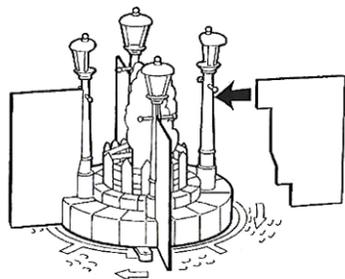
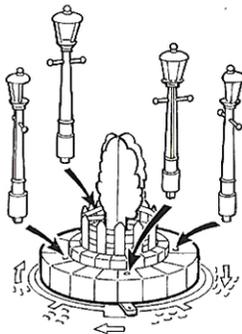


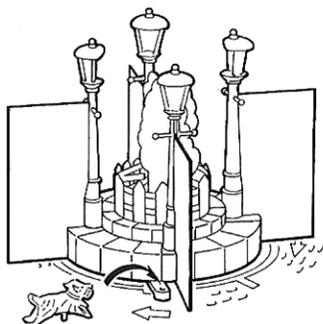
5

Drücke die vier Laternenpfähle kräftig in ihre Öffnungen außen am Kreisel.



6

Schiebe die vier Trennwände in die Schlitz in den Laternenpfählen.



7

Die flache Seite der Kartenhalterung darf immer nur für einen Spieler sichtbar sein. Zuletzt drückst Du vorsichtig den Hund auf seinen Haltebalken unten am Kreisel.

Spielausstattung

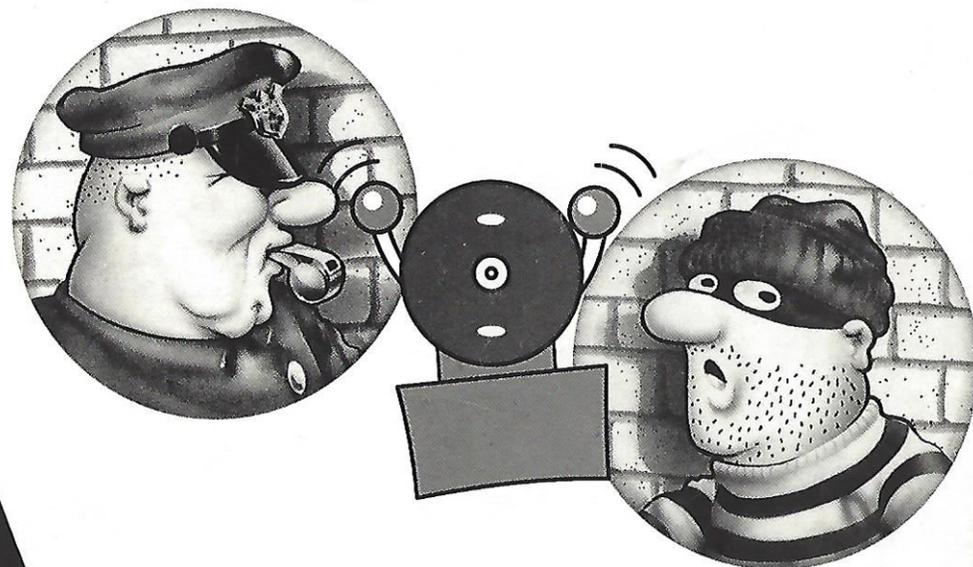
1 Spielplan, 1 drehbarer Fahndungskreisel, 4 Polizisten, 1 Würfel, 16 Fahndungsgitter (4 pro Farbe), 4 Laternenpfähle, 1 Zaun, 1 Hund, 1 Stanzteil mit: - 4 Trennwänden - 2 Baumteilen - 15 Ganoven-Karten, beidseitig bedruckt

Aufbewahrung

Um das Spiel wegzupacken, mußt Du den Baum, den Zaun und die Laternen entfernen. Nimm dann den Fahndungskreisel vom Spielplan. Die Trennwände können in den Laternenpfählen verbleiben.



Junior



COP

Heiße Jagd auf
coole Ganoven



Das Ziel des Spiels

**Euer erster Fall: Schnappt den richtigen Ganoven!
Wer zuerst die echten Beweise findet und den Dieb noch am Tatort verhaften kann, gewinnt das Spiel.**



Die Vorbereitung des Spiels

Vor dem allerersten Spiel: Baue das Spiel auf, wie auf den Seiten 5 und 6 beschrieben.

Danach geht es wie folgt weiter:

- **Jeder Spieler wählt eine Farbe.**
- **In der gewählten Farbe erhält jeder Spieler einen Polizisten und die vier Fahndungs-Gitter. Jeder Spieler setzt sich dann vor die Spielplanseite, auf der sich die Fahndungs-Box seiner Farbe befindet.**
- **Die 15 Ganoven-Karten werden gemischt und neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler stellt seinen Polizisten auf das Startfeld des Spielplans (auf dem Startfeld ist ein Polizist zu sehen, der in die Zugrichtung zeigt - in die Richtung, in die der Ganove geflüchtet ist).**

Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach ist immer der linke Nachbar an der Reihe. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Polizisten um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Es gibt sechs verschiedene Felder, auf denen Polizisten landen können. Auf den folgenden Seiten wird erklärt, was auf jedem der Felder zu tun ist, wenn ein Polizist darauf landet.

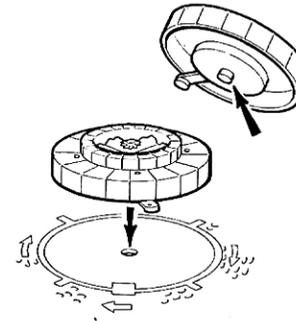
Aufbau

1

Löse alle Kunststoffteile aus ihren Rahmen, ebenso die vorgestanzten Kartonteile. Entferne die Kartonstücke aus den gestanzten Öffnungen in der Spielplanmitte.

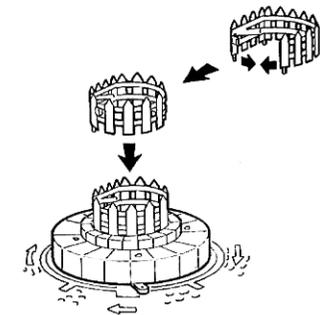
2

Setze den drehbaren Fahndungskreis auf die Mitte des Spielplanes - mit den Füßen in die Öffnungen.



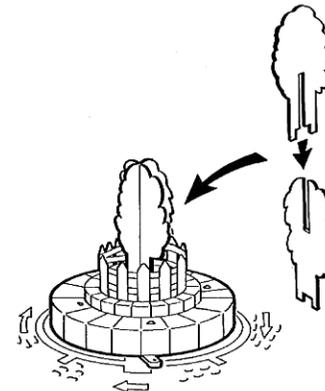
3

Biege den Zaun in eine "D"-Form (mit einer flachen Seite). Drücke den Zaun mit seinen drei Pfosten in die Öffnungen des Kreisels.



4

Stecke die zwei Baumteile kreuzförmig zusammen und setze den Baum in die Mitte des Fahndungskreisels.



Mützen-Feld



Wer auf diesem Feld landet, egal ob durch einen Würfelwurf oder durch die Anweisung des Feldes "Dienst-Mütze verloren", beendet sofort seinen Zug. Dieses Feld hat keine Auswirkungen.

Falsche Spur



Wer auf diesem Feld landet, verfolgt leider eine falsche Spur: Du würfelst sofort noch einmal und ziehst Deinen

Polizisten um die gewürfelte Augenzahl rückwärts. Damit ist Dein Zug beendet: die Anweisung dieses neuen Feldes wird nicht mehr ausgeführt.

Dienst-Mütze verloren



Wer auf diesem Feld landet, hat seine Dienst-Mütze verloren! Du mußt sofort rückwärts ziehen zum nächsten Mützen-Feld, wo Du sie zum Glück wiederfindest. Dein Zug ist beendet.

Heiße Spur



Wer auf diesem Feld landet, hat eine ganz heiße Spur gefunden: Du ziehst Deinen Polizisten sofort auf das Feld vor dem allerersten Polizisten. Damit ist Dein Zug beendet.

Landest Du beim Vorziehen auf dem Tatort-Feld, so hast Du das Spiel sofort gewonnen.

Aber: Liegst Du selbst ganz vorne, bleibt Dein Polizist leider stehen.

Steht ein Polizist auf dem Feld "Ganz-sicher", endet Dein Zug aber auch auf diesem Feld!

Ganz Sicher



Wer auf diesem Feld landet, kann nicht mehr von anderen Polizisten überholt werden; zumindest nicht, so lange er auf diesem Feld steht. Ansonsten hat das Feld keine Auswirkungen, Dein Zug ist beendet.

Ganz wichtig:

Nur wenn Du würfelst und auf ein neues Feld ziehst, mußt Du die Anweisungen des Feldes befolgen!

Das Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst mit seinem Polizisten auf dem Tatort-Feld (das letzte Feld des Spielplans) landet und damit Ede verhaftet. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Tatort-Feld zu erreichen: Entweder Du landest hier nach einem Würfelwurf, oder durch Vorwärtsziehen Deines Polizisten - wenn Du Merkmale richtig herausgefunden hast. Landen zwei oder mehr Polizisten gleichzeitig auf dem Tatortfeld, so gewinnt derjenige, der mehr richtige Merkmale gefunden hat. Haben Polizisten gleichviele Merkmale gefunden, so endet das Spiel unentschieden.



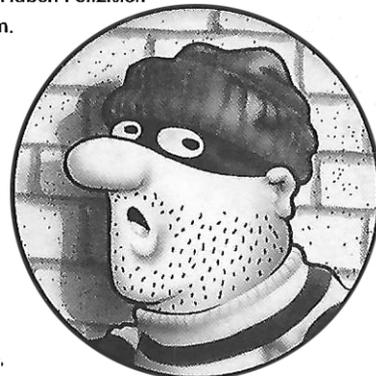
© 1994 Tonka Corporation.
Wichtig! Bitte aufbewahren.
Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
Kenner Parker,
Verbraucherservice,
Max-Planck-Straße 10,
63128 Dietzenbach.

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH,
Verbraucherservice,
Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien.

Schweiz:
Hasbro Schweiz AG,
Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon



14222D0494

Das Ganoven-Feld:



Das ist die Chance für Deine Mitspieler, näher an den Ganoven heranzukommen. Drehe die bewegliche Bodenplatte des Fahndungskreisels so, daß die flache Seite des Zaunes zu Dir zeigt. Schiebe jetzt den Hund an seinem Haltebalken langsam im Uhrzeigersinn weiter, bis Du hörst, wie der Hund mit einem **klicken** einrastet.

Nimm jetzt die **unterste** Ganoven-Karte vom Stapel und stecke sie, aber ohne sie den Mitspielern zu zeigen, in die flache Kartenhalterung des Zaunes.

Laut rufst Du "Fertig!" und löst dem Hund aus seiner Verankerung. Der Haltebalken, mit dem Ganoven darauf, dreht sich einmal rundum und erlaubt jedem Spieler einen kurzen Blick darauf.

So wird gefahndet:

- Jetzt sind Deine Mitspieler dran - jeder muß versuchen, den Ganoven zu identifizieren: Jeder vergleicht die Merkmale, die er auf der Karte sieht, mit den Merkmalen in seiner Fahndungs-Box (vor sich auf dem Spielplan).

- Wer ein übereinstimmendes Merkmal gefunden hat, legt eines seiner Fahndungs-Gitter auf dieses Merkmal seiner Fahndungs-Box.

So wird ausgewertet:

- Ist die Ganoven-Karte wieder vor Dir zum Stillstand gekommen, darf kein Fahndungsgitter mehr gelegt werden.

Du siehst Dir die Fahndungs-Boxen aller anderen Spieler an und prüfst anhand der Karte, wie viele Merkmale jeder Spieler herausgefunden hat.

- Für jedes richtig herausgefundene Merkmal erhält ein Spieler einen Punkt.

So wird gezogen:

Jetzt darf jeder Deiner Mitspieler seinen Polizisten vorwärtsziehen. Für jeden Punkt, den ein Spieler gewonnen hat, darf er seinen Polizisten 1 Feld vorrücken. Die Bewegung ist damit beendet. Damit ist Dein Zug beendet und Dein linker Nachbar ist an der Reihe: Er entfernt die Karte aus der Halterung und legt sie offen auf den Stapel. Dann würfelt er wie oben beschrieben.

Ein Tip vom Polizei-Chef:

Auch wer nicht alle Merkmale findet, sollte vier Fahndungs-Gitter plazieren. Raten ist besser als nichts tun!



Beispiel

Während sich die Ganoven-Karte vorbeidreht, entdeckt ein Spieler, daß der Ganove blaue Hosen trägt und einen Bart hat. Weiter glaubst Du, daß der Ganove Stiefel trug und eine Taschenlampe bei sich hatte.

Entsprechend legt er seine vier Fahndungs-Gitter auf diese vier Merkmale seiner Fahndungsbox.

Bei der Auswertung anhand der Ganoven-Karte stellst Du fest, daß die Hosen und der Bart richtig sind, Stiefel und Taschenlampe aber falsch.

Ergebnis: Der Polizist des Spieles zieht zwei Felder vorwärts.

