

# MEIN LOTTA-LEBEN

Alles voller Kaninchen

Lustiges Reaktionsspiel ab 7 Jahren

Lottas Freundin Cheyenne hat 100 Kaninchen – mindestens! Aber es kommt, wie es kommen muss, und die Kaninchen büxen aus. Lotta, Cheyenne und ihre kleine Schwester haben alle Hände voll zu tun, die flinken Tiere wieder einzufangen. Aber die sind so schnell, dass man nie weiß, wo sie am Ende auftauchen. Helft Lotta, die Kaninchen wieder einzufangen. Wer von euch lässt sich nicht ablenken und kann die meisten Kaninchen verfolgen?



## Spielmaterial:

Verbindungs-  
steg



5 Zielmarker



Start-  
karte

18  
Wege-  
karten

Zielkarte



1 Würfel

## Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel brecht ihr alle Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel. Beklebt den Würfel mit den Stickern vom beiliegenden Stickerbogen. Dann schaut euch die Wegekarten an. Sie haben eine hellgrüne und eine dunkelgrüne Seite. Für das erste Spiel nehmt ihr am besten die hellgrüne Seite. Die dunkelgrüne Seite ist etwas schwieriger. Ihr könnt sie verwenden, wenn ihr das Spiel schon ein paarmal gespielt habt.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr die Start- und die Zielkarte mit dem Verbindungssteg, wie auf Seite 1 abgebildet, zusammen. Dann mischt ihr die Wegekarten gründlich und legt sie auf einen Stapel. Spielt ihr mit der hellgrünen Seite, stapelt die Karten so, dass die dunkelgrüne Seite nach oben zeigt.

Zieht die 4 obersten Wegekarten, dreht sie um und schiebt sie zwischen die Start- und die Zielkarte. Hierdurch bilden sich Wege.

Die 5 Zielmarker legt ihr so um den Spielplan herum, dass alle sie gut erreichen können. Der Würfel wird bereitgelegt.



## Spielverlauf:

Der Spieler, der wie Lotta gar nicht Flöte spielen kann, beginnt. Können mehrere Spieler nicht Flöte spielen, beginnt der älteste. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt. Auf dem Würfel sind die 5 Startfiguren (Lotta, Cheyenne, Chanell, Paul und Berenike) abgebildet.



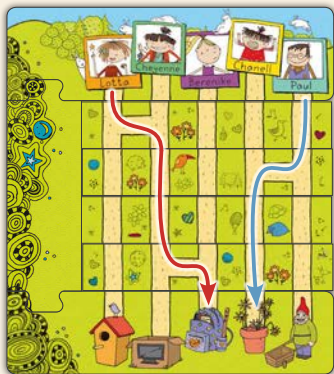
**Zeigt der Würfel eine Figur von der Startkarte,** startet das Kaninchen von diesem Feld. Schaut nun alle gleichzeitig, aber jeder für sich, welchen Weg das Kaninchen durch den Park nimmt. Schaut euch die Wege an, verfolgt im Kopf den Weg des Kaninchens und findet heraus, an welcher Stelle es sich am Ende versteckt.



## Dabei gilt:

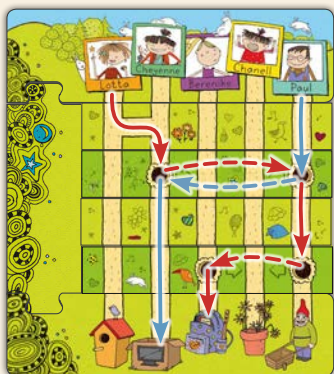
- Kaninchen laufen **immer** nach unten.
- Kaninchen biegen **immer** ab, wenn sie an einer Abzweigung vorbeikommen.

**Beispiel 1:** Ein Kaninchen, das bei Lotta startet (roter Pfeil) läuft nach der ersten Abzweigung auf dem zweiten Weg und nach der nächsten Abzweigung auf dem dritten Weg und landet beim Rucksack. Startet das Kaninchen bei Paul (blauer Pfeil), nimmt es die erste Abzweigung und landet im Blumentopf.



- Spielt ihr auch mit den dunkelgrünen Seiten, gibt es Kaninchenlöcher. Hier gilt: Trifft ein Kaninchen auf ein Kaninchenloch, verschwindet es darin, kommt aus dem gegenüberliegenden Kaninchenloch wieder heraus und rennt weiter nach unten.

**Beispiel 2:** Wenn nun das Kaninchen bei Lotta startet (roter Pfeil), nimmt es die erste Abzweigung, dann das Kaninchenloch. Dadurch landet es auf Pauls Weg. Dort rennt es weiter nach unten, nimmt das nächste Kaninchenloch und landet (auf Umwegen) trotzdem im Rucksack. Ein Kaninchen, das bei Paul startet, nimmt das Kaninchenloch und landet im Karton.



Wer weiß, an welchem Ort auf der Zielkarte sich das Kaninchen verstecken wird, schnappt sich so schnell wie möglich den Zielmarker, auf dem der richtige Ort abgebildet ist.

Dann schauen alle Spieler gemeinsam, ob das der Ort ist, an dem das Kaninchen auch wirklich auftaucht.

Hast du dir den **richtigen Zielmarker** geschnappt, darfst du dir eine der Wegekarten aus dem Spielplan nehmen und als Siegpunkt vor dir ablegen. Nimm anschließend eine neue Wegekarte vom Stapel und leg sie an den freien Platz im Spielplan. Hast du einen **falschen Zielmarker** genommen, geschieht nichts.

Dann wird der Zielmarker **verdeckt** wieder zu den anderen zurückgelegt. Das Spiel wird so mit der Zeit etwas schwerer. Merkt euch gut, welches Versteck auf der Vorderseite zu sehen ist!

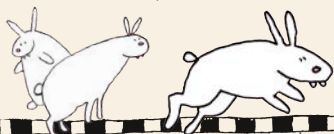


**Zeigt der Würfel die Flöte**, versucht ihr alle, schnell den Würfel zu schnappen. Wer den Würfel ergattert, bekommt eine Wegekarte als Siegpunkt. Dann werden die verdeckten Zielmarker wieder aufgedeckt, sodass alle wieder sichtbar sind. Die Lücke im Spielplan wird mit einer neuen Wegekarte gefüllt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



## Spielende:

Das Spiel endet, wenn die Lücke im Spielplan nicht mehr gefüllt werden kann. Der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, ist der Sieger und wird Ehrenmitglied in Lottas Bande, den „Wilden Kaninchen“.



**Autor:** Robert Stoop

**Grafik:** atelier198

**Redaktion:** Julia Coschurba

Copyright© Arena Verlag GmbH, Würzburg

Nach den Büchern von Alice Pantermüller

**Illustrationen:** Daniela Kohl

© 2019 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 - 7,  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0,  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de  
Art.-Nr.:711504