihr dieselben Farben wie in eurem Koffer (außer Weiß). Die Anzahl der sichtbaren Felder dieser Farbe in eurem Koffer zeigt euch, wie



viele Felder ihr euren Spieler-Chip vorwärtsziehen dürft. Zieht nun reihum euren Spieler-Chip die entsprechende Anzahl an Feldern auf dem Spielplan vorwärts.

WICHTIG:

In jeder Runde dürfen ALLE Spieler ihre Chips bewegen.



Beispiel: Es wurde die Farbe Schwarz gewürfelt. In Lottas Koffer gibt es noch 3 sichtbare schwarze Felder. Der Lotta-Chip darf bis zu 3 Felder vorwärtsbewegt werden. In Cheyennes Koffer gibt es nur noch ein schwarzes Feld. Cheyennes Chip darf somit 1 Feld vorwärtsgezogen werden.

Ihr dürft euch entscheiden, ob ihr die volle Anzahl vorwärtsgehen oder bereits vorher auf einem Kofferfeld anhalten wollt, um einen Gegenstand in euren Koffer zu packen. Die übrige Punktezahl verfällt dann.

4. Gegenstände einpacken (Kofferfeld)



Wenn euer Spieler-Chip auf einem Feld landet, auf dem ein Koffer abgebildet ist, dürft ihr den Gegenstand, der neben dem Koffer abgebildet ist, in euren Koffer packen. Dazu nehmt ihr den entsprechenden Gegenstand aus dem Vorrat und legt ihn waagrecht oder senkrecht in euren Koffer. Er deckt nun eine bestimmte Anzahl Felder in eurem Koffer ab und verlangsamt euch. Achtet also beim Ablegen darauf, dass ihr die Gegenstände in eurem Koffer schlaue platziert. Überlegt dabei, welche Farben der Gegenstand abdeckt und wo ihr ihn hinlegen müsst, damit ihr später im Spiel auch die größeren Gegenstände noch einpacken könnt. Weiße Felder können bedenkenlos abgedeckt werden. Sie haben keine Auswirkung auf das Vorwärtskommen, da Weiß nicht auf dem Würfel abgebildet ist.

WICHTIG:

Ihr dürft die Gegenstände später im Spiel nicht mehr umsortieren!

Beispiel: Paul kann das Fernglas in seinen Koffer legen.

1. Wenn Paul das Fernglas hierhinlegt, verdeckt er ein weißes, ein rotes, ein violette und ein grünes Feld. Das violette und das grüne Feld sind die letzten Felder dieser Farben in seinem Koffer. Werden diese Farben gewürfelt, kann Paul seinen Chip nicht mehr vorwärtsziehen.



2. Legt er den Chip hierhin, verdeckt er ein weißes, ein blaues, ein schwarzes und ein gelbes Feld. Dadurch wird er zwar langsamer, wenn eine der genannten Farben gewürfelt wird, aber er kann immer noch jeweils ein Feld vorwärtsziehen, egal, welche Farbe gewürfelt wird.



Die Runde endet, wenn alle 4 oben genannten Punkte ausgeführt wurden. Dann gibt derjenige, der eben gewürfelt hat, die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Eine neue Runde beginnt.

O NEIN! Lottas Brüder landen auf einem Feld, auf dem ein Spieler-Chip liegt ...

Die Brüder haben einen oder auch mehrere von euch eingeholt. In diesem Fall bleiben die Brüder auf demselben Feld wie die Spieler-Chips stehen und werden nicht weiterbewegt, übrige Punkte verfallen. Für jeden Spieler-Chip, der auf diesem Feld liegt, gilt nun: Schaut in eure Koffer, ob ihr die Flöte noch habt!

JA! Glück gehabt! Du kannst die Brüder mit der Flöte ablenken und dich schnell aus dem Staub machen: Nimm dazu die Flöte aus deinem Koffer und leg sie zurück in die Schachtel. Dann bewegst du deinen Spieler-Chip sofort 4 Felder vorwärts.

NEIN! Das ist Pech! Du hast nun Lottas Brüder an der Backe und wirst sie auch nicht mehr los. Du bist leider ausgeschieden. Nimm deinen Spieler-Chip vom Spielplan.

Dies betrifft immer nur die Spieler, deren Spieler-Chip auf demselben Feld liegt wie die Brüder. Alle anderen spielen weiter wie beschrieben. Der Brüder-Chip wird ebenfalls in der nächsten Runde wie oben beschrieben vorwärtsgezogen.

Ende des Spiels und Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Spieler, die nicht ausgeschieden sind, im Ziel angelangt sind. Erreichst du mit deinem Chip das Ziel, platzierst du ihn auf der nächsten freien Zahl. Kommst du als Erster ins Ziel auf die 1, als Zweiter auf die 2 usw. Sind alle Spieler im Ziel angekommen, wird gewertet:

Jeder Spieler zählt nach, wie viele freie Felder in seinem Koffer übrig sind. Derjenige, der die wenigsten freien Felder hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl freier Felder, zählt ihr die Sterne auf den Gegenständen in eurem Koffer. Wer nun die meisten Sterne hat, ist der Sieger. Sollte auch dies unentschieden ausgehen, schaut nach, wer von euch als Erster ins Ziel gekommen ist. Dann hat dieser Spieler gewonnen.

