

Beim **Spiel zu zweit oder zu dritt** werden die Verfolger-Chips für richtig gesetzte Ortungs-Chips im selben Feld entsprechend um 4 und 3 Punkte beziehungsweise um 4, 3 und 2 Punkte auf der Nanolino-Laufleiste nach vorne gezogen.

Es dürfen mehrere Verfolger-Chips auf einem Punkt der Laufleiste liegen. Dabei spielt es keine Rolle, wer auf diesem Punkt der Laufleiste oben oder unten im Stapel liegt.

HINWEIS: Der menschliche Körper mit seinen Organen, Körperteilen und Funktionen ist ein wahres Wunderwerk. So gibt es auch Organe und Körperteile, die sich über einen großen Bereich im Körper erstrecken oder zweimal vorkommen. Diese Organe und Körperteile befinden sich in diesem Spiel in mehr als einem Feld auf Nanolinos Körper. In diesem Fall gibt es entsprechend zwei Felder, die richtig sind, wenn ein Funkspruch eines dieser Organe oder Körperteile beschreibt.

Beispiel: „Erwischt! Nanolino steht unter Dopingverdacht ... er trinkt einen Power- und Energie-Tee aus Ingwerwurzel, frischem Zitronensaft, Honig und warmem Wasser, der die Ausscheidung über die Nieren hier anregt. Was sagen Sie? Das ist gesund und völlig legal? ... Pahl!“

Richtig sind hier die Felder mit den Nummern 10 und 11. Bei der Auswertung werden beide Felder getrennt betrachtet und jeweils unabhängig voneinander wie oben beschrieben ausgewertet. Es kann also passieren, dass in einem Spielzug zwei Spieler ihre Verfolger-Chips um 4 Punkte oder 3 Punkte auf der Laufleiste nach vorne ziehen.

Jetzt ist Gobbot am Zug!

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist und einen neuen Funkspruch vorliest, wird der Gobbot-Chip um **1 Punkt** auf der Gobbot-Laufleiste nach vorne gezogen. Haben **alle** Spieler in dieser Runde ihren Ortungs-Chip **falsch gesetzt**, so wird der Gobbot-Chip um **2 Punkte** nach vorne gezogen. **Nanolinos Tipp:** Legt vor dem Spiel einen Spieler fest, der am Ende jeder Runde den Gobbot-Chip vorzieht.

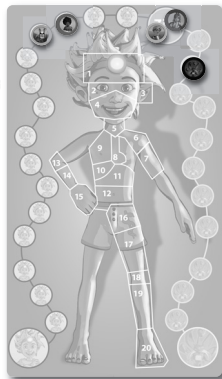
Zum Abschluss einer Runde legen die Spieler ihren Ortungs-Chip wieder vor sich ab. Die eingesetzte Funkspruch-Karte wird unter den Kartenstapel geschoben. Achtet darauf, dass die Kartenseite mit der gerade vorgelesenen Lösung dabei nach oben zeigt. Nun hebt der Spieler links vom Startspieler die Karte mit dem fliegenden Koffer hoch und nimmt die oberste Funkspruch-Karte vom Stapel. Es wird gespielt wie oben beschrieben.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, ...

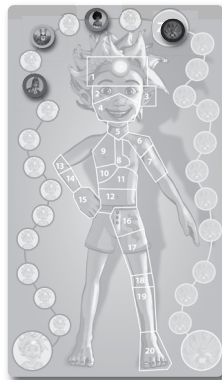
... **wenn** ein Spieler seinen Verfolger-Chip am Ende einer Runde auf oder über den großen Zielpunkt ziehen konnte. Dieser Spieler ist der Sieger! Können mehrere Spieler ihren Verfolger-Chip innerhalb eines Spielzugs auf oder über den Zielpunkt ziehen,

5



haben sie Gobbot gemeinsam geschnappt und gewinnen zusammen!

ODER, wenn der Gobbot-Chip am Ende einer Runde auf oder über den großen Zielpunkt gezogen wurde. Gobbot konnte entfliehen und keiner der Spieler hat gewonnen! Startet gleich ein neues Spiel! Beim nächsten Mal erwischt ihr Gobbot bestimmt!



ACHTUNG: Wurden der Gobbot-Chip und ein oder mehrere Verfolger-Chips am Ende derselben Runde auf oder über den großen Zielpunkt gezogen, so wird Gobbot geschnappt und der oder die Spieler haben gewonnen!

Nanolinos Tipp

- Ihr kennt euch im menschlichen Körper noch nicht so gut aus? Dann bekommt ihr einen Vorsprung vor Gobbot! Ihr startet mit euren Verfolger-Chips zu Beginn des Spiels nicht auf dem Startfeld, sondern auf dem vierten, kleinen Punkt der Nanolino-Laufleiste. Wichtig ist, dass alle Verfolger-Chips auf demselben Punkt der Laufleiste starten.
- Ihr wollt Gobbot einen Vorsprung lassen, weil ihr euch im menschlichen Körper schon gut auskennt? Dann legt den Gobbot-Chip zu Beginn des Spiels nicht auf das Startfeld, sondern auf den vierten, kleinen Punkt auf der Gobbot-Laufleiste.

HINWEIS: Die Einteilung von Nanolinos Körper in Felder und die entsprechende Zuordnung der Körperteile und Organe wurden durch einen Arzt vorgenommen und orientieren sich an der allgemeingültigen Anatomielehre. Da nicht jeder Körper gleich ist, kommt es in der Realität zu Abweichungen, die im Spiel nicht berücksichtigt werden können. Das jeweilige Feld oder die jeweiligen Felder stellen hier immer den Bereich dar, in dem oder denen das entsprechende Körperteil oder Organ in seiner größten Ausdehnung vorkommt.

Spielidee: Kai Haferkamp
Gestaltung: www.summerer-thiele.de

Nach den Büchern von Prof. Dr. Dietrich Grönemeyer
© Prof. Dr. Dietrich Grönemeyer/Glenn Frey (Illustrationen)
© 2008 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.: 699406



6



Inhalt:

- 1 dreiteiliger Spielplan
- 21 Funkspruch-Karten
- 1 Fliegender-Koffer-Karte
- 4 große Verfolger-Chips
- 4 kleine Ortungs-Chips
- 1 Gobbot-Chip

Dietrich Grönemeyer

DER KLEINE MEDICUS

Das spannende Verfolgungsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Professor Götz von Schlotter führt Böses im Schilde! Er schleust den teuflischen Mini-Roboter Gobbot in Nanolinos Körper ein, um dort gefährliche Viren auszusetzen. Der Professor hat aber nicht mit Nanolinos Freunden gerechnet! Die Spieler schnappen die Funksprüche zwischen Gobbot und dem Professor auf. „Hallo Professor, ich bin gerade beim größten Gelenk im menschlichen Körper angekommen!“ ist nur einer dieser geheimnisvollen Funksprüche. Wer weiß, an welcher Stelle im Körper Gobbot gerade ist, nimmt die Verfolgung auf ...

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler jagen Gobbot! Anhand von Funksprüchen zwischen Gobbot und Professor von Schlotter versuchen die Spieler, **den Mini-Roboter in Nanolinos Körper zu orten und ihn zu schnappen**. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, ist der Sieger! Schafft es keiner der Spieler, Gobbot einzufangen, entwischt der bössartige Mini-Roboter und alle Spieler haben gemeinsam verloren.

1

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel

Löst die Ortungs-Chips, die Verfolger-Chips und den Gobbot-Chip vorsichtig aus der Stanztafel heraus.



Ortungs-Chip



Verfolger-Chip



Gobbot-Chip

Der Spielplan

Setzt die drei Spielplan-Teile mithilfe der Puzzlenasen so zusammen, dass Nanolino vollständig zu sehen ist. Legt den Spielplan in die Tischmitte und schaut ihn euch zusammen an: Der Körper von Nanolino ist in 20 Felder unterteilt, **die jeweils mit einer Nummer versehen sind**. Wisst ihr zum Beispiel, in welchem Feld sich das Herz von Nanolino befindet? Richtig, im Feld mit der Nummer 8! Im Spiel müsst ihr zum Beispiel auch wissen, wo sich der Dünndarm befindet. Hier sind mehrere Felder richtig. Denn der Dünndarm ist so lang, dass er sich über zwei Felder auf dem Spielplan erstreckt.

Die Funkspruch-Karten

Auf jeder Karte stehen vier Funksprüche, die Gobbot auf der Jagd durch Nanolinos Körper an Professor von Schlotter absetzt. **Sie enthalten Hinweise von Gobbot, in welchem Organ oder Körperteil von Nanolino er sich gerade befindet**. Gobbot setzt im Verlauf des Spiels zwei verschiedene Arten von Funksprüchen ab:

1. Manchmal funkt Gobbot den Namen des entsprechenden Organs oder Körperteils an Professor von Schlotter und ihr müsst diese Stelle in Nanolinos Körper orten.

Beispiel: „Ich bin bei der Elle, Professor! Nein, nicht bei Ellen, sondern bei der Elle! Wetten, dass meine Verfolger mit diesem Wort überhaupt nichts anfangen können? Ha, ha, ha ...“

2. Manchmal umschreibt Gobbot das entsprechende Organ oder Körperteil in geheimnisvollen Sätzen, ohne den Namen zu nennen. Dann müsst ihr erst einmal herausfinden, um welches Organ oder Körperteil es sich handelt, bevor ihr die Stelle in Nanolinos Körper orten könnt.

Hier umschreibt Gobbot zum Beispiel die Zunge: „Hallo Professor! Ohne dieses Organ, auf dem ich mich gerade befinde, könnte Nanolino nichts schmecken und nicht sprechen. Das fände ich ziemlich spaßig ...!“

Es gibt blaue und pinkfarbene Funkspruch-Karten. Legt vor jedem Spiel fest, mit welchen Funkspruch-Karten ihr spielen wollt: Die Hinweise auf den **blauen Karten** sind leichter zu entschlüsseln und sie beschreiben Organe sowie Körperteile, von denen ihr sicherlich schon oft gehört habt. Die Hinweise auf den **pinkfarbenen Karten** sind schwerer zu entschlüsseln und sie beschreiben Organe und Körperteile, bei denen ihr wahrscheinlich gut überlegen müsst, wo sich diese im Körper befinden. Ihr könnt die Karten auch mischen und mit allen Funkspruch-Karten spielen. Legt die ausgewählten

Karten zu einem Stapel zusammen. Es ist dabei egal, welche Kartenseite nach oben zeigt. Zum Schluss legt ihr die Karte mit dem fliegenden Koffer oben auf den Stapel. Sie dient dort als Deckkarte, damit ihr die Funksprüche vor dem Ziehen nicht sehen könnt. Den Stapel legt ihr für alle gut erreichbar neben den Spielplan.

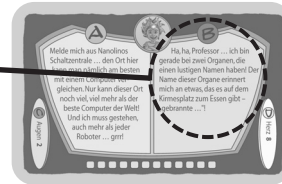
Die Spielchips

Jeder Spieler erhält einen kleinen Ortungs-Chip und einen größeren Verfolger-Chip mit demselben Motiv. Den Ortungs-Chip legt ihr vor euch ab, den Verfolger-Chip legt ihr auf das große Startfeld unten links auf dem Spielplan, das Nanolino zeigt. Der Gobbot-Chip wird auf das große Startfeld unten rechts auf dem Spielplan gelegt, das Gobbot zeigt. Die Verfolgungsjagd beginnt!

DAS SPIEL BEGINNT

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er hebt die Karte mit dem fliegenden Koffer hoch und nimmt die oberste Funkspruch-Karte vom Stapel. Danach legt er die Karte mit dem fliegenden Koffer wieder oben auf den Stapel. Die gezogene Funkspruch-Karte legt der Spieler vor sich ab. Achtet darauf, dass dabei keiner die Rückseite der Funkspruch-Karte sehen kann! Nun wählt der Spieler einen der beiden Funksprüche beliebig aus und liest ihn laut vor.

Beispiel: Anne entscheidet sich für Funkspruch B und liest „Ha, ha, Professor ... ich bin gerade bei zwei Organen, die einen lustigen Namen haben! Der Name dieser Organe erinnert mich an etwas, das es auf dem Kirmesplatz zum Essen gibt – „gebrannte ...!“ laut vor.



Wer kann diesen Funkspruch entschlüsseln und weiß, wo Gobbot steckt?

Jeder Spieler überlegt, in welchem Organ oder Körperteil Gobbot gerade ist und wo sich diese Stelle in Nanolinos Körper befindet. Danach setzen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre kleinen Ortungs-Chips in das Feld auf dem Körper von Nanolino, von dem sie glauben, dass sich das gesuchte Organ oder Körperteil dort befindet. Es beginnt immer derjenige Spieler, seinen Ortungs-Chip zu setzen, der gerade den entsprechenden Funkspruch vorgelesen hat. So beginnt in jedem Spielzug ein anderer Spieler mit dem Setzen.

Beispiel:

- Anne denkt, dass in diesem Funkspruch die Mandeln beschrieben werden, und setzt ihren Ortungs-Chip in das Feld mit der Nummer 4, in dem sie die Mandeln vermutet.
- Sandra denkt ebenfalls, dass in diesem Funkspruch die Mandeln beschrieben werden, und setzt ihren Ortungs-Chip in das Feld mit der Nummer 4, auf den Ortungs-Chip von Anne.

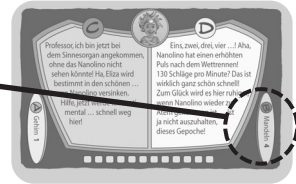
- Fabian denkt ebenfalls, dass in diesem Funkspruch die Mandeln beschrieben werden. Er setzt seinen Ortungs-Chip aber in das Feld mit der Nummer 5, da er die Mandeln dort vermutet.
- Lea denkt, dass in diesem Funkspruch die Leber beschrieben wird, und setzt ihren Ortungs-Chip in das Feld mit der Nummer 10, in dem sie die Leber vermutet.

In einem Feld dürfen mehrere Ortungs-Chips liegen. Wichtig ist dabei, dass Ortungs-Chips innerhalb eines Felds **immer auf den oder die bereits dort liegenden Ortungs-Chips gelegt werden, ihr also einen Stapel bildet**.

HINWEIS: Manche Felder sind aufgrund der Anordnung der Organe und Körperteile kleiner als andere und dort platzierte Ortungs-Chips ragen eventuell ein wenig über die Ränder des Feldes hinaus. In diesem Fall nennt ihr am besten die Nummer des Feldes, in das ihr euren Ortungs-Chip setzt. Dann wissen eure Mitspieler eindeutig, welches Feld ihr ausgewählt habt.

Haben alle Spieler nacheinander ihren Ortungs-Chip gesetzt, wird die Karte mit dem Funkspruch umgedreht. Das gesuchte Organ oder Körperteil und die entsprechende Nummer werden laut vorgelesen.

ACHTUNG: Der Buchstabe **vor der Lösung** muss dabei mit dem, der **über dem vorgelesenen Funkspruch steht**, übereinstimmen!



DIE AUSWERTUNG

- Alle Ortungs-Chips, die **nicht im richtigen Feld** liegen, werden **vom Spielplan genommen**.
- Hat **nur ein Spieler** seinen Ortungs-Chip in das richtige Feld gelegt, zieht dieser mit seinem großen Verfolger-Chip **4 Punkte** auf der Nanolino-Laufleiste **nach vorne**.
- **Haben mehrere Spieler** ihren Ortungs-Chip in das richtige Feld gesetzt?
 - Der Spieler, dessen Ortungs-Chip **der unterste im Stapel** ist, zieht seinen Verfolger-Chip um **4 Punkte** auf der Nanolino-Laufleiste **nach vorne**.
 - Der Spieler, dessen Ortungs-Chip **von unten gesehen an zweiter Stelle im Stapel** ist, zieht seinen Verfolger-Chip um **3 Punkte** auf der Nanolino-Laufleiste **nach vorne**.
 - Der Spieler, dessen Ortungs-Chip **von unten gesehen an dritter Stelle im Stapel ist**, zieht seinen Verfolger-Chip um **2 Punkte** auf der Nanolino-Laufleiste **nach vorne**.
 - Der Spieler, dessen Ortungs-Chip **von unten gesehen an vierter Stelle** liegt, zieht seinen Verfolger-Chip um **1 Punkt** auf der Nanolino-Laufleiste **nach vorne**.