



Zutritt
verboten!

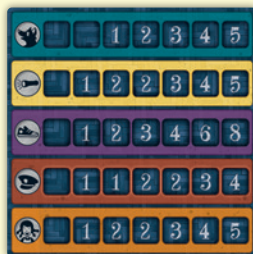


Endlich Klassenfahrt! Beim Besuch des Naturkundemuseums können sich die Dino-Fans Silas und sein magisches Tier das Krokodil Rick an den Ausstellungsstücken kaum sattsehen. Als kleines Andenken steckt sich Silas kurzerhand einen Knochen des dort ausgestellten T-Rex-Skeletts ein. Als ihm bewusst wird, dass er gerade etwas gestohlen hat, bekommt Silas ein schlechtes Gewissen. Gleich am Abend schleicht er sich heimlich ins Museum, um den Knochen zurückzubringen. Doch, oh weh, als er den Knochen zurücklegen möchte, kracht plötzlich das ganze Skelett zusammen! Wie soll er das nur wieder in Ordnung bringen? Zum Glück sind seine Freunde nicht weit. Können sie Silas rechtzeitig erreichen und gemeinsam mit ihm das Skelett wieder zusammenbauen, bevor der Nachtwächter das Durcheinander entdeckt?

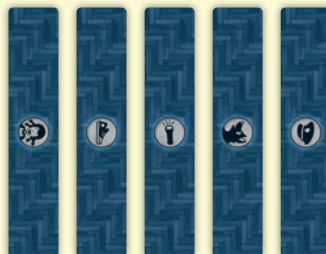
Spielmaterial



1 Spielplan



1 Ablagetafel



5 Abdeckstreifen



11 Wegplättchen



1 Zielpüttchen



7 Holzwürfel



Vorderseite



Rückseite

20 Magische Tiere-Karten



6 Spielfiguren (4x Kinder (Eddie, Helene, Jo, Schoki),
1x Nachtwächter, 1x Ida)

Spielziel

Ihr spielt alle zusammen. Wenn ihr es gemeinsam schafft, alle Freunde zu Silas und dem zusammengefallenen Dino-Skelett zu bringen, habt ihr gewonnen. Aber Achtung: Der Nachtwächter ist euch auf der Spur! Lasst euch nicht von ihm erwischen oder lenkt ihn erfolgreich ab. Nur dann könnt ihr das Dino-Skelett wiederaufbauen.

Spielvorbereitung

Nachdem ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst habt, legt ihr das Spielmaterial wie hier dargestellt aus.



Der Spielplan ① wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass ihn alle gut erreichen können. Darüber legt ihr die Ablagetafel ②.

Steckt die Spielfiguren in die 6 Kunststoffhalter und platziert sie auf den farblich passenden Startfeldern. Die Startfelder sind jeweils mit einer Fußspur gekennzeichnet. Helene, Jo, Eddie und Schoki starten auf dem großen lila Feld ③. Der Nachtwächter startet auf dem runden roten Feld ④.

Ida kommt erst später ins Spiel und wird noch nicht auf ihr Startfeld gestellt, sondern zunächst auf die Ablagetafel. Deckt die orange Ida-Zeile auf der Ablagetafel hierfür mit dem Abdeckstreifen, der Ida zeigt, ab. Stellt Ida dann auf das Ida-Symbol ⑤. Legt alle übrigen Abdeckstreifen ⑥ neben den Spielplan.

Legt nun links neben dem Spielplan die 11 Wegplättchen mit der unbeleuchteten Seite nach oben nacheinander zu einem Weg aus ⑦. Am Ende des Weges platziert ihr das Zielplättchen, auf dem Silas neben dem zusammengefallenen Dino-Skelett zu sehen ist. Platziert den weißen Würfel auf dem Zielplättchen ⑧.

Mischt die Magische Tiere-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Weg bereit ⑨.

Legt die 6 blauen Würfel in die Tischmitte ⑩.

Jetzt kann es losgehen!

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die jüngste Person beginnt. Ein Zug besteht aus zwei Phasen:

1. Würfeln
2. Aktionen ausführen


1. Würfeln

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit **allen sechs blauen Würfeln**.

Für jedes Symbol auf den Würfeln gibt es eine passende Leiste auf der Ablagetafel. Nach dem Würfeln entscheidet ihr gemeinsam, welche Würfel du dort einsetzt und welche du erneut würfelst.



Beim Einsetzen der Würfel müsst ihr Folgendes beachten:

1. Die Leisten auf der Ablagetafel müssen immer **von links nach rechts** mit Würfeln, die das passende Symbol zeigen, gefüllt werden.
2. Alle Würfel, die eine Nachtwächtermütze  zeigen, **müssen sofort** auf der roten Nachtwächterleiste eingesetzt werden.
3. Wurde keine Nachtwächtermütze gewürfelt, muss **mindestens 1 Würfel** eurer Wahl eingesetzt werden.
4. Wird ein Symbol gewürfelt, dessen Leiste abgedeckt ist, kann der Würfel nicht eingesetzt werden.
5. Würfel, die nicht eingesetzt werden können oder die ihr nicht einsetzen wollt, dürfen neu gewürfelt werden.
6. Würfel, die schon eingesetzt wurden, dürfen nicht mehr neu gewürfelt werden.

Würfel so lange, bis du alle Würfel eingesetzt hast.

2. Aktionen ausführen

Sobald ihr alle Würfel auf der Ablagetafel eingesetzt habt, führt ihr die Aktionen von oben nach unten aus. Beginnt immer mit der obersten Leiste. Auf der Ablagetafel seht ihr 5 unterschiedliche Symbole. Jedes Symbol steht für eine Aktion.

Die Zahl neben dem letzten eingesetzten Würfel gibt an, wie oft ihr die Aktion ausführen dürft.

Beispiel:

Neben dem letzten eingesetzten Würfel auf der „Taschenlampen-Leiste“ ist die 2 sichtbar, daher dürft ihr die Taschenlampen-Aktion 2x ausführen.



Leisten, auf denen kein Würfel liegt, werden übersprungen. Für diese dürft ihr keine Aktion ausführen.

Sobald ihr die Aktion ausgeführt habt, **entfernt ihr die Würfel** von der Leiste und gebt sie im Uhrzeigersinn weiter.

Habt ihr alle Aktionen ausgeführt, ist der Nächste mit Würfeln an der Reihe.

Übersicht der Aktionen



Magische Tiere-Aktion: Zieht eine Magische Tiere-Karte vom Kartenstapel und legt sie offen vor euch auf den Tisch.

Ihr könnt die Karten sofort nutzen oder für später aufbewahren. Aufbewahrte Karten könnt ihr später auch nutzen, wenn ihr keinen Würfel auf die Rabbat-Leiste gelegt habt.

Jede Karte kann nur 1x genutzt werden. Habt ihr eine Karte genutzt? Dann legt sie zurück in die Schachtel. Eine Liste aller Karten und die genaue Erklärung findet ihr auf S. 7 und 8.

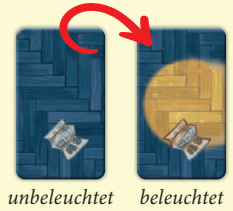
Ist der Kartenstapel leer? Dann könnt ihr ab jetzt keine Karten mehr ziehen. Deckt die Rabbat-Leiste auf der Ablagetafel mit dem passenden Abdeckstreifen ab. Falls ihr in der nächsten Runde ein Rabbat-Symbol würfelt, könnt ihr den Würfel nicht einsetzen und müsst neu würfeln.





Taschenlampen-Aktion: Ihr dürft ein Wegplättchen entdecken. Dreht dazu das nächste Wegplättchen, das noch nicht beleuchtet ist, um.

Sind alle Wegplättchen entdeckt? Dann könnt ihr ab jetzt keine Wegplättchen mehr umdrehen. Deckt die gelbe Taschenlampen-Leiste auf der Ablagetafel mit dem passenden Abdeckstreifen ab. Falls ihr in der nächsten Runde ein Taschenlampen-Symbol würfelt, könnt ihr den Würfel nicht einsetzen und müsst neu würfeln.



Schuh-Aktion: Ihr dürft eines der Kinder um 1 Feld nach vorne bewegen. Die Kinder können sich auf den lila Feldern des Spielplans oder auf schon entdeckten Wegplättchen bewegen. Dürft ihr die Aktion mehrmals ausführen, könnt ihr entscheiden, ob ein Kind alle Schritte läuft, oder ob ihr die Schritte unter den Kindern aufteilt.

Beispiel: *Das nächste freie Feld auf der lila Schuh-Leiste zeigt eine 3? Dann dürfen die Kindern insgesamt 3 Schritte laufen. Ihr entscheidet gemeinsam, dass Jo 2 Schritte auf den schon entdeckten Wegplättchen läuft und Helene 1 Schritt auf das nächste lila Feld des Spielplans. Insgesamt sind die Kinder dann 3 Schritte gelaufen. Die anderen Kinder dürfen nicht mehr laufen.*



Aufgepasst: Die Kinder können nicht auf ein unbeleuchtetes Wegplättchen laufen. Erst wenn die Wegplättchen entdeckt wurden, dürfen die Kinder diese betreten. Könt ihr kein Kind bewegen, weil die Wegplättchen noch nicht entdeckt wurden? Dann verfallen eure Schritte.

Ihr könnt kein Kind mehr bewegen, weil die Kinder vom Nachtwächter erwischt wurden? Deckt die Schuh-Leiste auf der Ablagetafel mit dem passenden Abdeckstreifen ab. Falls ihr in der nächsten Runde ein Schuh-Symbol würfelt, könnt ihr den Würfel nicht einsetzen und müsst neu würfeln.



Nachtwächter-Aktion: Zieht den Nachtwächter auf das nächste Feld oder Wegplättchen. Der Nachtwächter läuft zu Beginn nur auf den roten Feldern. Sobald er das lila Feld mit den Fußspuren erreicht, bewegt er sich wie die Kinder. Befindet sich der Nachtwächter auf demselben Feld oder Wegplättchen wie eines der Kinder oder hat er eines der Kinder gerade übersprungen, dann hat er dieses Kind erwischt. Stellt das Kind neben den Spielplan. Es darf ab jetzt nicht mehr laufen.



Ida-Aktion: Zieht Ida auf das nächste Feld oder entdeckte Wegplättchen.

Wichtig: Ida kommt erst ins Spiel, sobald der Nachtwächter das lila Feld mit den Fußspuren erreicht. Davor könnt ihr Ida nicht bewegen und müsst alle Würfel, die das Ida-Symbol zeigen, nochmal würfeln.

Stellt Ida auf das orangene Feld mit den Fußspuren, sobald der Nachtwächter das lila Feld erreicht oder darübergelaufen ist. Entfernt zudem den Abdeckstreifen von der orangen Ida-Leiste auf der Ablagetafel. Ab jetzt könnt ihr Würfel mit dem Ida-Symbol einsetzen.



Erreicht Ida den Nachtwächter, kann sie diesen ablenken und ihr habt das Spiel gewonnen.

Ihr habt den Nachtwächter abgelenkt und wollt trotzdem alle Freunde zu Silas bringen? Dann könnt ihr die rote Nachtwächter-Leiste auf dem Tableau mit dem passenden Abdeckstreifen abdecken und weiterspielen, bis alle bei Silas angekommen sind. Kinder, die zuvor erwischt wurden, starten wieder auf dem lila Feld mit den Fußspuren. Immer wenn ihr eine Nachtwächtermütze würfelt, dürft ihr nochmal neu würfeln.

Der weiße Würfel




Kommt das erste Kind bei Silas an, ohne dass es vom Nachtwächter erwischt wird? Dann dürft ihr den weißen Würfel vom Zielplättchen nehmen. Ab jetzt dürft ihr beim Würfeln zusätzlich zu den 6 blauen Würfeln auch den weißen Würfel würfeln und auf der Ablagetafel einsetzen. Zeigt der weiße Würfel das Dino-Symbol, dürft ihr ihn als Joker für ein Symbol eurer Wahl auf einer der Leisten einsetzen.


Bringt einen der Freunde schnell zu Silas und schnappt euch den Jokerwürfel!




Wie endet das Spiel?

Das Spiel kann auf unterschiedliche Arten enden:

 Gelingt es euch, alle 4 Kinder zu Silas zu bringen, habt ihr gemeinsam gewonnen. Silas und seine Freunde können das T-Rex-Skelett gemeinsam wieder zusammenbauen. Juhu! Ihr dürft das Zielplättchen umdrehen.

 Ida konnte den Nachtwächter ablenken, auch wenn dieser schon ein oder mehrere Kinder erwischt hat? Dann habt ihr knapp gewonnen. In letzter Minute gelingt es Silas doch noch, das Dino-Skelett wieder aufzubauen, das war knapp!

 Hat der Nachtwächter alle Kinder erwischt und ist bei Silas angekommen, dann habt ihr gemeinsam verloren. Silas und seine Freunde konnten das Dino-Skelett nicht rechtzeitig wieder aufbauen.

Übersicht der Magische Tiere-Karten



Der Nachwächter wird ein Feld zurückbewegt. Steht der Nachwächter auf seinem Startfeld, kann die Karte nicht genutzt werden. Ihr könnt sie für später aufbewahren.



Alle Würfel, die ihr in dieser Runde auf die Nachwächterleiste legt, werden abgeräumt, ohne dass dieser nach vorne läuft.



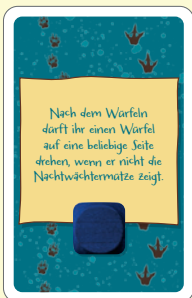
Ida darf ein Feld nach vorne laufen. Dafür muss Ida bereits im Spiel sein und das Wegplättchen vor ihr muss entdeckt sein.



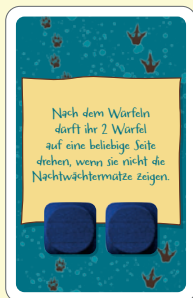
Ihr dürft sofort 1 Wegplättchen von der unbeleuchteten Seite auf die beleuchtete Seite drehen. Das Feld gilt nun als entdeckt.



Ihr dürft sofort 2 Wegplättchen von der unbeleuchteten Seite auf die beleuchtete Seite drehen. Sie gelten nun als entdeckt.



Nach dem Würfeln dürft ihr einen Würfel auf eine beliebige Seite drehen. Ein Würfel, der die Nachwächtermütze zeigt, kann jedoch nicht verändert werden.



Nach dem Würfeln dürft ihr zwei Würfel auf eine beliebige Seite drehen. Ein Würfel, der die Nachwächtermütze zeigt, kann jedoch nicht verändert werden.





Die Kinder dürfen zusammen 2 zusätzliche Schritte laufen. Ihr entscheidet gemeinsam, wie ihr diese Schritte aufteilt.



Die Kinder dürfen 3 zusätzliche Schritte laufen. Ihr entscheidet gemeinsam, wie ihr diese Schritte aufteilt.



Nachdem alle Würfel eingesetzt wurden, darf 1 Würfel, der die Nachtwächtermütze zeigt, neu gewürfelt werden. Der Würfel muss dann entsprechend des neuen Symbols eingesetzt werden.



Nachdem alle Würfel eingesetzt wurden, dürfen 2 Würfel, die eine Nachtwächtermütze zeigen, neu gewürfelt werden. Die Würfel müssen dann entsprechend der neuen Symbole eingesetzt werden.

In dankbarer Erinnerung widme ich, Michael Kallauch, dieses Spiel Wieland Herold. Ich bin unendlich dankbar für seine großartige Unterstützung und die schönen gemeinsamen Spielmomente mit diesem Spiel in Göttingen.



Impressum

Spielidee: Michael Kallauch
 Grafik: Fine Tuning
 Redaktion: Laura Wimmer, Niccolo Riedel
 Technische Produktentwicklung: Angela Storz
 Herstellung: Lena Santamaria

© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg
 Illustratorin: Nina Dulleck
 Autorin: Margit Auer
 Agentur: WDR mediagroup GmbH

Illustration Spielplan, Weg- & Zielplättchen,
 Nachtwächter, Spielfigur Helene, Dinoskelett,
 Taschenlampe: Jacob Müller

© 2024 KOSMOS
 Franckh-Kosmos Verlags-
 GmbH und Co. KG
 Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
 Made in Germany

Art.-Nr.: 684334

Hinweise zum
 Verpackungsmüll



kosmos.de/disposal