

Auf heißer Spur

Die schnelle Jagd nach dem richtigen Dieb!

Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. 21 745 8
Autoren: D. Ehrhard & P.-N. Lapointe
Illustration: Raymond Nicholson
Design: MikiOrangeDesign, DE Ravensburger
Foto: Becker Studios

Die schnelle Verfolgungsjagd mit
Verwechslungsgefahr für 2–6 Spieler
von 6–99 Jahren

Inhalt

- 3 Kunststoff-Häuser
in drei Farben (Rot, Blau, Grün)
- 36 Dieb-Kärtchen
- 6 Sonderkärtchen
(3 x U-Bahn-Stationen,
3 x Spur-Wechsel)
- 3 Symbolwürfel
- 6 Aufkleber

Detektive aufgepasst! Edelsteindieb auf der Flucht!

Eine rasante Verfolgungsjagd beginnt. Aber was ist das? Plötzlich wimmelt die Stadt nur so von flüchtigen Einbrechern! Nehmt die Verfolgung des Täters auf und folgt den Hinweisen, die euch auf seine Fährte bringen. Jetzt heißt es: Gut kombinieren und schnell reagieren. Denn nur wer dem richtigen Dieb als Erster auf die Spur kommt, kassiert die Belohnung.

Ziel des Spiels

ist es, die gesuchten Diebe als Erster zu finden und die meisten Dieb-Kärtchen zu sammeln.

Vor dem ersten Spiel

klebt ihr die Hand- und Fußabdrücke auf die Kunststoff-Häuser. Löst die Aufkleber dazu vorsichtig von der Folie und klebt sie auf die dreieckigen Vorsprünge der Häuser:

Der **blaue Hand-** und der **blaue Fußabdruck** kommen auf das **blaue**, die **roten Abdrücke** auf das **rote** und die **grünen** auf das **grüne** Haus.

Wenn ihr von vorn auf das Haus schaut, klebt ihr den **Handabdruck** jeweils auf die **rechte**, den **Fußabdruck** auf die **linke** Hausseite.



Ihr habt verschiedene Möglichkeiten „Auf heißer Spur“ zu spielen: Hier ist zunächst ein einfacheres Grundspiel ohne die Sonderkärtchen beschrieben. Wenn ihr schon etwas geübt seid, kommen mit den Sonderkärtchen neue Herausforderungen auf euch zu – für eine noch spannendere Verbrecherjagd.



Grundspiel ohne Sonderkärtchen

Vorbereitung

Sortiert vor dem Spiel die sechs Sonderkärtchen mit Edelsteinen auf der Rückseite aus und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für dieses Spiel nicht. Die restlichen Kärtchen mischt ihr gut durch. Stellt die drei Häuser bereit.

Legt **18 Kärtchen** offen zu einem Kreis aus. Die Füße der Diebe auf den Kärtchen zeigen dabei in die Mitte des Kreises. Die drei **Häuser** stellt ihr an drei beliebigen Stellen zwischen zwei Kärtchen.



Achtet dabei darauf, dass die Häuser nicht zu nah beieinander stehen. Die restlichen Dieb-Kärtchen legt ihr als verdeckten Stapel neben den Kärtchenkreis. Legt nun noch die drei **Würfel** bereit.

Und los geht die Spurensuche!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn ihr an der Reihe seid, würfelt ihr mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Die Würfel geben euch drei Hinweise, die euch auf die Spur des gesuchten Täters bringen.

Wer wird gesucht ?

1. Startort-Würfel:

Der Würfel gibt an, **bei welchem Haus** der Dieb seine Flucht beginnt und **in welche Richtung** er flüchtet. Die Farbe des Symbols (Hand- oder Fußabdruck) entspricht dabei der Farbe des Hauses. Das Symbol selbst gibt die Richtung an.



Der Dieb beginnt seine Flucht beim blauen Haus und flüchtet in die Richtung des Fußabdrucks.





2. Spur-Würfel:

Auf seiner Flucht verliert der Dieb Edelsteine, die euch auf seine Spur bringen.

Der Spur-Würfel gibt an, welche Edelsteine der Gesuchte jeweils verliert – rote, blaue oder grüne. Ihr müsst also nur auf Dieb-Kärtchen achten, die in der rechten unteren Ecke einen Edelstein in der gewürfelten Farbe zeigen. Auf manchen Kärtchen sind auch zwei Edelsteine abgebildet. Diese Kärtchen gelten dann für beide Edelsteinfarben.



3. Merkmal-Würfel:

Der dritte Würfel gibt ein besonderes Merkmal des gesuchten Diebes an.

Es gibt drei verschiedene Merkmale:



1) **Schirmmütze**



2) **gestreiftes T-Shirt**



3) **Stiefel**

Ihr sucht ausschließlich nach einem Verdächtigen, der das gewürfelte Merkmal hat. Alle anderen Diebe sind in dieser Runde außer Verdacht.

Wie funktioniert die Spurensuche?

Jetzt geht es darum, die drei Würfelhinweise zu kombinieren und so schnell wie möglich den Dieb zu finden, auf den **alle drei Hinweise** zutreffen.

Sobald ein Spieler gewürfelt hat, sucht ihr **alle gleichzeitig** das Haus, das der Startort-Würfel zeigt. Mit den Augen folgt ihr den Kärtchen in die Richtung, die Hand- oder Fußabdruck vorgeben. Wo ist der erste Dieb, der die gesuchten Edelsteine verliert und das gewürfelte Merkmal hat?

Glaubst du, den richtigen Dieb gefunden zu haben, schlägst du mit der Hand auf das entsprechende Kärtchen. Nun kontrollieren alle gemeinsam, ob es sich wirklich um den richtigen Dieb handelt. Hattest du Recht, nimmst du dir das Kärtchen und legst es vor dir ab. Dann deckst du ein neues Dieb-Kärtchen vom Stapel auf und legst es offen an die frei gewordene Stelle. Der nächste Spieler würfelt und eine neue Jagd beginnt.

Hast du einen falschen Dieb erwischt, geht die Jagd weiter bis der richtige Dieb gefunden ist – allerdings leider ohne dich.

Beispiel:



Spielende

Nachdem ihr das letzte Dieb-Kärtchen vom Stapel in den Kreis gelegt habt, findet noch eine Verfolgungsjagd statt. Wer danach die meisten Dieb-Kärtchen vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere von euch die gleiche Anzahl Kärtchen, haben sie alle gewonnen.

Spiel mit Sonderkärtchen

Habt ihr schon einige Diebe dingfest machen können? Dann kommen jetzt mit den Sonderkärtchen neue Herausforderungen ins Spiel.

Vorbereitung

Teilt die Kärtchen nach ihren Rückseiten in zwei Stapel:

Die **Dieb-Kärtchen** (Diebe auf der Rückseite) bilden den einen, die **Sonderkärtchen** (Edelsteine auf der Rückseite) den anderen Stapel. Beide Stapel mischt ihr verdeckt gut durch.

Auch hier legt ihr die Kärtchen zu einem Kreis aus. Dabei folgen auf ein Sonderkärtchen immer zwei Dieb-Kärtchen. Die drei Gebäude behandelt ihr wie Sonderkärtchen und stellt sie an drei beliebigen Stellen des Weges anstelle eines Sonderkärtchens in die Reihe. Achtet jedoch auch hier darauf, dass die drei Gebäude nicht zu nah beieinander stehen.

Ihr legt so lange Kärtchen aus, bis alle Sonderkärtchen und die Häuser in die Reihe eingebaut sind. Der Kreis besteht nun aus 18 Dieb-Kärtchen, 6 Sonderkärtchen und den 3 Häusern (vgl. *Abbildung auf der Packungsunterseite*).

Spielverlauf

Das Spiel verläuft im Prinzip wie in der Grundversion beschrieben. Allerdings stellen sich euch bei der Verfolgung des Täters ein paar Hindernisse in den Weg.

Spur-Wechsel:

Wenn ihr auf eurer Spurensuche ein Spur-Wechsel-Kärtchen erreicht, auf dem rechts unten ein Edelstein der gesuchten Farbe abgebildet ist, ändert sich ab hier die Edelsteinfarbe, nach der ihr sucht. Die Edelsteinfarbe kann sich in einer Runde auch mehrmals ändern.



Ihr verfolgt einen Täter, der blaue Edelsteine verliert. Erreicht ihr dieses Edelstein-Kärtchen, verliert der gesuchte Dieb von hieran rote Edelsteine.





U-Bahn-Station:

Erreicht ihr ein U-Bahn-Kärtchen, auf dem ein Edelstein der gesuchten Farbe abgebildet ist, benutzt der Dieb auf seiner Flucht die U-Bahn. Das heißt, er verschwindet in der U-Bahn-Station und taucht erst bei der nächsten Station – in gleicher Richtung – wieder auf. Die Kärtchen zwischen den beiden Stationen werden bei der Suche nicht beachtet.

Natürlich könnt ihr euch auch langsam steigern und zuerst nur mit einer Art Sonderkärtchen – entweder Spurwechsel oder U-Bahn-Stationen – spielen. Legt die Kärtchen in diesem Fall wie in der Grundvariante aus und legt die drei Sonderkärtchen an drei beliebige Stellen des Kreises.

Beispiel:



Wenn jetzt noch Fragen offen sind...

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass kein ausliegendes Dieb-Kärtchen auf die Würfelkombination zutrifft. Der Erste, der dies merkt, ruft laut „Spurlos verschwunden!“. Hat er Recht, erhält er ein Dieb-Kärtchen vom Stapel. Ansonsten geht die Suche ohne ihn weiter.

Ihr wollt nicht spielen, bis alle Dieb-Kärtchen verteilt sind?

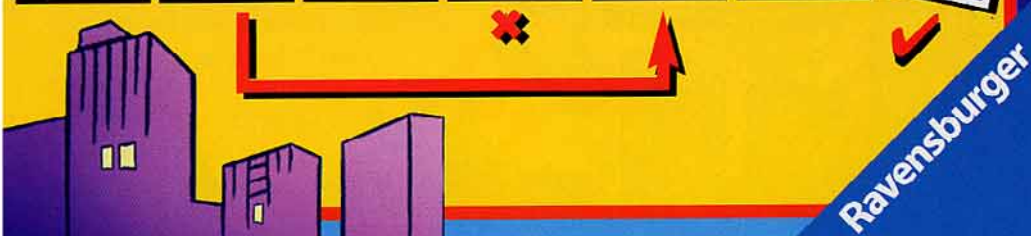
Legt in diesem Fall vor dem Spiel eine Kärtchenanzahl fest, mit der ein Spieler gewinnt.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



224489