

Schließlich einigt man sich noch, wer mit dem Spiel beginnt. Im Spiel sind die beiden Spieler immer abwechselnd an der Reihe und ziehen oder springen je Spielzug immer mit **einer** beliebigen ihrer 7 Figuren. Alle Figuren haben dieselben Zugmöglichkeiten – egal, ob es sich um Ganoven oder Polizisten handelt.



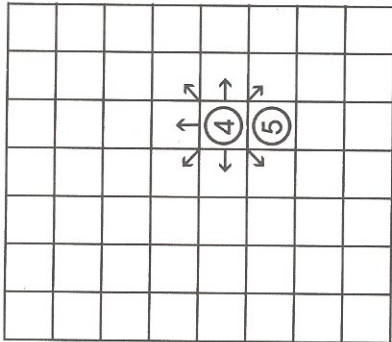
Bewegung der Spielfiguren

Wer an der Reihe ist, hat folgende drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Entweder zieht er mit einer seiner Spielfiguren,
- oder er springt mit einem seiner Spielsteine oder
- er macht mit einer seiner Spielfiguren einen Ketten sprung.

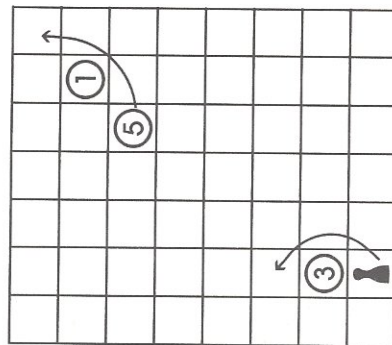
1. Ziehen

Man kann mit einer eigenen Figur um ein Feld weiter in alle Richtungen auf ein angrenzendes freies Feld ziehen:

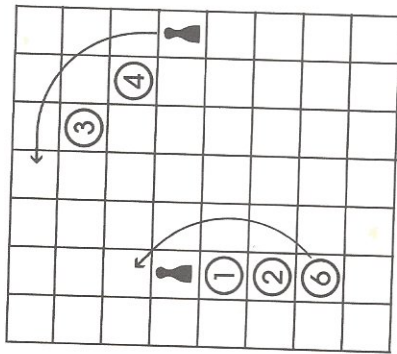


2. Springen

Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man überspringt **eine** (eigene oder gegnerische) Figur in gerader Linie und zieht auf das angrenzende freie Feld.



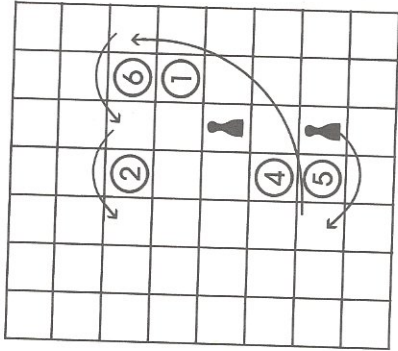
Oder man überspringt **mehrere** (eigene oder gegnerische) direkt hintereinander stehende Figuren in gerader Linie und zieht auf das direkt angrenzende Feld.



3. Der Kettenprung

Möglich ist auch, einen Kettenprung zu tätigen und sich dabei der beiden obigen „Sprungtechniken“ zu bedienen. Dabei darf nach jedem Teilzug die Richtung geändert werden.

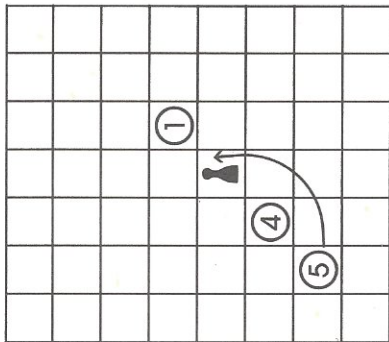
Im folgenden Beispiel springt ein Ganove über einen Polizisten nach links hinweg, ändert dann die Richtung, überspringt 3 Figuren auf einmal, ändert dann nochmals die Richtung und überspringt schließlich nacheinander noch einmal zwei Figuren.



Spielende

Man beendet das Spiel dann, wenn es einem Spieler gelingt, mit dem eigenen Polizisten, der die Hand-schellen bei sich trägt, direkt auf das Feld zu ziehen oder zu springen, auf dem der gegnerische Ganove steht. Beachten Sie dabei, daß es bei diesem letzten Zug durchaus erlaubt ist, den gegnerischen Ganoven auch dann zu fangen, wenn er sich in einer geschlossenen Reihe befindet, man muß also in diesem Fall nicht über alle Figuren hinwegspringen.

Beispiel: Der Polizist Nr. 5 springt auf das Feld mit dem gegnerischen Ganoven und fängt ihn dadurch.



Derjenige Spieler, der als erster dem gegnerischen Ede „die Handschellen anlegt“, gewinnt die Partie.

Taktische Tips

Am besten ist es, den Gegner dadurch irrezuführen, indem man alle seine 6 Polizisten bewegt – und nicht nur bevorzugt denjenigen, der die Handschellen bei sich hat. Außerdem empfiehlt es sich, auch ruhig öfter einmal Züge zu wagen, die einen selbst überhaupt nicht voranbringen. Das verwirrt den Gegner, und somit können Sie sich unauffälliger mit dem „Handschellen-Polizisten“ an ihn heranpirschen.



T.Nr. 131440