



# DER KLEINE KOMMISSAR

Ein unterhaltsames Kriminalspiel

## INHALT

- 1 Spielfeld
- 1 Würfel
- 1 Roter Spielstein
- 6 Spielfiguren
- 12 Blaue Spielsteine
- 14 Kommissar-Dienstmarken
- 40 Versteck-Karten

Der Dieb ist wieder tätig und dabei, seinen x-ten Coup zu landen! Was wird diesmal sein Ziel sein? Der Ort ist absolut geheim, aber für große Detektive gibt es keine unlösbaren Rätsel!

Jeder von den Ordnungskräften gejagte Verbrecher hinterläßt immer Spuren. Aber nur den tüchtigsten Kommissaren gelingt es, die richtigen Spuren zu verfolgen und den Dieb schließlich auf frischer Tat zu erwischen.

Mit ein bißchen List und Logik können die gerissensten Coups vereitelt werden, und auch die schwierigsten Fälle können brillant gelöst werden!

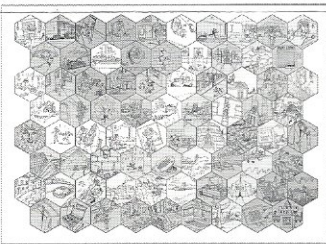


Abb. 1

## SPIELVORBEREITUNG

Breitet das Spielfeld auf dem Tisch aus und legt die Versteck-Karten (s. Abb.1) gut gemischt und mit den Abbildungen des Spielfelds nach unten daneben. Legt die Dienstmarken (s. Abb.2) zu einem Stapel zusammen und haltet den roten Spielstein sowie die blauen Steine und die Spielfiguren in Reichweite.



Abb. 2

## SPIELZIEL

Die kleinen Kommissare müssen die Fährte des Diebs verfolgen und versuchen, ihn ausfindig zu machen. Dabei müssen sie die Hinweise beachten, die dieser jedesmal gibt, wenn der Platz einer Spielfigur geändert wurde.

## SPIELVERLAUF

Würfelt, um festzulegen, wer als erster der Dieb ist. Wer die höchste Punktzahl hat, darf den Verbrecher spielen.

Der Dieb wählt eine Versteck-Karte und sucht auf dem Spielfeld das Gebiet, wo er das Verbrechen begangen hat. Der Tatort entspricht dem weißen Feld auf der Karte (s. Abb.3). Natürlich darf niemand außer dem Dieb die Karte einsehen, und der Tatort muß geheim bleiben.

Daraufhin wählt der Dieb irgendein Feld auf dem Spielfeld aus, außer demjenigen, wo sich sein Versteck befindet, und stellt den roten Spielstein darauf. Alle anderen Spieler wählen eine Spielfigur und stellen sie auf dasselbe Feld, auf dem der rote Stein sitzt.

Der kleine Kommissar zur linken des Diebs fängt mit der Fahndung an. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Der erste Spieler würfelt und bewegt die Spielfigur so viele Felder in jegliche Richtung (vorwärts, rückwärts, nach rechts, nach links, im Kreis usw.), wieviel Punkte er gewürfelt hat.

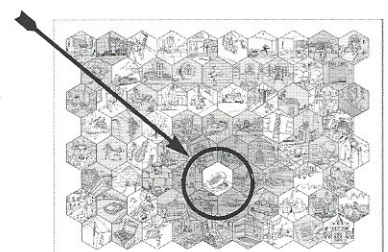


Abb. 3

Der Dieb muß je nach neuer Position des roten Steins eine der folgenden Hinweise geben:

- **HEISS** (wenn das Feld im Vergleich zur Position des roten Steins näher am Versteck liegt)
- **WARM** (wenn das Feld im Vergleich zur Position des roten Steins und dem Versteck genau dazwischen liegt)
- **KALT** (wenn das Feld im Vergleich zur Position des roten Steins weiter vom Versteck entfernt liegt)
- **ERWISCHT** (wenn man das Versteck findet)

Kommt die Spielfigur auf ein weiter entferntes Feld, so wird auf dieses ein blauer Spielstein gesetzt. Liegt das Feld jedoch näher am Versteck, dann wird der rote Stein auf die neue Position verrückt. Auf das Feld, wo er sich befand, wird ein blauer Stein gesetzt. Jedesmal wenn sich ein Spieler dem Versteck nähert, bekommt er eine Dienstmarke.

Befindet sich das Feld im Vergleich zum Versteck genauso weit entfernt, wird der rote Stein nicht versetzt, und es gibt keine Dienstmarke.

Der erste Spieler, dem es gelingt, den Dieb zu fangen, kommt in den Besitz der Versteck-Karte und wird nun selbst der Dieb. Er wählt eine neue Karte, um sein Versteck festzulegen, und das Spiel geht weiter.

## DIE DIENSTMARKEN

Hat ein Spieler 3 Dienstmarken zusammen, dann muß er sie mit einer Versteck-Karte austauschen.

## WIE DIE ENTFERNUNG GEMESSEN WIRD

Zur einfachsten Messung der Entfernung braucht der Dieb nur auf die Farben der Felder zu achten, auf denen sich der rote Stein und die Figur des kleinen Kommissars (blauer Spielstein) befinden. Wenn sie die gleiche Farbe haben, ist die Entfernung gleich; wenn sie eine andere Farbe haben, muß man sehen, welches der beiden näher am Versteck liegt (s. Abb.4).

## SPIELENDE

Der erste Spieler, dem es gelingt, 4 Versteck-Karten zu erringen, hat das Spiel gewonnen.

## SPIELTIPS:

## SPIEL FÜR 2 PERSONEN

Wenn es nur 2 Spieler gibt, werden nur zwei Partien gespielt und keine Dienstmarken benutzt. Jeder Spieler versteckt sich einmal, während der Spielgegner nach ihm fahndet. Wird der Dieb entdeckt, werden die verwendeten blauen Spielsteine gezählt. Wer mit den wenigsten Steinen ausgekommen ist, hat das Spiel gewonnen.

## EINE SPIELALTERNATIVE

Folgt den Spielregeln, aber versucht, den Dieb ohne Würfeln zu erwischen! Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, nach Belieben auf ein Feld setzen und so versuchen, den Verbrecher zu packen.

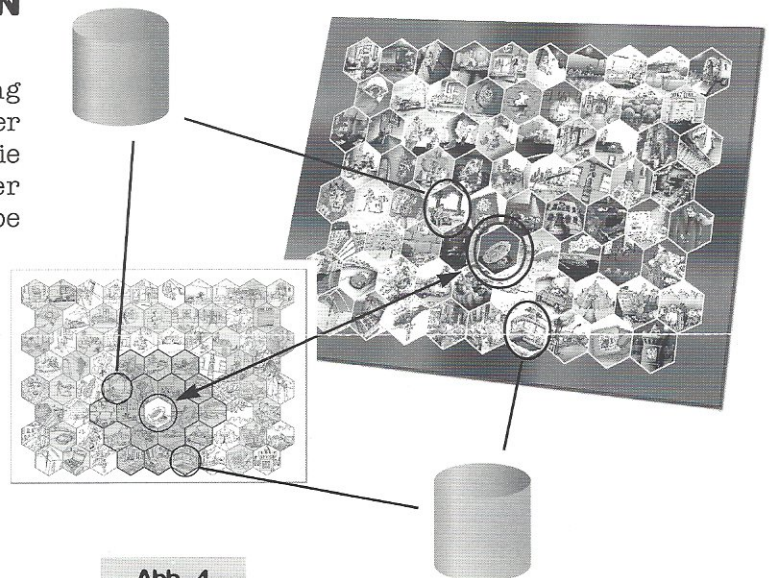


Abb. 4

Anleitungsheft bitte aufbewahren

**Clementoni** GmbH  
Balger Hauptstraße 8  
D - 76532 Baden-Baden  
Tel.: 07221•95490  
Fax: 07221•954920