

POLIZEI-ALARM!

4311

Großes Spiel

Ein ganovenstarkes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Polizisten von 6 bis 99 Jahren.
Spielidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch; Illustration: Thies Schwarz

Spielidee: Wer lenkt mit Geschick und Fingerspitzengefühl das Polizeiauto durch die Stadt zum richtigen Tatort und verhindert die meisten Einbrüche?

Spielinhalt: 1 Spielplan (2-teilig), 1 Polizeiauto, 1 Sirene, 1 Übersichtsplan, 12 Alarmplättchen, 48 Tresorkarten, 3 Zahlenwürfel, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung:

- Pro Runde einen Polizei- und einen Ganovenspieler bestimmen.
- Polizeispieler: Spielplan vor sich legen, Polizeiauto auf Markierung des Spielplans legen, Sirene und Übersichtsplan neben den Spielplan legen.
- Ganovenspieler: 6 Tresorkarten vor sich stapeln, Würfel bereit legen, Alarmplättchen beliebig verdeckt auf die grünen Punkte des Übersichtsplans legen.

Spielablauf: Polizeispieler drückt die Sirene = Spielrunde beginnt.
Ganoven- und Polizeispieler spielen gleichzeitig.

• **Polizeispieler:**

- Bewegt den Spielplan und steuert so das Polizeiauto durch die Straßen der Stadt.
- Polizeiauto kommt bei einem Tatort an (= grüner Punkt): Polizeispieler drückt auf die Sirene, Spiel wird unterbrochen.
- Alarmplättchen des Tatorts auf dem Übersichtsplan aufdecken:
 - Alarmplättchen zeigt grünen Punkt = Spiel geht weiter.
 - Alarmplättchen zeigt Einbrecher: erster Einbrecher = Spiel geht weiter; zweiter Einbrecher = Spielende.

• **Ganovenspieler:**

- Tresorkarte vom Stapel vor sich legen.
- Mit allen drei Würfeln würfeln; wenn gewürfelte Zahl auf Tresorkarte = Würfel auf entsprechendes Feld der Tresorkarte legen, restliche Würfel erneut würfeln.
- Alle drei Würfel auf Tresorkarte:
 - neue Tresorkarte vom Stapel nehmen oder
 - „Stopp!“ rufen.

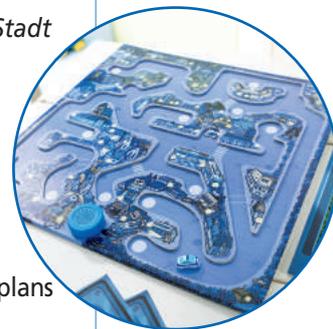
Rundenende:

- Polizeispieler deckt zweiten Einbrecher auf = Polizeispieler bekommt alle sechs Tresorkarten dieser Runde.
- Ganovenspieler ruft „Stopp!“ = Ganovenspieler bekommt erfüllte Tresorkarten. Polizeispieler bekommt die nicht erfüllten Tresorkarten.

Spielende: Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal Polizeispieler war. Der Spieler mit den meisten Tresorkarten gewinnt.

Tipps und Besonderheiten:

- fördert Feinmotorik
- mit Einstiegs- und Solospiel



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab 6