

LOTTE Spiel

Spielsatz

39 Bewegungskarten:

- 19 **Tretroller** zur Bewegung auf den Straßen
- 8 **Boote** zur Bewegung auf dem Wasser
- 8 **Skipaare** zur Bewegung auf Skipisten
- 4 **Luftballons** zum Fliegen egal wohin



48 nützliche Teile:

- Scheiben aus Pappe mit Abbildungen von 12 unterschiedlichen **Teilen**, von jedem Teil gibt es im Spiel 4



16 Erfindungskarten:

- 5 **einfache Erfindungen**, die zwei Teile brauchen
- 6 **mittlere Erfindungen**, die drei Teile brauchen
- 5 **schwierige Erfindungen**, die vier Teile brauchen



Spielfeld, 5 Spielfiguren und Spielanleitung



Vorbereitung

Am Spiel können 2-5 Spieler teilnehmen.

Lege das Spielfeld in die Mitte der Spieler.

Mische die nützlichen Teile und verteile diese zu je vier auf die Höfe auf dem Spielfeld, so dass die Abbildungen nach unten zeigen.



Mische die Erfindungskarten und verteile diese gleichmäßig unter den Spielern. Bei drei oder fünf Spielern bleibt eine Karte übrig. Lege diese in die rechte untere Ecke des Spielfeldes, auf die Picknickstelle der Marienkäfer. Bei zwei oder vier Spielern bleibt die Stelle der unbekannteren Erfindung leer. Jeder Spieler legt die Erfindungskarten in einer Reihe vor sich. Alle Erfindungskarten werden mit der roten Seite nach oben gelegt, damit zu sehen ist, welche fehlenden Teile die Erfindungen benötigen.

Mische die Bewegungskarten und verteile an jeden Spieler drei Karten. Lege die restlichen Bewegungskarten als neuen Kartenstapel (Gesicht nach unten) neben das Spielfeld. Die Spieler halten ihre Bewegungskarten aufgefächert in der Hand, so dass die anderen diese nicht sehen können.

Jeder Spieler wählt sich eine ihm ansprechende Spielfigur. Alle Spieler setzen ihre Spielfiguren auf den Haushof von Lotte.

Ziel Des Spiels

Der Spieler, der die meisten Teile vom Spielfeld sammelt und aus diesen am meisten Erfindungen herstellt, gewinnt das Spiel und wird zum Meistererfinder des Erfinderdorfes erklärt.

Grundaufstellung mit Drei Spielern

Der Stapel neuer Karten bzw. die restlichen Karten

Spielfiguren auf dem Haushof von Lotte

unbekannte Erfindung

vier nützliche Teile auf jedem Hof

Spieler 1: Bewegungskarten, Erfindungskarten

Spieler 2: Erfindungskarten, Bewegungskarten

Spieler 3: Erfindungskarten, Bewegungskarten

Spielverlauf

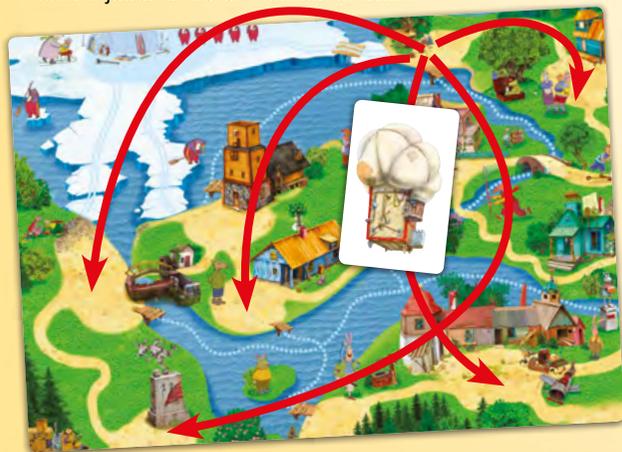
Das Spiel wird vom jüngsten Spieler begonnen. Es wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Bewegung

Während seines Spielzugs bewegt der Spieler seine Figur die Straße oder die Skipiste entlang oder über das Wasser von einem Hof zum anderen. Zur Bewegung auf der Straße muss er die **Tretrollerkarte**, zur Bewegung auf dem Wasser die **Bootskarte** und zur Bewegung auf der Skipiste die **Skierkarte** ausspielen. Mit Hilfe dieser Karten kann man sich während eines Zugs auf einmal nur um einen Hof weiterbewegen.



Eine Ausnahme stellt die mächtige **Luftballonkarte** dar, mit der der Spieler seine Spielfigur je nach seinem Wunsch sogar von einem Ende des Feldes an ein anderes Ende, von jedem Hof auf jeden anderen Hof heben kann.



Lege die ausgespielte Bewegungskarte auf den Stapel gebrauchter Karten neben dem Spielfeld und nimm anstelle dessen vom Stapel neuer Karten eine neue Karte. Wenn der Stapel neuer Karten aufgebraucht ist, nimm die gebrauchten Bewegungskarten, misch diese und lege sie als Stapel neuer Karten (Gesicht nach unten) ab.

Es gibt keine Pflichtrichtung für die Bewegung. Jeder Spieler, der eine passende Bewegungskarte ausspielen könnte, entscheidet selbst, wohin er gehen möchte. Beim Fehlen einer passenden Karte muss der Spieler trotzdem eine Karte ausspielen und sich vom Stapel neuer Karten eine neue nehmen. In diesem Fall kann die Figur nicht bewegt werden.

Sammeln Der Teile

Falls Du Deine Figur auf einen neuen Hof bewegst, kannst Du dort ein Teil auswählen. Zu Spielbeginn gibt es mehr Teile, gegen Spielende weniger. Es kann vorkommen, dass nichts zu nehmen ist. Falls Du dich nicht bewegen konntest und auf demselben Hof geblieben bist, nimmst Du Dir von dort ein Teil.

Das gewählte Teil musst Du entweder auf eine Deiner eigenen Erfindungskarten oder auf diejenige eines Mitspielers legen, wo so ein Teil noch fehlt. Auf jeder Erfindungskarte sind 2, 3 oder 4 Teile abgebildet, die dort hinzugefügt werden müssen.

Falls es das letzte nötige Teil Deiner Erfindungskarte ist, stelle alle Teile vor Dich und drehe die Karte um. Nun ist die fertige Erfindung der Erfindungskarte zu sehen. Je mehr Teile und je schwieriger die Erfindung, desto besser!



Falls Du mit Deinem Teil die Erfindungskarte eines anderen Spielers abschließt, werden die Teile geteilt. Bei einer Zweier-Erfindung teilen sich die Teile eins zu eins, bei einer Dreier-Erfindung erhält der Abschließende der Erfindung zwei Teile und der Inhaber der Erfindungskarte nur einen, bei einer Vierer-Erfindung teilen sich die Teile zwei zu zwei.

In der Regel ist es nützlicher, die eigene Erfindung zu bauen. Aber manchmal gelingt es, dem Freund zu helfen und mit dem Ablegen eines Teils auf seine Erfindungskarte sogar mehr Punkte zu verdienen.

Falls auch eine unbekannte Erfindung im Spiel ist (bei drei oder fünf Spielern), können Teile auch auf diese gelegt werden. Derjenige, der das letzte Teil auf die unbekannte Erfindung legt, bekommt alle deren Teile für sich.

Ende Des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Teile vom Platz aufgesammelt und alle Erfindungskarten umgedreht worden sind.

Anschließend werden die von jedem Spieler gesammelten Teile zusammengezählt. Es gewinnt derjenige, der am meisten Teile hat. Da er die meisten spannenden Erfindungen zu Ende geführt hat, kann er mit Stolz den Titel Meistererfinder des Erfinderdorfes tragen.

Ruhm und Ehre für ihn!

