



Spielanleitung

LESE-POLIZEI

Einsatz in Wimmelstadt



LESE-POLIZEI

Einsatz in Wimmelstadt

Eine spannende Verbrecherjagd für 2 - 4 clevere Lese-Polizisten von 6 - 99 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Timo Grubing
Spieldauer: 20 - 30 Minuten

Alarm in Wimmelstadt! In den Straßen und auf den Plätzen treibt eine Diebesbande ihr Unwesen und stiehlt alles, was sie in die Finger bekommt.

Das ist ein Fall für die cleveren Lese-Polizisten! Schnell schwärmen sie in der Stadt aus und gehen den Hinweisen nach, die ihnen der Leiter der Polizeistation vorliest. Er sagt ihnen, wo sie einen wichtigen Zeugen, einen Komplizen oder einen Tatort finden können. Mit diesen Hinweisen können sie die Täter und die Beute finden.

Hört gut zu und schaut genau hin, dann könnt ihr die gesuchten Hinweise finden, mit ein wenig Glück dem Ganovenchef alle Beutesäcke wegschnappen und den Dieben das Handwerk legen. Aber Achtung: Wenn der Ganovenchef den größten Teil der Beute in seinem Versteck hat, haben die Diebe gewonnen.

Wer hat am Ende die meiste Beute gesichert und wird zum Ober-Lese-Kommissar befördert?

Das Spiel Lese-Polizei – Einsatz in Wimmelstadt fördert spielerisch die Lese- und Hörkompetenz von Kindern im Vorschul- und Erstlesealter. Da bei dem Spiel auch genaues Hinschauen wichtig ist, verbessert es außerdem die Konzentrationsfähigkeit.



Spielinhalt

1 Wimmelspielplan (bestehend aus 9 Spielplanteilen), 1 Laufstrecke (bestehend aus 4 Teilen), 105 Hinweiskarten in zwei Schwierigkeitsgraden, 36 Verdachtskarten (je 9 in 4 Farben), 4 Fahrzeugkarten, 1 Fragezeichenkarte, 11 Beuteplättchen, 4 Spielfiguren Polizisten, 1 Spielfigur Ganovenchef, 4 Würfel in 4 Farben, 1 Sanduhr, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Puzzelt alle Teile der Laufstrecke in der Tischmitte zu einem Viereck zusammen. Dann legt ihr die neun Spielplanteile des Wimmelspielplans in die Mitte des Vierecks. Es ist dabei egal, wie ihr die Teile anordnet.

Mischt die Beuteplättchen verdeckt und legt je eines verdeckt auf jedes Beutefeld der Laufstrecke. Stellt den Ganovenchef auf das Wäldchen vor der Polizeistation (= Startfeld des Ganovenchefs).

Sortiert die Verdachtskarten nach den Farben. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die entsprechenden Verdachtskarten und den dazu passenden Polizisten. Stellt eure Polizisten auf die Polizeistation (= Startfeld der Polizisten). Eure Verdachtskarten nehmt ihr auf die Hand.

Je nach Spielerzahl braucht ihr folgende Fahrzeugkarten:

- 4 Spieler:** Auto, Motorrad, Fahrrad, Fußgänger
- 3 Spieler:** Auto, Motorrad, Fahrrad
- 2 Spieler:** Auto, Motorrad

Legt die Fahrzeugkarten in der angegebenen Reihenfolge so neben den Spielplan, dass sie alle Spieler gut erreichen können.
Die Würfel kommen auf das jeweils farblich passende Feld auf den Fahrzeugkarten. Außerdem stellt ihr die Sanduhr neben den Spielplan.

Lesepolizisten oder Lesekommissare?

Ihr könnt zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen. Die Karten mit dem blauen Stift beinhalten einfachere Wörter und sind eher für Lesepolizisten gedacht, die noch nicht so flüssig lesen können. Auf den Karten mit dem roten Stift stehen ganze Sätze, sie eignen sich am besten für trainiertere Lesekommissare. Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und legt die Hinweiskarten als gemischten Stapel mit dem Text nach oben neben die Sanduhr. Die oberste Karte deckt ihr mit der Fragezeichen-Karte ab.

Überzählige Spielfiguren, Karten und Würfel werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Beim Einsatz in Wimmelstadt besteht jeder Spielzug aus zwei Phasen:

1. Ermittlungsphase

„Krrrk! Achtung, Achtung, hier ist eine wichtige Durchsage. Wir suchen einen Mann ...“ In der Einsatzzentrale ist ein wichtiger Hinweis angekommen, der den Polizisten hilft, Bandenmitglieder, Tatorte oder Zeugen zu finden. Macht euch schnell auf die Suche ...

Der älteste Lesepolizist beginnt und stellt die Sanduhr und den Stapel mit den Hinweiskarten vor sich ab. Nimm die Fragezeichen-Karte vom Stapel, lege sie daneben ab und lies die oberste Hinweiskarte komplett laut vor. Du darfst dabei nicht auf die Rückseite der Karte schauen und sie natürlich auch nicht deinen Mitspielern zeigen. Am besten lässt du die Karte oben auf dem Stapel liegen. Alle anderen Lesepolizisten hören gut zu. Wenn du fertig bist, drehst du die Sanduhr um.



Tipp: Leseanfänger können den Text auch erst still für sich lesen und erst dann den Mitspielern vorlesen.

Alle Lese-Polizisten, auch der Vorleser, suchen nun gleichzeitig auf dem Wimmelspielplan nach dem vorgelesenen Hinweis. Es kann sich dabei um einen Ort, ein Gebäude, eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand handeln. Ihr habt dafür so lange Zeit, wie die Sanduhr läuft.

Wer den vorgelesenen Hinweis in Wimmelstadt entdeckt hat, schaut, welche Farbe die Lupe auf dem entsprechenden Spielplanteil hat. Lege jetzt schnell die Verdachtskarte mit der gleichfarbigen Lupe verdeckt auf eine Fahrzeugkarte. Der schnellste Lese-Polizist legt seine Verdachtskarte auf das Polizeiauto, der zweite auf das Polizeimotorrad usw. Danach dürft ihr die Karten nicht mehr umlegen.

Beispiel:



Der Hinweis wurde vorgelesen. Die Sanduhr läuft noch und Lukas hat als Zweiter den beschriebenen Hinweis auf dem Spielplanteil mit der schwarzen Lupe entdeckt.



Er legt seine Verdachtskarte mit der schwarzen Lupe verdeckt auf die Fahrzeugkarte mit dem Motorrad. Der Spieler mit dem orangefarbenen Polizisten hat seine Hinweiskarte zuvor schon auf der Fahrzeugkarte mit dem Auto abgelegt.

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, müssen alle Spieler mit dem Suchen aufhören. Wer bis jetzt noch keine Verdachtskarte abgelegt hat, hat in dieser Runde leider Pech gehabt. Lege die Fragezeichenkarte wieder auf den Stapel mit den Hinweiskarten.

2. Verfolgungsphase

„Hallo Polizeistation, hier sind die Lese-Polizisten.
Wir glauben, wir haben den gesuchten Hinweis gefunden.
Lasst uns das mal überprüfen ...“



Gibt es Fahrzeugkarten auf denen keine Verdachtskarte liegt?

Schade! Der Ganovenchef schafft es, einen Vorsprung zu bekommen. Für jede unbesetzte Fahrzeugkarte würfelt ihr mit dem darauf liegenden Würfelt. Rückt den Ganovenchef die gewürfelte Augenzahl auf seiner Laufstrecke weiter. Läuft er dabei über ein Beutefeld oder bleibt darauf stehen, sammelt er dort die Beute ein. Legt das Beuteplättchen unbesehen auf das Ganovenversteck in der Hütte im Wald hinter der Polizeistation.

Liegen die richtigen Verdachtskarten auf den Fahrzeugen?

Der Vorleser dreht als erstes die Hinweiskarte um. Die Lupe zeigt euch, wo der Hinweis in Wimmelstadt zu finden ist. Der farbige Rand der Lupe zeigt euch, auf welchem Spielplanteil sich der Hinweis befindet. Danach dreht jeder Spieler nacheinander seine Verdachtskarte auf der Fahrzeugkarte um. Der Spieler, der seine Verdachtskarte auf das Polizeiauto gelegt hat, beginnt und vergleicht die Farbe der Lupe auf der Hinweiskarte mit der Lupe auf der Verdachtskarte.

- Sind die Farben der Lupe auf der Hinweiskarte und auf der Verdachtskarte gleich?



Super! Du hast gut aufgepasst und einen wichtigen Hinweis auf den Ganovenchef gefunden. Nimm den Würfel von der Fahrzeugkarte und würfle damit. Danach darfst du mit deinem Polizisten die Augenzahl vorrücken. Kommst du dabei auf oder über ein Beuteplättchen, legst du es unbesehen vor dir ab. Es dürfen auch mehrere Polizisten auf einem Feld stehen.

- Stimmt die Lupe auf der Verdachtskarte nicht mit der Lupe auf der Hinweiskarte überein?



Schade! Der Ganovenchef hat dich leider auf eine falsche Fährte gelockt! Nimm den Würfel auf der Fahrzeugkarte und würfle damit. Dann ziehst du den Ganovenchef um die gewürfelte Augenzahl weiter. Kommt er dabei auf oder über ein Beutefeld, nimmst du das Beuteplättchen und legst es unbesehen in das Ganovenversteck.



Dann überprüft der Spieler, der seine Verdachtskarte auf dem Polizeimotorrad abgelegt hat, ob sein Verdacht richtig ist usw. Die Reihenfolge für die Überprüfung ist immer: Polizeiauto, Polizeimotorrad, Polizeifahrrad und als letztes der Polizist zu Fuß.

Wenn alle Verdachtskarten überprüft wurden, nimmt jeder Spieler seine Verdachtskarte wieder auf die Hand. Der nächste Hinweis wird durchgegeben und die nächste Ermittlungsrunde beginnt.

Der nächste Hinweis geht ein und eine neue Ermittlungsrunde beginnt.

Wer mit seiner Spielfigur an erster Position steht, ist jetzt der Leiter der Polizeistation. Stehen zwei Lese-Polizisten gleichzeitig an der ersten Position, ist der der Leiter der Polizeistation, der in der letzten Runde das schnellere Fahrzeug hatte.

Nimm die Sanduhr und den Stapel mit den Hinweiskarten. Nimm die Fragezeichen-Karte vom Stapel, lege sie daneben ab und lies die nächste Hinweiskarte laut vor.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Ganovenchef oder ein Lese-Polizist das letzte Beuteplättchen auf der Laufstrecke erreicht. Das letzte Beuteplättchen wird noch entsprechend den Regeln verteilt, denn endet das Spiel. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Wertung

Dreht die Beuteplättchen im Ganovenversteck um und zählt die Geldbündel darauf. Dann dreht jeder Lese-Polizist seine Beuteplättchen um und zählt seine Geldbündel.



Wer hat mehr Geldbündel gesammelt?

- **Der Ganovenchef:** So ein Pech! Diesmal wart ihr leider nicht clever und schnell genug! Der Ganovenchef ist mit dem größeren Teil der Beute verschwunden. Versucht es beim nächsten Einsatz gleich noch einmal und strengt euch noch mehr an!
- **Die Lese-Polizisten:** Super! Ihr seid ein starkes Team und habt dem Ganovenchef den größeren Teil der Beute abgenommen. Jetzt wissen die Diebe, dass in Wimmelstadt für sie nichts mehr zu holen ist und sie flüchten aus eurer Stadt. Der Spieler mit den meisten Geldbündeln hat am besten zugehört und aufgepasst. Er wird deshalb zum Ober-Lese-Kommissar befördert. Bei Gleichstand gibt es natürlich mehrere Beförderungen.

Wir bedanken uns herzlich bei den Schülerinnen und Schülern und den betreuenden Lehrkräften der Brettspiel-AG der Maiburg-Grundschule in Bippin, für die aufschlussreichen Testrunden und die freundliche Unterstützung.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de