



# Dem Täter auf der Spur!

Eine spannende Verfolgungsjagd für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

## Inhalt

1 Spielplan, 6 Polizeiautos, 1 Würfel, 1 Ganoven-Ede, 4 Straßensperren, 5 Gebäudekarten,  
5 Transporterkarten, 45 Nachrichtenkarten, 1 Spielregel

Ganoven-Ede ist ein stadtbekannter Einbrecher und Fassadenkletterer,  
der schwer zu erwischen ist. Für die Verhaftung von Ganoven-Ede hat der Polizeipräsident  
dem erfolgreichen Fahnder eine Beförderung zum Oberkommissar versprochen.

Kein Wunder, daß alle Polizisten ihn gern selbst verhaften wollen.

So entbrennt ein fieberhafter Wettbewerb, wer Ganoven-Ede  
zuerst die Handschellen anlegen kann.



## Spielvorbereitung



Jeder der 2-6 Spieler stellt sein Polizeiauto auf das gleichfarbig gekennzeichnete Startfeld.



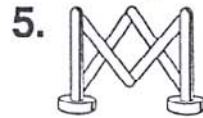
Die 5 Gebäudekarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Sie zeigen, in welches Gebäude Ganoven-Ede gerade einbrechen will: Bank, Fabrik, Museum, Kirche oder Villa.



Die 5 Transporterkarten werden gemischt und ebenfalls verdeckt neben den Spielplan gelegt. Sie zeigen die wechselnde Farbe des Transporters, mit dem Ganoven-Ede das Diebesgut abtransportieren will: Rot, Grün, Orange, Gelb oder Lila.



Auch die 45 Nachrichtenkarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Sie übermitteln wichtige Informationen und sorgen für ständig neue Situationen während des Spiels.

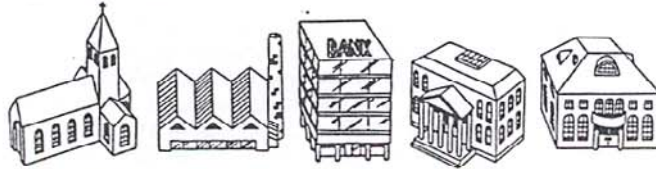


Die 4 Straßensperren werden auf das Baustellen-Depot auf dem Spielplan gestellt.



Die Figur des Ganoven-Ede bleibt vorerst noch neben dem Spielplan stehen. Sozusagen unsichtbar, bis die Polizisten den ersten Tatort lokalisiert haben.

## Tatorte



In der Stadt gibt es 5 verschiedene Gebäudetypen (Bank, Fabrik, Museum, Kirche und Villa), denen jeweils die 5 verschiedenen Transporterfarben zugeordnet sind (Rot, Grün, Orange, Gelb und Lila). Insgesamt gibt es also 25 verschiedene Tatorte.

## Tatort-Informationen

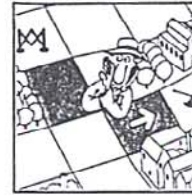
Informationen über den jeweiligen Tatort von Ganoven-Ede könnt ihr auf folgende Weise bekommen und beeinflussen:

### 1. Vom Polizeipräsidium



Dazu müßt ihr direkt auf eines der beiden blauen Felder mit eurem Polizeiauto fahren. Im Polizeipräsidium weiß man, in welches Gebäude Ganoven-Ede einbrechen will. Wer ein blaues Feld erreicht, dreht die oberste Gebäudekarte um und legt sie offen neben den verdeckten Stapel.

### 2. Von Flüster-Paule



Dazu müßt ihr direkt auf eines der braunen Felder mit eurem Polizeiauto fahren. Flüster-Paule gibt der Polizei oft Tips und weiß, mit welchem Transporter Ganoven-Ede gerade unterwegs ist. Wer ein braunes Feld erreicht, dreht die oberste Transporterkarte um und legt sie offen neben den verdeckten Stapel.

### 3. Durch eine Nachrichtenkarte



Einige dieser Karten geben bekannt, daß Ganoven-Ede gerade das Gebäude oder den Transporter gewechselt hat. Ihr dreht dann jeweils die oberste Transporter- bzw. Gebäudekarte um.



## Spielablauf

Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen, nochmals würfeln und sein Polizeiauto um so viele Felder in beliebiger Richtung weiterfahren, wie der Würfel Augen zeigt. Auf jedem Feld darf nur ein Polizeiauto stehen. Überholen ist erlaubt. Grundsätzlich besteht Zugzwang. Besteht keine andere Möglichkeit, müßt ihr auf dem freien Feld vor dem anderen Polizeiauto stehenbleiben.

## Nachrichtenfelder



Wer mit seinem Polizeiauto auf ein Nachrichtenfeld kommt, muß vom Stapel der Nachrichtenkarten die oberste Karte ziehen. Tatortwechsel von Ganoven-Ede oder Fahrtaweisungen müssen sofort befolgt werden; ebenso Veränderungen bei den Baustellen. Ist das Zielfeld einer Fahrtaweisung besetzt, gilt diese nicht. Alle Karten werden nach Gebrauch abgelegt.

Folgende Karten könnt ihr gleich ausspielen oder zu einem beliebigen, günstigen Zeitpunkt später einsetzen:

## Fingerabdruck-Karten

Sie helfen euch, einem beliebigen Ziel näher zu kommen. Diese Karte wird zusätzlich zum Würfeln ausgespielt.



## Blaulicht-Karten

Sie helfen euch, schneller zu einem Tatort zu kommen. Diese Karte wird zusätzlich zum Würfeln ausgespielt.



## Verstärkungs-Karten

Sie helfen euch, weitere Fluchtwege am Tatort zu besetzen. Diese Karte wird bei einer geplanten Verhaftung ausgespielt.



## Kneipen-Karten

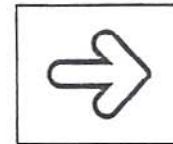
Sie helfen euch, die Verhaftung von Ganoven-Ede durch einen Mitspieler zu verhindern. Diese Karte wird außer der Reihe, unmittelbar vor einer angesagten Verhaftung ausgespielt. Ganoven-Ede wird solange auf diese Karte gesetzt. Das ausgetrickste Polizeiauto muß dann trotzdem würfeln und vom Tatort wegfahren. Ganoven-Ede kommt erst wieder auf den jeweiligen Tatort, wenn der Kartenbesitzer wieder an der Reihe ist. Kommen inzwischen weitere Polizeiautos auf den Tatort, müssen sie ebenfalls nochmals würfeln und wegfahren.



## Baustellen-Felder

Hier bekommt ihr den Auftrag, eine Straße wegen einer Baustelle mit einem der roten Gitter aus dem Depot zu sperren. Wo? Das dürft ihr selbst entscheiden. Keine Baustellenschilder dürfen aber auf die farbigen Felder, vor Startorte oder vor Sackgassen gestellt werden. Ein gesperrter Straßenabschnitt gilt als Sackgasse; es darf also kein Straßenabschnitt völlig abgesperrt werden. Sind momentan keine Gitter im Depot, kann auch keine neue Baustelle errichtet werden.

## Achtung



Steht eine Straßensperre in einer Einbahnstraße, darf ein dort befindliches Polizeiauto pro Runde nur ein Feld rückwärts herausfahren; mit Blaulichtkarten auch 2 oder 3 Felder. Mit Baustellen-Gittern könnt ihr die anderen Mitspieler ganz schön ärgern und eure eigene Chance verbessern.



## Polizeitaktik

Wenn ihr zum Polizeipräsidium oder zum Flüster-Paule fahrt, ändert sich jeweils der Tatort. Das könnt ihr natürlich ausnützen, wenn ein anderer dem Ganoven-Ede allzu dicht auf den Fersen ist.

## Ganoven-Ede

Ganoven-Ede zeigt sich erst auf dem Spielplan, wenn sowohl eine Gebäudekarte als auch eine Transporterkarte aufgedeckt wurde. Er wird dann auf den jeweiligen Tatort gesetzt, z. B. auf die rote Fabrik. Bis zu 25 x kann er den Tatort wechseln, dann sind alle Gebäude- und Transporterkarten aufgedeckt und verbraucht. Jetzt kann er nicht mehr in ein anderes Versteck flüchten – höchstens in die Kneipe!



## So kannst Du Ganoven-Ede verhaften

- Du mußt zuerst das Feld des Tatortes direkt anfahren, auf dem Ganoven-Ede gerade ist – es sei denn, du stehst zufällig schon da. Jetzt wird es spannend:

- Alle Tatorte haben 6 Fluchtwege. Jeder Polizist kann aber nur einen Fluchtweg besetzen. Durch die anderen fünf kann Ganoven-Ede wieder entweichen. Du mußt dich also entscheiden, welchen Fluchtweg du besetzen willst, diese Zahl von 1–6 laut ansagen und dann nochmals würfeln.

Jede **Verstärkungs-Karte** erhöht deine Chancen, denn du kannst so weitere Fluchtwege besetzen und ansagen. Eine **Kneipen-Karte** von einem Mitspieler kann die Verhaftung vorerst verhindern.

- **Stimmt die Zahl nicht überein**, ist Ganoven-Ede durch einen der anderen Fluchtwege geflüchtet. Du mußt dann mit der gewürfelten Zahl dein Polizeiauto weiterfahren. Die Figur des Ganoven-Ede bleibt aber auf diesem Tatort.

- **Stimmt die Würfelzahl mit deiner angesagten Zahl überein, hast du Ganoven-Ede verhaftet und das Spiel gewonnen!**  
Der Polizeipräsident wird dich zum Oberkommissar befördern.

