

Bei insgesamt 2 Spielern übernimmt der Detektiv-Spieler zwei Detektive und würfelt erst für den einen, zieht ihn, und würfelt dann für den anderen und zieht diesen.

Bewegt sich ein Detektiv über Herrn Grundeis hinweg, muss dieser sich nicht zu erkennen geben. Er gilt erst als erwischt, wenn ein Detektiv direkt auf seiner Säule stehen bleibt.

Hat der letzte Detektiv gewürfelt und gezogen, ist Herr Grundeis wieder an der Reihe usw.

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn
- entweder Herr Grundeis über eins der drei Startfelder der Detektive in den Park geflohen ist. Dann hat Herr Grundeis gewonnen.
- oder ein Detektiv die Litfaßsäule von Herrn Grundeis aufgedeckt hat. Dann haben die Detektive gewonnen.

Nach jedem Spiel könnt ihr die Kärtchen - bis auf das lange Bahnhofskärtchen - beliebig umstecken. So flüchtet Herr Grundeis bei jedem neuen Spiel durch eine ganz neue Stadt.

<http://www.schmidtspiele.de>

© Atrium Verlag, Zürich

Autor: Helmut Walch

Artikelnummer 40413

Illustration und Grafik:

- Titelgrafik: Walter Trier

-Titelbearbeitung, sämtliche Illustrationen,

Spiel- und Schachtelgestaltung:

Stefan Eling, Köln

© Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin

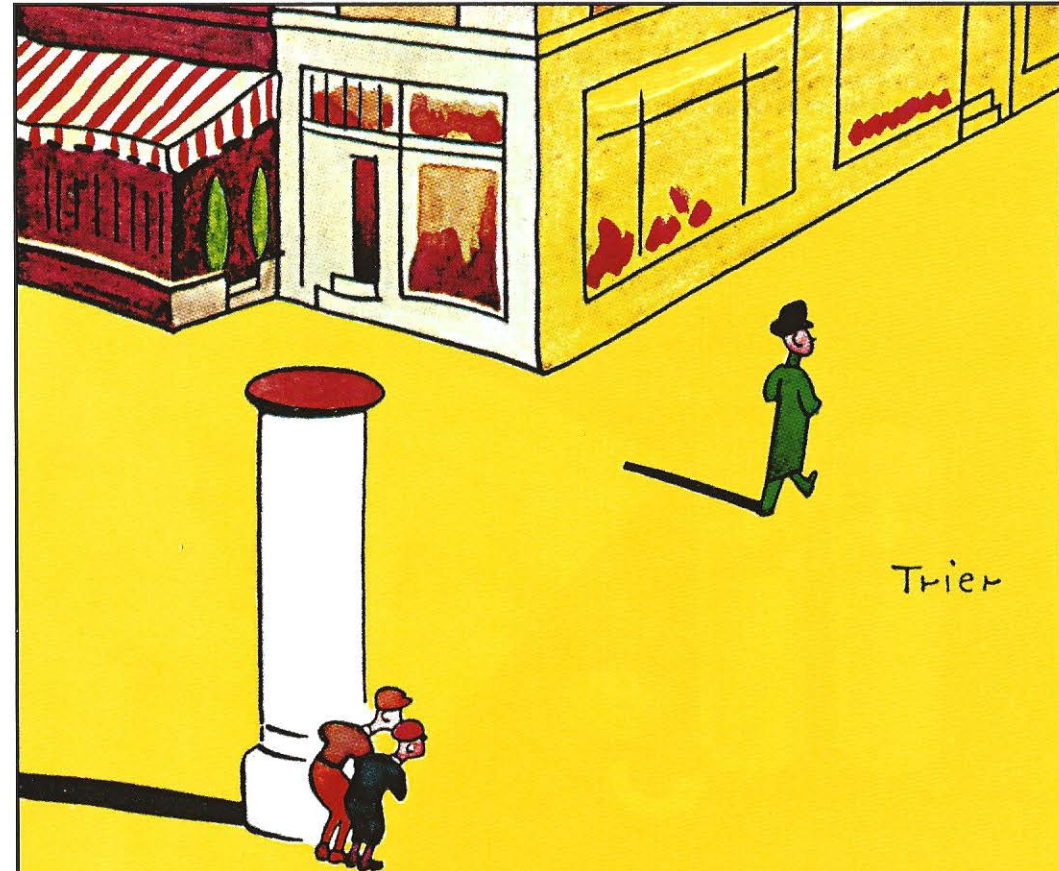
Wir danken Erich Kästner, der vor nunmehr 75 Jahren das spannende Kinderbuch schrieb, aus dem dieses Spiel entstanden ist. Des Weiteren danken wir Walter Trier, der mit seinem unvergleichlichen Grafikstil zur großen Verbreitung des Buches "Emil und die Detektive" in hohem Maße beigetragen hat.



T.Nr. 2843795

ERICH KÄSTNER

Emil UND DIE DETEKTIVE



DAS SPIEL ZUM BUCH

Emil und seine Freunde verfolgen den Dieb Herrn Grundeis quer durch die ganze Stadt. Dabei taucht er immer wieder an der einen oder anderen Straßenecke auf.

Sie wissen aber nie ganz genau, wo er steckt, und versuchen, ihn durch cleveres Kombinieren einzukreisen und schließlich zu erwischen.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Diebes Herrn Grundeis und versucht, auf die gegenüber liegende Seite des Spielplans - zum Park - zu gelangen, ohne von den Detektiven gefangen zu werden. Die Mitspieler übernehmen die Rolle der Detektive und wollen Herrn Grundeis hinter Gitter bringen. Aber erst einmal müssen sie ihn schnappen ...



FÜR 2-4 MUTIGE DIEBE UND DETEKTIVE AB 7 JAHREN
VON HELMUT WALCH

INHALT

- 1 Spielplan (zweiteilig)
- 34 Litfaßsäulen aus Holz
- 31 Stadt-Kärtchen (zum Einstecken in den Spielplan)
- 3 Masken für die Detektive
- 3 Detektiv-Spielfiguren (rot, blau, gelb)
- 1 schwarzer Würfel für Herrn Grundeis (mit den Zahlen 1, 2, 3)
- 1 naturfarbener Würfel für die Detektive (mit den Zahlen 1 und 2)
- 35 Aufkleber (34 Litfaßsäulen-Dächer, 1 Grundeis-Aufkleber)



VORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel: Löst die Aufkleber vorsichtig vom Trägerpapier und klebt jeweils ein Litfaßsäulen-Dach genau in die Mitte (wichtig!) oben auf eine Litfaßsäule (siehe Abb.).

Den runden Grundeis-Aufkleber klebt ihr unter eine Litfaßsäule. Dies ist die Spielfigur von Herrn Grundeis.

Löst die Stadt-Kärtchen vorsichtig aus ihren Rahmen und die Kreise und Schlitzte aus den beiden Spielplanteilen.



Die Litfaßsäule von Herrn Grundeis steht jetzt nämlich vor einem Kärtchen, auf dem zwei Menschen oder Hunde abgebildet sind (Mann, Frau, Kind und Hund sind in verschiedenen Kombinationen zu sehen). Von den beiden Figuren sucht Herr Grundeis sich eine aus und nennt sie laut.

Er sagt also zum Beispiel (s. Abb.): „Ich sehe einen Hund.“ oder „Ich sehe eine Frau.“

Bei jedem Zug kann er frei aussuchen, welche der beiden Figuren er nennt. Durch diesen Hinweis können die Detektive ungefähr wissen, wo sich Herr Grundeis befindet und ihre Suche in diese Richtung lenken.



Nun ziehen die Detektive.

Der jüngste Detektiv würfelt mit dem naturfarbenen Würfel und zieht mit seiner Figur um die gewürfelte Augenzahl über eine der drei Start-Säulen der Detektive. Sie sind auf der Park-Seite des Spielplans abgebildet.

Emil und die Detektive ziehen genau wie Herr Grundeis immer diagonal von Säule zu Säule zwischen den Kärtchen hindurch, niemals über ein Kärtchen hinweg. Auch die Detektive dürfen sich diagonal rückwärts auf dem Spielplan bewegen.

Die jeweilige Figur wird auf der erreichten Säule abgestellt.



Dann ist der nächste Detektiv an der Reihe.

Die Detektive dürfen jederzeit unter die Säule schauen, auf denen sie gerade gelandet sind. Haben sie tatsächlich Herrn Grundeis entdeckt, ist das Spiel beendet und die Detektive haben gewonnen. Ist es eine neutrale Litfaßsäule, stellen die Detektive sie wieder an ihren Platz und das Spiel geht weiter.

VOR JEDEM SPIEL

Legt die beiden Spielplanteile so zusammen, dass die beiden Puzzlenasen ineinander passen.

Steckt die Kärtchen mit den schmalen Seiten nach unten in die Schlitze im Spielplan, so wie man es auf dem Bild hier sehen kann. Dabei zeigen alle Kärtchen mit dem kräftigen Hintergrund zu einer Seite (zum Park) und alle mit dem schwachen Hintergrund in die andere (zum Bahnhof).

Anschließend stellt ihr die Litfaßsäulen mit den Dächern nach oben in die Löcher des Spielplans. Die Säule von Herrn Grundeis bleibt zunächst neben dem Spielplan stehen.

Ein Spieler wird bestimmt, der Herr Grundeis spielt, die übrigen Spieler übernehmen automatisch die Rolle der Detektive. Bei 2 Spielern ist ein Spieler Herr Grundeis, der andere spielt mit zwei Detektiv-Spielfiguren.

Die Masken werden an die Detektive verteilt und der naturfarbene Würfel vor ihnen bereit gelegt. Herr Grundeis bekommt seine Spielfigur (die Litfaßsäule mit dem Grundeis-Aufkleber darunter) sowie den schwarzen Würfel.



SPIELZIEL

Entweder gewinnen die Detektive gemeinsam oder Herr Grundeis ist Sieger:

- **Herr Grundeis** hat gewonnen, sobald er quer über den Spielplan gelaufen ist und den Park erreicht hat, ohne von einem Detektiv erwischt worden zu sein.
- **Die Detektive** haben gemeinsam gewonnen, wenn sie eine ihrer Figuren auf Herrn Grundeis ziehen und ihn so schnappen.

ES GEHT LOS

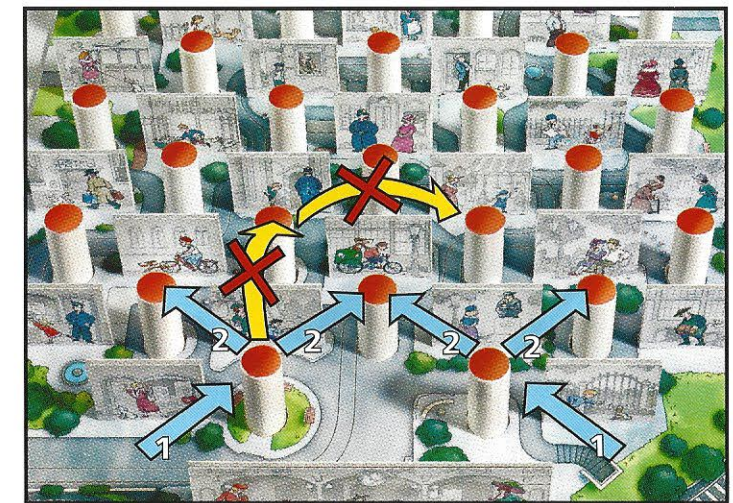


Zuerst zieht Herr Grundeis:

Er würfelt mit seinem schwarzen Würfel. Die Detektive dürfen die gewürfelte Augenzahl noch sehen, danach müssen sie sich jedoch ihre Masken aufsetzen!

Gemäß der gewürfelten Augenzahl zieht Herr Grundeis nun seine Figur. Und das geht so: Er tauscht seine eigene Litfasssäule gegen die aus, auf der er am Ende seines Zuges landet. Dabei muss der Grundeis-Aufkleber nach unten zeigen, damit kein Detektiv sehen kann, wo er steht. Die ausgetauschte - neutrale - Säule nimmt er zu sich und stellt sie außerhalb des Spielplans hin. Sie wird für das weitere Spiel nicht mehr benötigt.

Grundeis zieht über eine der beiden Start-Säulen auf der Bahnhofseite auf den Spielplan. Das heißt, wenn er z. B. eine "1" würfelt, tauscht er seine Figur gegen eine der beiden Säulen auf den am dichtesten am Bahnhof gelegenen Feldern aus. Würfelt er eine "2" oder "3", "zieht" er über eins dieser Felder hinaus, und zwar immer diagonal auf die nächste Säule und tauscht dort eine Säule gegen seine aus. Herr Grundeis darf auch diagonal nach hinten gehen (um seine Spur zu vertuschen), aber **niemals** zieht er **über ein Kärtchen**, weder zur Seite noch nach vorne oder hinten. Herr Grundeis darf nicht unter Detektiv-Figuren hindurch ziehen, sondern muss sich stets einen Weg um die Detektive herum suchen.



Hat Herr Grundeis gezogen, dürfen die Detektive ihre Masken wieder abnehmen. Nun erhalten sie den wichtigen Hinweis, mit dem sie Herrn Grundeis auf die Schliche kommen können: