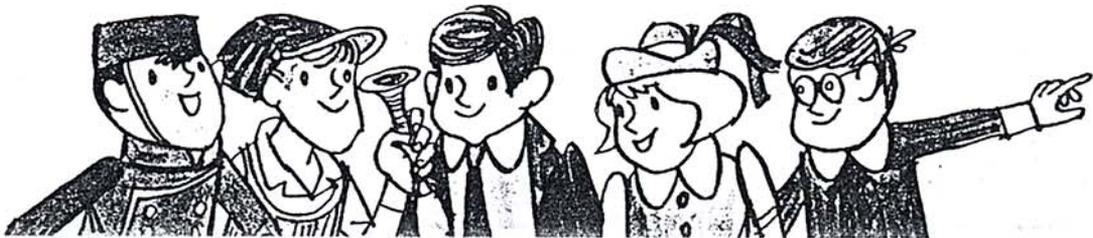


# Emil und die Detektive

Ein neues Spiel  
nach dem Buch  
von Erich Kästner

© 1969 Otto Maier Verlag Ravensburg



# Emil und die Detektive

Ein neues Spiel nach dem Originalbuch von Erich Kästner  
erschienen im Cecilie Dressler Verlag, Berlin  
Für 2 — 4 Personen ab 8 Jahren  
Ravensburger Spiele Nr. 11.416

---

## Spielmaterial:

Spielplan, 4 Würfel, 4 Spielfiguren, 32 Bildkärtchen (4 Diebe, 2 Portiers, 2 Liftboys, 8 Stück 50-Mark-Scheine, 8 Stück 20-Mark-Scheine, 8 Stück 10-Mark-Scheine)

---

## Liebe Kinder!

Euch kann ich's ja ruhig sagen: „Die Sache mit Emil kam mir selber unerwartet.“ So beginnt Erich Kästner sein weltberühmtes Buch, das auch diesem Spiel seinen Namen gab. Ihr kennt doch die Geschichte: Emil ist auf der Fahrt nach Berlin zu seiner Großmutter. Im Zug werden ihm 140 Mark gestohlen. Emil verfolgt, zusammen mit seinen Freunden, den Dieb in einer aufregenden Jagd quer durch die Stadt. Sie belagern das Hotel in dem er wohnt, während der ganzen Nacht. Am anderen Tag stellen sie den Dieb in einer Bank, als er gerade das Geld wechseln möchte.

Im Spiel werden der Dieb, einige andere Personen und die Geldscheine durch Bildkärtchen dargestellt. Diese sind auf verschiedene Punkte des Planes verteilt. Jeder Spieler zieht nun mit seiner Figur so durch „die Stadt“, daß er sowohl den Dieb, als auch 140 Mark in verschiedenen Geldscheinen findet. Wem dies zuerst gelingt, ist Sieger und Meisterdetektiv.

### **Spielregel:**

**Vorbereitung:** Die Bildkärtchen werden gut gemischt. Je zwei Kärtchen werden, mit der Bildseite nach unten, auf die quadratischen Felder des Spielplanes gelegt. Jeder Spieler stellt eine Figur in das Eckfeld seiner Farbe.

**Ziehen:** Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl gezogen. Man darf in jede beliebige Richtung ziehen, jedoch nicht innerhalb eines Wurfes hin und zurück. Um in die Innenbahn zu gelangen muß man (vom Eckfeld aus) mindestens eine 4 würfeln; die 3 ersten Punkte müssen übersprungen werden.

**Bildkärtchen:** Kommt eine Figur auf ein schwarzes Feld, darf der betreffende Spieler **das oberste** der daneben liegenden Kärtchen abheben und anschauen (die Mitspieler sollen dabei das Bild nicht erkennen). Kann er die Karte gebrauchen, so darf er sie behalten und verdeckt vor sich hinlegen. Ist sie wertlos für ihn (z. B. die Karten „Liftboy“ oder „Portier“), so legt er sie auf einen **beliebigen** Platz zurück. Es dürfen aber nie mehr als 2 Karten auf einem Feld liegen.

Man darf nie mehr als 6 Karten besitzen. Überzählige Karten müssen (wenn man an die Reihe kommt) auf den Spielplan zurückgelegt werden.

**Abfordern:** Wer eine 6 würfelt, darf (muß aber nicht!) von einem beliebigen Mitspieler, der schon mehr als 4 Karten besitzt, eine Karte erbitten. Dieser **muß** dann eine Karte, die er aber **selber** bestimmen darf, abgeben.

**Schlagen:** Wer mit seiner Figur auf ein Feld trifft, das bereits besetzt ist, kann die andere Figur auf deren Ausgangsfeld zurückschlagen. Es herrscht jedoch kein Schlagzwang, d. h. man kann auch in eine andere Richtung fahren.

**Spielende:** Wer zuerst einen Dieb und 140 Mark auf nicht mehr als 6 Karten gefunden hat, ist Sieger und beendet das Spiel. Er darf aber außer Geld und Dieb kein anderes Kärtchen mehr besitzen. Außerdem muß das Geld genau stimmen (es dürfen also z. B. keine 150 Mark sein).

Und nun: „Parole Emill“