



Dietrich Grönemeyer

DER KLEINE MEDICUS



Eine spannende Reise durch den Körper – finden die Spieler den Bösewicht Gobbot? Ein Spiel für die ganze Familie, für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Der boshafte Professor Götz von Schlotter hat den Mini-Roboter Gobbot entwickelt, mit dem er die Gedanken der Menschen manipulieren will. Sein erstes Versuchsobjekt ist Opa Sonntag, der Großvater von Nanolino. Der Professor hat Gobbot in die Blutbahn des Großvaters eingeschleust. Dort schwimmt der Mini-Roboter durch die Arterien und Venen und setzt ein gefährliches Virus aus.

Zum Glück kann Nanolino in einem Mini-U-Boot die Verfolgung von Gobbot aufnehmen. Eine aufregende Reise durch den Körper beginnt! Nanolino will den Mini-Roboter fangen und den Großvater befreien.

Die Spieler sind im Mini-U-Boot mit Nanolino unterwegs auf der Reise durch den Körper, um Gobbot zu fangen. Geheimnisvolle Funksprüche von Gobbot an den Professor geben den Spielern wichtige Hinweise – im Team beraten sie, wo Gobbot sich versteckt hält. Schaffen es die Spieler, den Bösewicht zu erwischen?

SPIELMATERIAL

1 Spielplan mit Energieleiste, 1 Code-Buch, 54 Zielkarten, 1 Gobbot-Figur, 4 Mini-U-Boote, 5 Stellfüße, 16 Abhörkarten (je vier orangefarbene, gelbe, rote und rosafarbene), 1 Zählleiste mit Nanolino, 5 Spiel-Chips, 1 Energie-Chip, 16 Markierungs-Chips

ZIEL DES SPIELS ...

... für den Gobbot-Spieler ist, an 16 Stellen im Körper ein Virus auszusetzen, ohne dass die Mitspieler ihn fangen.

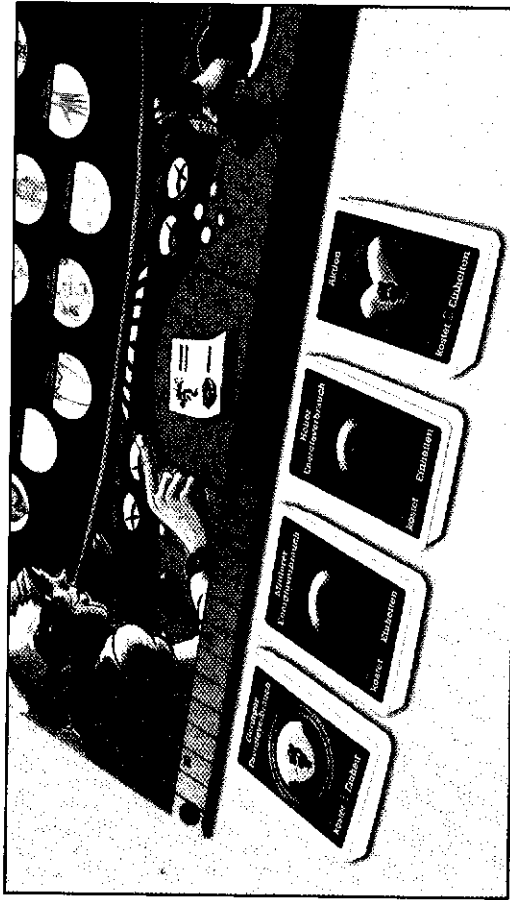
... für die übrigen Spieler ist, herauszufinden, wo im Körper Gobbot sich versteckt – und ihn zu fangen.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus. Die Spielfiguren (vier U-Boote und Gobbot) werden in die Stellfüße gesteckt.

VORBEREITUNG

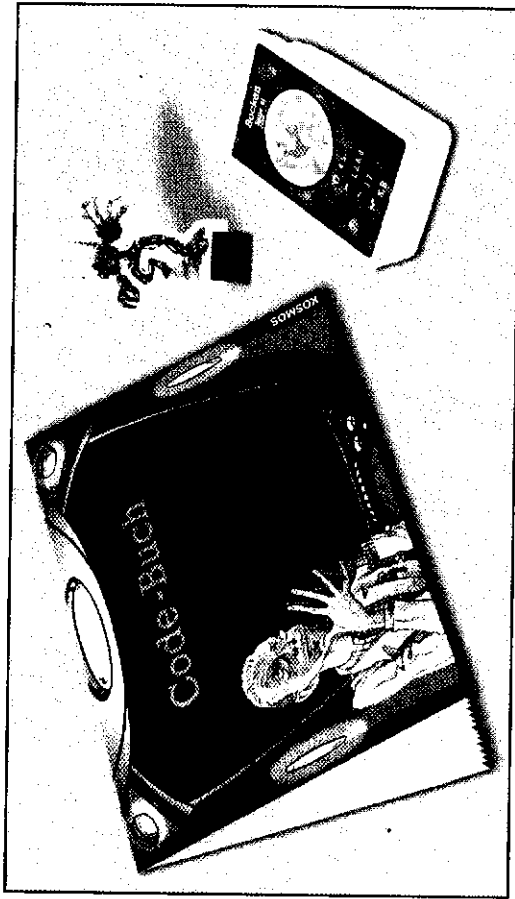
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Der Energie-Chip wird auf die Energieleiste am unteren Ende des Plans gelegt, auf das ganz linke Feld, das Feld 32. Die 16 Abhörkarten werden, nach Farben sortiert, in vier Stapeln (je einen mit rotem Punkt, gelbem Punkt ...) neben den Spielplan gelegt.



Die 16 Markierungs-Chips und die Zählleiste mit Nanolino werden ebenfalls neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler wählt einen Spiel-Chip aus und legt ihn auf das Startfeld der Zählleiste.



Der Gobot-Spieler erhält das Code-Buch, die 54 Zielkarten und die Gobot-Figur, die er vor sich abstellt. Er mischt die Zielkarten und legt den Stapel verdeckt vor sich ab.



Die Verfolger wählen jeweils ein U-Boot aus und stellen es vor sich ab. Es wird immer mit allen U-Booten gespielt, eventuell überzählige U-Boote werden von allen Verfolgern gemeinsam bewegt.

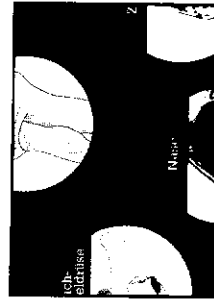
SPIELBLAUF

Auf dem Spielplan befinden sich 54 Kreise, in denen jeweils ein Körperteil abgebildet ist. Im Code-Buch könnt ihr auf den Seiten 63 und 64 nachschauen, wo genau im Körper sich diese befinden.

Die einzelnen Kreise sind durch rote oder blaue Linien miteinander verbunden: Diese stellen die roten Adern, die das Blut vom Herz aus in den Körper bringen, und die blauen Venen dar, in denen das Blut dann zum Herz und zu den Lungen zurückfließt. Auf diesen Linien bewegen sich Gobot und die Verfolger jeweils einen Kreis weiter.

Gobot darf sich sowohl auf den roten als auch auf den blauen Linien bewegen. Die Verfolger dürfen sich ausschließlich auf den roten Linien bewegen.

Die Verfolger stellen ihre U-Boote auf be-



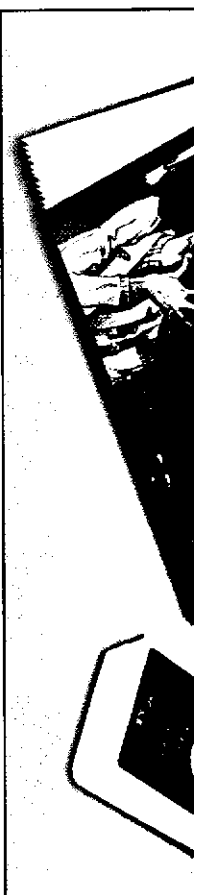


Die 16 Markierungs-Chips und die Zählleiste mit Nanolino werden ebenfalls neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler wählt einen Spiel-Chip aus und legt ihn auf das Startfeld der Zählleiste.



Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Es endet, wenn jeder Spieler einmal die Rolle von Gobbot übernommen hat. Nach jeder Runde wird gewertet und am Ende des Spiels wird geschaut, wer auf der Zählleiste am weitesten vorn liegt.

Die Spieler legen die Rollen fest: Möchte einer der Spieler die Rolle von Gobbot als Erster übernehmen? Primal Falls nicht, ist der älteste Spieler in der ersten Runde Gobbot, der Mini-Roboter. In den nächsten Runden übernimmt dann jeweils der linke Nachbar die Rolle von Gobbot. Die Mitspieler sind die Verfolger, die ihn mit Nanolino fangen wollen.



Die Verfolger wählen jeweils ein U-Boot aus und stellen es vor sich ab. Es wird immer mit allen U-Booten gespielt, eventuell überzählige U-Boote werden von allen Verfolgern gemeinsam bewegt.

SPIELABLAUF

Auf dem Spielplan befinden sich 54 Kreise, in denen jeweils ein Körperteil abgebildet ist. Im Code-Buch könnt ihr auf den Seiten 63 und 64 nachschauen, wo genau im Körper sich diese befinden.

Die einzelnen Kreise sind durch rote oder blaue Linien miteinander verbunden: Diese stellen die roten Adern, die das Blut vom Herz aus in den Körper bringen, und die blauen Venen dar, in denen das Blut dann zum Herz und zu den Lungen zurückfließt. Auf diesen Linien bewegen sich Gobbot und die Verfolger jeweils einen Kreis weiter.

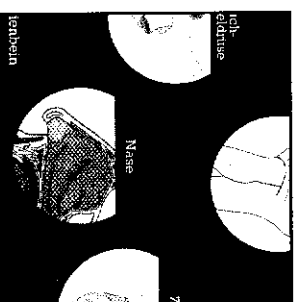
Gobbot darf sich sowohl auf den roten als auch auf den blauen Linien bewegen. Die Verfolger dürfen sich ausschließlich auf den roten Linien bewegen.

Die Verfolger stellen ihre U-Boote auf beliebige Kreise, dabei können auf einem Kreis mehrere Figuren stehen.

Der Gobbot-Spieler sucht sich geheim einen freien Kreis aus und nimmt sich die passende Zielkarte. Diese legt er verdeckt vor sich ab. Um seinen Standort nicht zu verraten, stellt er die Gobbot-Spielfigur nicht auf den Plan.

Tipp: Der geheim ausgewählte Kreis sollte möglichst weit von den Verfolgern entfernt sein.

Beispiel: Der Gobbot-Spieler wählt den Kreis „Nase“ aus – dazu sucht er aus dem Kartenstapel, ohne dass die Mitspieler es sehen, die passende Karte „Nase“ heraus. Diese legt er verdeckt vor sich ab.



WIE KOMMEN DIE VERFOLGER GOBBOT AUF DIE SPUR?

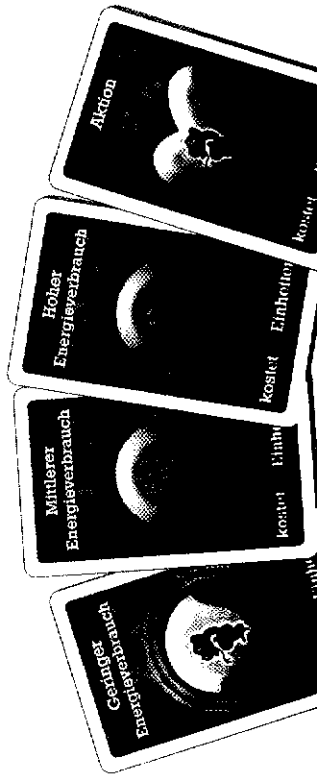
Gobbot tauscht mit Professor Götz von Schlotter Funksprüche aus, die etwas über seinen Aufenthaltsort verraten: Der Gobbot-Spieler liest aus dem Code-Buch einen verschlüsselten Funkspruch vor und die Verfolger hören dabei mit.

Es gibt im Code-Buch unterschiedliche Funksprüche: Manche haben einen geringen, andere einen mittleren oder einen hohen Informationswert – je höher der Informationswert, desto mehr erfahren die Spieler über den aktuellen Aufenthaltsort von Gobbot.

Das Abhören dieser Funksprüche kostet die Verfolger allerdings Energie. Auf der Energieleiste (auf dem großen Spielplan) steht der gemeinsame Energie-Chip am Anfang einer Runde auf dem linken Feld, dem Feld 32, und bewegt sich im Verlauf des Spiels immer weiter nach rechts.

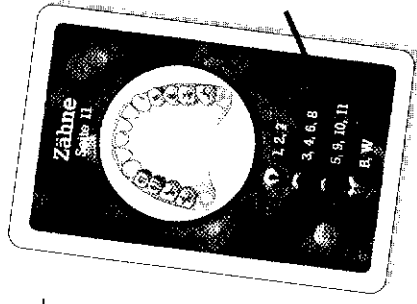
Die Verfolger überlegen gemeinsam, welche Art von Hinweis Gobbot vorlesen soll, und wählen die entsprechende **Abhörkarte** aus. Jede Abhörkarte wird pro Runde nur einmal verwendet und geht anschließend aus dem Spiel.

- **Karte mit gelbem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit geringem Informationswert vorgelesen, dies kostet einen Energiepunkt.
- **Karte mit orangefarbenem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit mittlerem Informationswert vorgelesen, dies kostet zwei Energiepunkte.
- **Karte mit rotem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit hohem Informationswert vorgelesen, dies kostet drei Energiepunkte.
- ♥ **Karte mit rosa Herz, die Aktionskarte** → Es wird eine Aktivierung vorgelesen, dies kostet zwei Energiepunkte.



Der Gobbot-Spieler wählt beliebig eine der angegebenen Hinweisnummern (bzw. bei den Aktionskarten einen Buchstaben) aus und nennt diese Zahl (bzw. den Buchstaben) laut. Erst dann schlägt er das Code-Buch auf der Seite auf, die oben auf der Zielkarte steht, und liest den Verfolgern diesen Hinweis vor.

Beispiel: Die Verfolger wählen eine rote **Abhörkarte** aus. Der Gobbot-Spieler schaut auf seine Zielkarte „Zähne“, sieht „Seite 11“ und schaut bei dem roten Symbol nach. Hier stehen die Zahlen 5, 9, 10, 11. Er wählt nun eine dieser Zahlen aus, zum Beispiel die 9, und sagt laut „Funkspruch 9“. Dann schlägt er das Code-Buch auf der Seite 11 auf und liest den Hinweis Nummer 9 laut vor.



WO KÖNNTE GOBBOT SEIN?

Die Verfolger beraten und überlegen gemeinsam, welches Körperteil im Funkspruch beschrieben wurde. Alle infrage kommenden Körperteile sind in den 54 Kreisen des Spielplans abgebildet. Der Gobbot-Spieler kann den Hinweis auf Wunsch mehrmals vorlesen. Die Verfolger dürfen dabei nicht ins Code-Buch schauen!

Sie legen einen Markierungs-Chip auf den Kreis, auf dem sie Gobbot vermuten.

Anschließend können die Verfolger die U-Boote um einen Kreis auf dem Spielplan versetzen. Es besteht kein Zugzwang, ein U-Boot kann also auch stehen bleiben.

Wichtig: Die Spieler dürfen sich ausschließlich auf den roten Linien bewegen.

U-Boote, die keinem Spieler gehören, werden von allen Spielern um einen Kreis versetzt. Ziel ist es, genau auf den Kreis zu kommen, auf dem sich Gobbot gerade befindet.

DIE AKTIONSKARTEN MIT ROSA HERZ

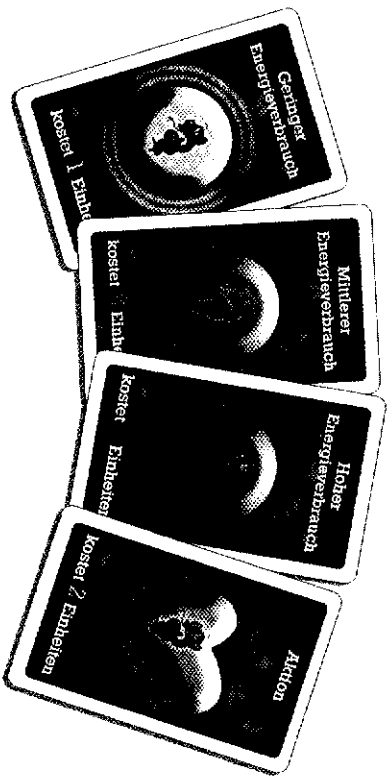
Haben die Verfolger eine Aktionskarte gewählt,



Energie. Von der Energieleiste (auf dem großen Spielplan) steht der gemeinsame Energie-Chip am Anfang einer Runde auf dem linken Feld, dem Feld 32, und bewegt sich im Verlauf des Spiels immer weiter nach rechts.

Die Verfolger überlegen gemeinsam, welche Art von Hinweis Gobbot vorlesen soll, und wählen die entsprechende Abhörkarte aus. Jede Abhörkarte wird pro Runde nur einmal verwendet und geht anschließend aus dem Spiel.

- **Karte mit gelbem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit geringem Informationswert vorgelesen, dies kostet einen Energiepunkt.
- **Karte mit orangefarbenem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit mittlerem Informationswert vorgelesen, dies kostet zwei Energiepunkte.
- **Karte mit rotem Punkt** → Es wird ein Funkspruch mit hohem Informationswert vorgelesen, dies kostet drei Energiepunkte.
- **Karte mit rosa Herz, die Aktionskarte** → Es wird eine Aktivangabe vorgelesen, dies kostet zwei Energiepunkte.



Beispiel: Die Verfolger entschließen sich, eine Abhörkarte mit rotem Punkt zu nehmen. Diese kostet sie zwar drei Energiepunkte, aber sie hoffen darauf, viele Informationen über den Aufenthaltsort von Gobbot zu bekommen. Die Verfolger versetzen den Energie-Chip um die entsprechende Punktzahl (hier: drei Punkte für die rote Karte) auf der Energieleiste nach rechts.

Nachdem die Verfolger eine Abhörkarte ausgewählt haben, schaut sich der Gobbot-Spieler seine Zielkarte an. Darauf ist eine Seitenzahl des Code-Buchs angegeben sowie zu jeder Abhörkarten-Farbe eine oder mehrere Zahlen bzw. Buchstaben bei den Aktionskarten.

„Funkspruch 9“. Dann schlägt er das Code-Buch auf der Seite 11 auf und liest den Hinweis Nummer 9 laut vor.

WO KÖNNTE GOBBOT SEIN?

Die Verfolger beraten und überlegen gemeinsam, welches Körperteil im Funkspruch beschrieben wurde. Alle infrage kommenden Körperteile sind in den 54 Kreisen des Spielplans abgebildet. Der Gobbot-Spieler kann den Hinweis auf Wunsch mehrmals vorlesen. Die Verfolger dürfen dabei nicht ins Code-Buch schauen!

Sie legen einen Markierungs-Chip auf den Kreis, auf dem sie Gobbot vermuten.

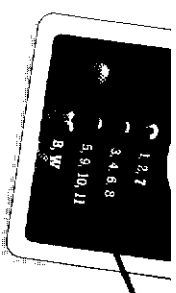
Anschließend können die Verfolger die U-Boote um einen Kreis auf dem Spielplan versetzen. Es besteht kein Zugzwang, ein U-Boot kann also auch stehen bleiben.

Wichtig: Die Spieler dürfen sich ausschließlich auf den roten Linien bewegen.

U-Boote, die keinem Spieler gehören, werden von allen Spielern um einen Kreis versetzt. Ziel ist es, genau auf den Kreis zu kommen, auf dem sich Gobbot gerade befindet.

DIE AKTIONSKARTEN MIT ROSA HERZ

Haben die Verfolger eine Aktionskarte gewählt, schaut der Gobbot-Spieler auf der Zielkarte bei dem rosafarbenen Herz nach: Dort stehen zwei Buchstaben. Wie oben beschrieben wählt er einen der beiden Buchstaben aus und sagt diesen laut. Anschließend liest er die entsprechende Aufgabe aus dem Code-Buch vor. Die Aufgaben befinden sich im hinteren Teil des Buches und sind mithilfe der Buchstaben zu finden.



Die Spieler versuchen nun, die Aufgabe zu bewältigen.

Erfüllen die Verfolger die Aufgabe, dürfen sie dem Gobbot-Spieler eine Frage zu seinem aktuellen Aufenthaltsort stellen (zum Beispiel: »Gobbot, befindest du dich gerade im rechten Auge?«). Der Gobbot-Spieler muss diese Frage ehrlich beantworten.

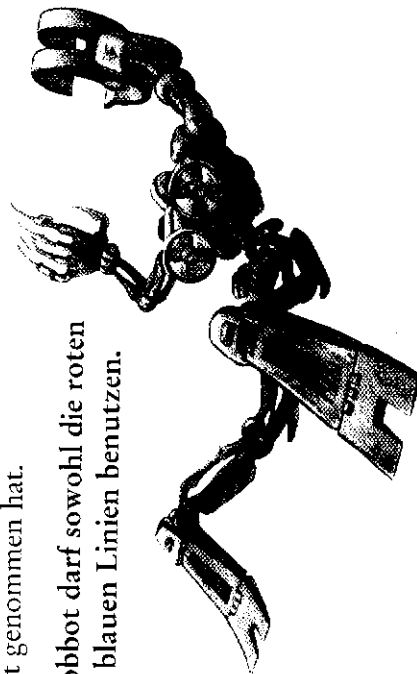
Erfüllen die Verfolger die Aufgabe nicht, dürfen sie den Gobbot-Spieler nicht fragen.

Unabhängig davon, ob die Verfolger die Aufgabe erfüllt haben oder nicht, können die Spieler nun die U-Boote wie oben beschrieben um einen Kreis auf dem Spielplan versetzen.

HABEN DIE VERFOLGER GOBBOT NICHT ERWISCHT?

Steht nach dem Ziehen keiner der Verfolger auf Gobbots aktuellem Aufenthaltsort, geht dieser geheim einen Kreis weiter, sucht dafür die passende Zielkarte aus dem Stapel heraus und legt sie verdeckt vor sich ab. Er legt sie auf die bereits dort liegende Karte, sodass nach und nach ein Stapel entsteht. So könnte jederzeit nachgeschaut werden, welchen Weg Gobbot genommen hat.

Wichtig: Gobbot darf sowohl die roten als auch die blauen Linien benutzen.



Allerdings darf er im Verlauf einer Runde jeden Kreis nur einmal betreten. Seine Verfolger haben es dadurch etwas leichter, seinen Weg zu berechnen.

HABEN DIE VERFOLGER GOBBOT ERWISCHT?

Steht eines der U-Boote nach dem Ziehen auf dem Kreis, auf dem sich Gobbot befindet, muss der Gobbot-Spieler dies sagen und die Ziel-

Beispiel: Steht der Chip auf der Energieleiste auf dem Feld 22, ziehen alle Verfolger mit ihren Chips auf der Zählleiste 22 Felder vorwärts. Dann startet die nächste Runde ... (siehe unten).



ODER

- ... Gobbot 16 verschiedene Zielorte besucht hat, ohne von seinen Verfolgern gefangen zu werden! In diesem Fall haben die Verfolger die 16 Abhörkarten verbraucht und der Energie-Chip liegt am rechten Ende der Energieleiste. Der Gobbot-Spieler darf seinen Spiel-Chip auf der Zählleiste drei Felder vorwärtssetzen, während die Spiel-Chips der Verfolger liegen bleiben. Anschließend startet eine neue Runde ...

EINE NEUE RUNDE STARTET

Der Gobbot-Spieler gibt seine Rolle an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser spielt in der nächsten Runde Gobbot und erhält das Code-Buch, die Zielkarten und die Gobbot-Figur. Der Energie-Chip wird auf der Energieleiste wieder auf das Feld 32 gelegt. Die Verfolger setzen ihre U-Boote neu auf den Plan ... Und die Runde beginnt wie oben beschrieben.

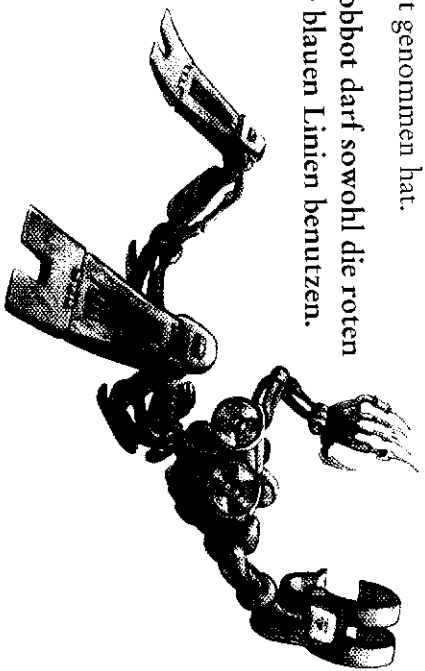
SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler einmal Gobbot gespielt hat.

HABEN DIE VERFOLGER GOBBOT NICHT ERWISCHT?

Steht nach dem Ziehen keiner der Verfolger auf Gobbots aktuellem Aufenthaltsort, geht dieser geheim einen Kreis weiter, sucht dafür die passende Zielkarte aus dem Stapel heraus und legt sie verdeckt vor sich ab. Er legt sie auf die bereits dort liegende Karte, sodass nach und nach ein Stapel entsteht. So könnte jederzeit nachgeschaut werden, welchen Weg Gobbot genommen hat.

Wichtig: Gobbot darf sowohl die roten als auch die blauen Linien benutzen.



Allerdings darf er im Verlauf einer Runde jeden Kreis nur einmal betreten. Seine Verfolger haben es dadurch etwas leichter, seinen Weg zu berechnen.

HABEN DIE VERFOLGER GOBBOT ERWISCHT?

Steht eines der U-Boote nach dem Ziehen auf dem Kreis, auf dem sich Gobbot befindet, muss der Gobbot-Spieler dies sagen und die Zielkarte zeigen, die seinen aktuellen Aufenthaltsort anzeigt. Dann ist die Runde beendet und die Verfolger haben gewonnen!

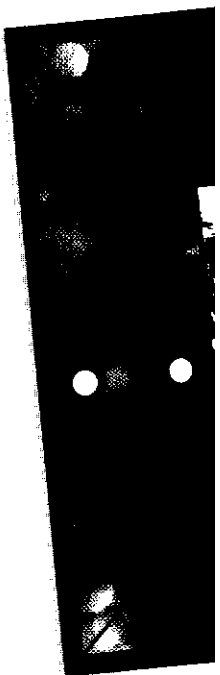
EINE RUNDE IST BEENDET, WENN ...

- ... die Verfolger auf den Kreis ziehen, auf dem der Gobbot-Spieler sich befindet. Dann haben sie ihn gefangen!

Jeder Verfolger setzt als Belohnung seinen Spiel-Chip auf der separaten Zählleiste (mit Nanolino) um die Punktzahl weiter, die auf der Energielleiste noch übrig ist. Sind die Spieler nach ein paar Runden wieder auf dem Startfeld angekommen, wird einfach weitergezogen – immer rundherum, bis das Spiel zu Ende ist. Der Chip des Gobbot-Spielers wird nicht bewegt.

ODER

- ... Gobbot 16 verschiedene Zielorte besucht hat, ohne von seinen Verfolgern gefangen zu werden! In diesem Fall haben die Verfolger die 16 Abhörkarten verbraucht und der Energie-Chip liegt am rechten Ende der Energielleiste. Der Gobbot-Spieler darf seinen Spiel-Chip auf der Zählleiste drei Felder vorwärtssetzen, während die Spiel-Chips der Verfolger liegen bleiben. Anschließend startet eine neue Runde ...



EINE NEUE RUNDE STARTET

Der Gobbot-Spieler gibt seine Rolle an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser spielt in der nächsten Runde Gobbot und erhält das Code-Buch, die Zielkarten und die Gobbot-Figur. Der Energie-Chip wird auf der Energielleiste wieder auf das Feld 32 gelegt. Die Verfolger setzen ihre U-Boote neu auf den Plan ... Und die Runde beginnt wie oben beschrieben.

SPIELLENDE

Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler einmal Gobbot gespielt hat. Nun wird geschaut, wer auf der Zählleiste am weitesten vorne steht: Dieser Spieler ist der Sieger und der Super-Medicus!

Nach dem Buch von Dietrich Grönemeyer
© Dietrich Grönemeyer/Peter Volpert

Spielidee: Kai Haferkamp
Gestaltung: Blugay Grafik-Design
Illustration Spielplan: Björn Perotto
© der 54 Abbildungen der Körperteile
auf dem Spielplan und den Karten:
Georg Thieme Verlag, Stuttgart

