

Markus Nikisch



KommissarMaus

büxt keiner aus



Inspector Mouse: The Great Escape • Commissaire Souris • Rechercheur Muis stopt het gespuis!
Al comisario Ratónez no se le escapa nadie • Commissario Topo: La grande fuga



Kommissar Maus büxt keiner aus

Ein verdrehtes Memospiel für 1 - 4 Detektive ab 5 Jahren.

Autor: Markus Nikisch · Illustration: Valeska Scholz · Redaktion: Patrick Tonn · Spieldauer: 15 - 20 Minuten
Die Figur des Kommissar Maus ist nach einer Idee von Sibylle Rieckhoff entstanden.

Kommissar Maus braucht eure Hilfe! So viele Ganoven hat er schon hinter Schloss und Riegel gebracht, doch jetzt hecken diese kriminellen Genies wieder etwas aus: Sie planen einen Ausbruch! Wenn der Alarm losgeht, kommt es auf ein gutes Gedächtnis und eine feine Spürnase an. Denn nur wer weiß, welcher Ganove zuletzt in der Zelle mit dem Fluchttunnel saß, kann den Ausbruchsversuch vereiteln. Wer beweist ein mäusestarkes Gedächtnis und fängt die meisten Ausbüxer wieder ein?

Ihr wollt wissen, wie es Kommissar Maus gelungen ist, die Ganoven aus der Lausfamilie, Karies-Bande oder Virus-Gang zu schnappen? Diese und andere spannende Detektivgeschichten gibt es in den Bilderbüchern „Kommissar Maus löst jeden Fall“ zu entdecken!

Spielinhalt



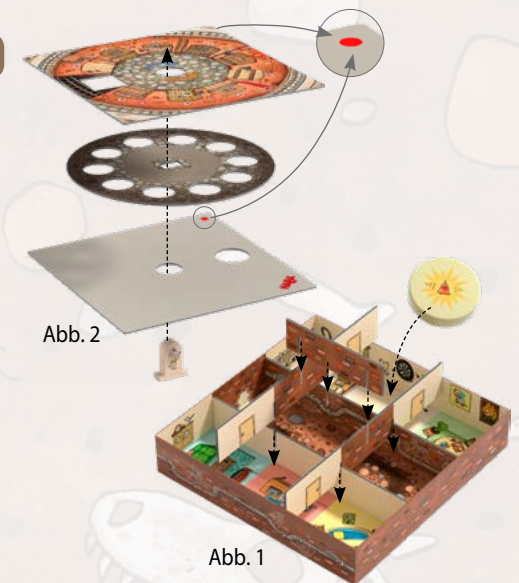
Spielvorbereitung

Löst zuerst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen heraus. Alles, was ihr entsorgen könnt, ist mit einem gekennzeichnet. Baut nun das Steckkreuz wie in Abb. 1 zusammen und stellt es in den Schachtelboden. Achtet dabei darauf, dass die beiden langen Tunnelwände nach innen zum Tunnel im Schachtelboden zeigen. Stellt die Alarmanlage in den dafür vorgesehenen Raum auf den beigefarbenen Kreis.

Legt anschließend die drei Spielpläne wie in Abb. 2 übereinander. Die roten Punkte auf den Rückseiten der quadratischen Spielpläne helfen euch bei der richtigen Ausrichtung. Steckt danach die Kommissar Maus-Drehfigur von unten durch die Löcher in der Mitte der Spielpläne. Den dreilagigen Spielplan könnt ihr jetzt an der Drehfigur festhalten und auf das Steckkreuz in der Schachtel setzen. Achtet dabei darauf, dass die Zelle mit der leuchtenden Alarmglocke über der Alarmanlage im Schachtelboden liegt.

Stellt die Schachtel mit Spielplan jetzt in die Tischmitte und legt den Fluchtwagen daneben (an den Tunnelausgang).

Jeder bekommt eine Ganovenakte und die farblich passende Lupe. Überzählige Ganovenakten und Lupen werden nicht benötigt. Mischt die Ganovenplättchen verdeckt und legt sie neben die Schachtel. Ein zufällig gezogenes Ganovenplättchen kommt offen in den Eingang zum Zellenblock. Haltet die Belohnungssterne und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Geheimnis gelüftet hat, darf beginnen und zuerst würfeln. Was zeigt der Würfel?

- Drehe mithilfe von Kommissar Maus den Zellenblock im Uhrzeigersinn weiter.
- Drehe mithilfe von Kommissar Maus den Zellenblock gegen den Uhrzeigersinn weiter.
- Du darfst dir aussuchen, in welche Richtung du den Zellenblock drehen möchtest.

Achtung: Beim Drehen sollten alle Spieler ganz still sein und die Ohren spitzen. Denn irgendwann wird ein Ganove ausbrechen wollen und dabei die Alarmanlage auslösen. Merkt euch außerdem immer gut, welche Ganovenplättchen in den Zellenblock gelegt werden.

Drehe Kommissar Maus so weit, ... bis der Eingang zum Zellenblock leer ist. Nimm eines der verdeckten Ganovenplättchen und lege es offen hinein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
oder ... bis die Alarmanlage ertönt. Jetzt müsst ihr den „Fluchtversuch aufklären“!

Fluchtversuch aufklären

Was passiert, wenn die Alarmanlage ertönt? Drehe die Gefängniszellen nicht weiter, sondern halte sofort an! Jetzt können alle einen Tipp abgeben, welcher Ganove zuletzt in der Zelle mit der leuchtenden Alarmglocke saß und von dort ausbrechen wollte. Dazu legt ihr eure Lupe geheim auf den verdächtigen Ganoven in eurer Ganovenakte und klappt sie zu. Wenn alle getippt haben, hebt ihr den Spielplan aus der Schachtel und seht nach, welches Ganovenplättchen auf der Alarmanlage gelandet ist. Überprüft nun in euren Ganovenakten, ob ihr richtig getippt habt.

- Jemand hat richtig getippt?
Jeder, der Recht hatte, bekommt einen Belohnungsstern aus

dem Vorrat und legt diesen in seine farblich passende Detektivwohnung im Schachtelboden. Das erratene Ganovenplättchen kommt anschließend verdeckt aus dem Spiel.

- Es liegen zwei oder mehr Ganovenplättchen auf der Alarmanlage?
Dann habt ihr wohl einen oder mehrere Ausbruchsversuche überhört. In diesem Fall kommen alle Ganovenplättchen, die gerade nicht getippt worden sind, offen in den Fluchtwagen. Jeder, der trotzdem einen Ganoven richtig getippt hat, bekommt einen Belohnungsstern. Erratene Ganovenplättchen kommen anschließend verdeckt aus dem Spiel.

- Niemand hat richtig getippt oder es liegt gar kein Ganovenplättchen auf der Alarmanlage?
Oh, oh ... Dann legt ihr alle nicht erratenen Ganovenplättchen, die auf der Alarmanlage liegen, offen auf einen freien Platz im Fluchtwagen. Wenn gar keine Ganovenplättchen auf der Alarmanlage liegen, habt ihr euch wohl verhört und setzt einfach den Spielplan wieder in die Schachtel ein.

Legt nach der Aufklärung eines Fluchtversuchs den Spielplan wieder auf das Steckkreuz. Wenn der Eingang zum Zellenblock jetzt leer ist, legt ihr ein neues Ganovenplättchen hinein.

Danach ist der Nächste an der Reihe und darf würfeln.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- ... der Fluchtwagen voll besetzt ist. Oje! Diesmal konnten die Ganoven entkommen. Ihr habt leider gemeinsam verloren. Aber mit der Hilfe von Kommissar Maus fangt ihr sie sicher schon bald wieder ein!
- ... das letzte Ganovenplättchen in den leeren Eingang zum Zellenblock gelegt wird. Super, ihr habt tolle Detektiv-Arbeit geleistet! Jeder zählt jetzt die eigenen Belohnungssterne. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps zum Schwierigkeitsgrad:

Für Jung-Detektive: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr nicht mit allen 15 Ganoven spielt. Legt dazu zu Beginn einige Ganovenplättchen offen und für jeden sichtbar zur Seite. Diese Ganoven sind in dieser Runde unschuldig.

Für Meister-Spürnasen: Wenn ihr es schwieriger haben wollt, legt zu Beginn schon einige Ganovenplättchen offen – oder noch kniffliger: verdeckt – in den Fluchtwagen. Fangt zuerst mit einem an und steigert euch langsam.

Die Ganoven:



Die Lausfamilie

Die Kariesbande

Die Virus-Gang

Der Klepto-Clan

Die Bauchwehtruppe

Kooperative und Solo-Variante

Diese Regeln funktionieren, wenn du alleine spielst, aber auch, wenn ihr gemeinsam als Gruppe spielt. Es gelten die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

- Ihr braucht keine Belohnungssterne und nur eine Ganovenakte mit Lupe.
- Ihr spielt mit allen 15 Ganovenplättchen.

Spielablauf

- Wenn der Alarm ertönt, einigt ihr euch gemeinsam auf einen Ganoven, den ihr mit der Lupe in der Akte markiert.
- Habt ihr richtig getippt? Dann kommt das Ganovenplättchen verdeckt aus dem Spiel.
- Habt ihr falsch getippt? Dann kommt das Ganovenplättchen verdeckt in den Fluchtwagen. Ihr dürft euch die Ganoven im Fluchtauto nicht mehr ansehen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... der Fluchtwagen voll ist. Oje! Die Ganoven fliehen und ihr habt gemeinsam verloren.
- ... ihr das letzte Ganovenplättchen in den Eingang zum Zellenblock legt. Hervorragend! Ihr habt gemeinsam gewonnen!

Boss-Variante

Durch diese Regel wird das Spiel noch kniffliger:

- Zu Spielbeginn legt ihr ein Ganovenplättchen unbesehen und verdeckt auf den Fahrersitz des Fluchtwagens. Dieser ist der Boss, der den Ausbruch geplant hat.
- Bevor ihr am Spielende eure gewonnenen Belohnungssterne zählt, gibt es noch einen letzten wichtigen Tipp: Wer ist der Boss? Wenn ihr gut aufgepasst habt, wisst ihr, welcher Ganove den Zellenblock nicht betreten hat und somit der Boss sein muss.
- Jeder tippt geheim für sich und deckt anschließend zur Kontrolle das Ganovenplättchen auf dem Fahrersitz auf.
- Jeder, der richtig getippt hat, bekommt zwei Belohnungssterne.

Tip: Diese Variante kann auch kooperativ oder solo gespielt werden. Hier tippt ihr am Ende allein bzw. gemeinsam, wer wohl der Boss ist. Nur wenn ihr den Boss richtig getippt habt, könnt ihr das Spiel gewinnen.

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



Inspector Mouse: The Great Escape

A mousy memory game for 1-4 detectives, ages 5 and up.

Game Designer: Markus Nikisch · Illustration: Valeska Scholz · Game Developer: Patrick Tonn · Playtime: 15-20 minutes

The Inspector Mouse character is based on an original idea by Sibylle Rieckhoff.

Inspector Mouse needs your help – He's put a lot of crooks behind bars, but now these criminal masterminds are planning a great escape! You'll need a good memory and great detective skills when the alarm goes off. Foil the escape attempt by figuring out which criminal was the last in the cell where the escape tunnel was dug.

Who has the sharpest memory and is able to recapture the most escaped criminals?

Game Contents





Game Setup

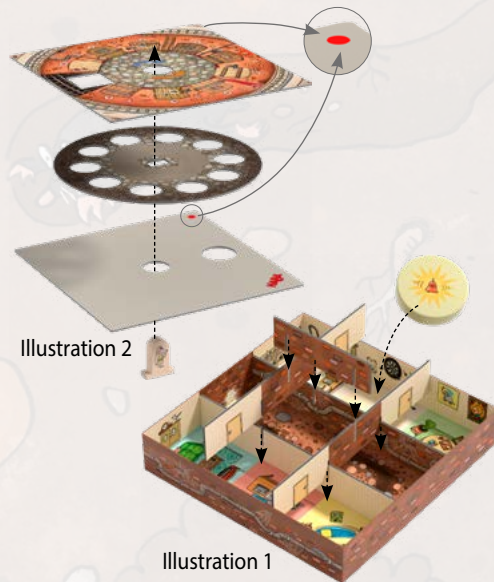
First, carefully remove all the parts from the cardboard surrounds. The empty frames that can be disposed of are marked with a

Now, slot the cardboard dividers together as shown in Illustration 1 and place the resulting grid inside the box. Make sure that the two long tunnel walls are correctly aligned with the tunnel in the bottom of the box. Place the alarm on the beige circle.

Next, place the three game boards one on top of the other, as shown in Illustration 2. The red dots on the backs of the square game boards will help you to align them correctly. From below, push the rotating Inspector Mouse figure through the gaps in the center of the game boards. You can now hold the three-layer game board by the rotating figure and place it on top of the grid in the box. Make sure that the cell with the "flashing" alarm bell is above the alarm system in the bottom of the box.

Now put the box with the game board into the middle of the table, and place the getaway car next to it at the tunnel exit.

Each player takes one set of mugshots and a matching magnifying glass. Extra mugshots and magnifying glasses can be returned to the box. Shuffle the criminal tiles face down and place them next to the box. Pick one criminal tile at random and place it face up into the entrance of the jailhouse. Have the reward stars and the die ready.



How to Play

Players will take turns in a clockwise direction. The player who most recently solved a mystery goes first and rolls the die. What does the die show?

- Use the Inspector Mouse figure to rotate the jailhouse clockwise.
- Use the Inspector Mouse figure to rotate the jailhouse counter-clockwise.
- The player can rotate the jailhouse in either direction.

Note: The players should stay very quiet and keep their ears open when the jailhouse is being rotated. At some point, a crook will try to break out and set off the alarm system. Players should try and keep a mental note of which criminal tiles have been placed in the jailhouse, and in what order.

When You Rotate Inspector Mouse...
or

- ... rotate until the entrance to the jailhouse is empty. Pick up one of the face-down criminal tiles and place it face up into the entrance. Then it's the next player's turn.
- ... the alarm sounds. You now have to stop the attempted escape.

Stopping an Attempted Escape

What happens when the alarm sounds? Immediately stop rotating the jailhouse. Each player now tries to deduce which crook was trying to break out of the cell when the alarm went off. Place your magnifying glass on the mugshot of your suspect and close the cover of your file. When everyone is ready, lift the game board out of the box and check which criminal tile has landed on the alarm system. Players now check their mugshots to see if they identified the right suspect.

- Has somebody got it right?
Players who correctly identified the criminal trying to escape

receive a reward star, which they place in their personal detective office (color coded) in the base of the box. The tile showing the crook who has been identified is then removed from the game face down.

- Are there two or more criminal tiles on the alarm system?
Then you must have been alerted to multiple escape attempts. In this case, any tiles showing crooks who were not identified by the players go in the getaway car face up. Any player who has correctly identified a criminal receives a reward star. The tiles showing the crooks who have been identified are then removed from the game face down.

- Did nobody correctly identify a criminal, or is there no criminal tile on the alarm system?
Oh, dear... Then all the tiles on the alarm system showing unidentified crooks are placed on the getaway car face up. If there are no criminal tiles on the alarm system, it was a false alarm and the game board is replaced in the box.

After an escape attempt has been dealt with, replace the game board on the cardboard dividers. If the entrance to the jailhouse is now empty, place a new criminal tile there.

It is now the next player's turn to roll the dice.

End of the Game

The game is over when...

- ... the getaway car is full. Oh dear, this time the crooks escaped! Unfortunately, everyone loses. But with the help of Inspector Mouse, you'll soon round them all up again!
- ... the last criminal tile is placed in the empty entrance to the jailhouse. Great! You have all done excellent detective work. Now everyone counts how many reward stars they have collected. The player with the most stars wins. If two or more players have the same number of stars, they share the win.

Suggestions on adjusting the difficulty:

For junior detectives: The game is easier if you don't play with all 15 criminals. Place some of the criminal tiles face up and visible to everyone before the game starts. These characters are "not guilty" for the duration of this game.

For master sleuths: If you want to make things more difficult, start by placing some criminal tiles in the getaway car, either face up or - slightly trickier - face down. Start with just one tile and gradually raise the number as your skill levels increase.

The crooks:



Dear Children and Parents, after a fun game, did you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Cooperative and Solo Variant

These rules will work if you are playing on your own, but also if you are playing together as a group. The basic rules apply with the following changes:

Game Setup

- This time, you don't need the reward stars; all you need is one set of mugshots and one magnifying glass.
- The game is played with all 15 criminal tiles.

How to Play

- When the alarm sounds, you all agree on which crook is trying to break out by placing the magnifying glass on their mugshot in the file.
- Did you identify them correctly? Then this criminal tile is removed from the game face down.
- Did you guess wrong? Then the criminal tile is placed face down in the getaway car. You're not allowed to see the faces of the crooks in the getaway car.

Game Ends

The game ends when ...

- ... the getaway car is full. Oh, no! The criminals have all escaped, and everyone loses.
- ... the last criminal tile has been placed in the entrance to the jailhouse. Excellent. Everyone's a winner!

Who is the Boss?

This variation to the rules makes the game even trickier:

- At the start of the game, you place a criminal tile face down on the driver's seat of the getaway car. This is the boss who has planned the escape.
- Before you count your reward stars at the end of the game, there is one last mystery to clear up: Who is the criminal mastermind? If you've been paying attention, you'll know which crook never entered the jailhouse and must therefore be the boss.
- The players secretly make their own guess, and then the criminal tile in the driver's seat is turned over.
- Each player who has correctly identified the boss receives two reward stars.

Tip: This variant can also be played cooperatively or solo. You work out the identity of the boss either on your own or with your friend. The game is only won (or lost) when the identity of the boss is revealed.



Commissaire Souris

Un jeu de mémoire à faire tourner la tête pour 1 à 4 détectives à partir de 5 ans.

Auteur : Markus Nikisch · Illustration : Valeska Scholz · Rédaction : Patrick Tonn · Durée de la partie : 15 à 20 minutes

La figurine du Commissaire Souris est née d'après une idée de Sibylle Rieckhoff.

Le commissaire Souris a besoin de vous ! Il a déjà mis tellement de malfaiteurs derrière les barreaux ! Mais ces génies criminels manigencent encore quelque chose : ils prévoient de s'évader ! Lorsque l'alarme retentit, il faut une bonne mémoire et un flair de fin limier. Car seul celui qui sait quel bandit était assis en dernier dans la cellule avec un tunnel de sortie pourra déjouer la tentative d'évasion. Qui saura faire preuve d'une mémoire d'éléphant et rattrapera le plus de fugitifs ?

Contenu



Préparatifs

Commencez par détacher tous les éléments en carton des plaquettes prédécoupées. Tout ce que vous pouvez jeter est indiqué par une . Assemblez la partie à emboîter en croix comme indiqué sur l'ill. 1 et posez-la dans le fond de la boîte. Veillez à ce que les deux parois de tunnel longues soient dirigées vers l'intérieur du tunnel dans le fond de la boîte. Posez l'alarme dans l'espace prévu à cet effet sur le cercle beige.

Superposez ensuite les trois plateaux de jeu comme indiqué sur l'ill. 2. Les points rouges aux versos des plateaux de jeu carrés indiquent la bonne disposition des plateaux. Insérez ensuite la figurine pivotante du commissaire Souris par en-dessous dans les trous au centre des plateaux de jeu. Vous pouvez maintenant saisir le plateau de jeu composé de trois niveaux par la figurine pivotante, et le poser sur la partie emboîtée en croix dans la boîte. Veillez à ce que la cellule avec l'alarme sonore et lumineuse soit posée sur l'alarme dans le fond de la boîte.

Posez la boîte avec le plateau de jeu au centre de la table, et posez la voiture d'évasion à côté (près de la sortie du tunnel).

Chaque joueur reçoit une fiche-bandit et la loupe de la couleur assortie. Les fiches-bandits et les loupes en trop ne sont pas utilisées. Mélangez les plaquettes-bandits faces cachées, et posez-les à côté de la boîte. Une plaquette-bandit tirée au hasard est posée face visible dans l'entrée du bloc de cellules. Préparez les étoiles-récompenses et le dé.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a dévoilé un secret commence et lance le dé. Qu'indique le dé ?

- A l'aide du commissaire Souris, tourne le bloc de cellules dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A l'aide du commissaire Souris, tourne le bloc de cellules à l'inverse du sens des aiguilles d'une montre.
- Tu peux choisir le sens dans lequel tu veux tourner le bloc de cellules.

Attention : lorsque l'on tourne le bloc de cellules, tous les joueurs doivent être immobiles et tendre l'oreille. Car à tout moment un bandit peut s'échapper et déclencher l'alarme. Observez toujours avec attention quelles plaquettes-bandits se trouvent dans le bloc de cellules.

Faites tourner le commissaire Souris jusqu'à ce que... l'entrée du bloc de cellules soit vide. Prends l'une des plaquettes-bandits dont la face est cachée et pose-la, face visible, dans l'entrée. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

ou

• ... jusqu'à ce que l'alarme retentisse. Il faut alors « élucider la tentative d'évasion » !

Elucider la tentative d'évasion

Que se passe-t-il lorsque l'alarme retentit ? Ne tourne pas les cellules de la prison, mais bloque-les immédiatement ! Tous les joueurs peuvent alors essayer de parier sur le bandit qui se trouvait en dernier dans la cellule avec l'alarme sonore et lumineuse et qui a voulu s'évader. Pour cela, posez votre loupe en secret sur le bandit que vous soupçonnez sur votre fiche-bandit et refermez-la. Lorsque vous avez tous parié, soulevez le plateau de jeu de la boîte et regardez quelle plaquette-bandit se trouve sur l'alarme. Regardez alors dans vos fiches-bandits si vous avez bien deviné.

- Un joueur a bien parié ?
Tous ceux qui ont bien parié reçoivent une étoile en récompense

et la posent dans l'appartement de leur couleur sur le fond de la boîte. La plaquette-bandit qui a été trouvée sort du jeu face cachée.

- Il y a au moins deux plaquettes-bandits sur l'alarme ?
Vous n'avez pas entendu une ou plusieurs tentatives d'évasion. Dans ce cas, toutes les plaquettes-bandits qui n'ont pas été devinées sont placées faces visibles dans la voiture d'évasion. Chaque joueur qui a quand même parié sur le bon bandit reçoit une étoile en récompense. Les plaquettes-bandits qui ont été trouvées sortent du jeu face cachée.

- Personne n'a bien parié, ou il n'y a pas de plaquette-bandit sur l'alarme ?
Oh, oh ... Posez toutes les plaquettes-bandits situées sur l'alarme qui n'ont pas été trouvées, faces visibles, sur une place libre dans la voiture d'évasion. S'il n'y a aucune plaquette-bandit sur l'alarme, vous n'avez pas bien entendu, reposez simplement le plateau de jeu dans la boîte.

Après avoir élucidé la tentative d'évasion, reposez le plateau de jeu sur la partie en croix. Si l'entrée du bloc de cellules est de nouveau vide, posez une nouvelle plaquette-bandit dessus.
C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée quand...

- ... la voiture d'évasion n'a plus une seule place libre. Hélas ! Cette fois-ci, les bandits ont pu s'échapper. Pas de chance, vous avez tous perdu la partie. Mais à l'aide du commissaire Souris, vous allez sûrement tous les rattraper la prochaine fois !
- ... la dernière plaquette-bandit a été posée dans l'entrée vide du bloc de cellules. Super, vous avez fait un super boulot de détective ! Chaque joueur compte alors ses étoiles-récompenses. Le gagnant est celui qui en a le plus. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils sur le degré de difficulté :

Pour les détectives en herbe : le jeu sera plus simple si vous jouez avec moins de 15 bandits. Pour cela, commencez en posant de côté quelques plaquettes-bandits faces visibles par tous. Ces bandits sont innocents pour cette partie.

Pour les fins limiers : si vous voulez corser le degré de difficulté, commencez par placer quelques plaquettes-bandits faces cachées, ou encore plus difficile : faces cachées, dans la voiture d'évasion. Commencez avec un seul puis augmentez au fur et à mesure.

Les bandits :



La famille Pou

La bande des caries

Le gang des virus

Le clan Klepto

La troupe Mal au ventre

Variante jeu coopératif et solo

Ces règles sont valables, que tu joues tout seul ou à plusieurs en groupe. On joue selon les règles ci-dessus, avec les modifications suivantes :

Préparatifs :

- Vous n'utilisez aucune étoile-récompense et un seul fichier-bandit avec la loupe.
- Jouez avec les 15 plaquettes-bandits.

Déroulement de la partie :

- Lorsque l'alarme retentit, mettez vous d'accord tous ensemble sur un bandit que vous marquerez avec la loupe sur la fiche.
- Vous avez parié sur le bon ? La plaquette-bandit qui a été trouvée sort du jeu face cachée.
- Vous avez parié sur le mauvais ? La plaquette-bandit qui a été trouvée est placée face cachée dans la voiture d'évasion. Vous n'avez plus le droit de regarder les bandits qui se trouvent dans la voiture d'évasion.

Fin de la partie

La partie est terminée quand...

- ... la voiture d'évasion n'a plus une seule place libre. Hélas ! Les bandits s'enfuient et vous avez tous perdu.
- ... vous placez la dernière plaquette-bandit dans l'entrée du bloc de cellules. Excellent ! Vous avez tous gagné !

Variante « Chef »

Le jeu sera encore plus corsé en appliquant ces règles :

- Au début du jeu, placez une plaquette-bandit sur le siège conducteur de la voiture d'évasion, sans l'avoir vue et face cachée. C'est le chef qui a planifié l'évasion.
- Avant de compter vos étoiles-récompenses à la fin de la partie, il y a encore un dernier pari important : qui est le chef ? Si vous avez fait bien attention, vous savez quel bandit n'est pas entré dans le bloc de cellules, c'est donc lui qui doit être le chef.
- Chacun parie en secret, et retourne ensuite la plaquette-bandit sur le siège conducteur pour vérifier.
- Chaque joueur qui a parié sur le bon bandit reçoit deux étoiles en récompense.

Astuce : cette variante peut être utilisée lorsque vous jouez seul ou en équipe. A la fin vous pariez seul, ou ensemble, pour savoir qui est le chef. Vous gagnez seulement si vous avez bien deviné qui est le chef.

Chers enfants, chers parents, Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.



Rechercheur Muis stopt het gespuis!

Een verdraaid spannend geheugenspel voor 1-4 speurders vanaf 5 jaar.

Auteur: Markus Nikisch · Illustraties: Valeska Scholz · Redactie: Patrick Tonn · Speelduur: 15-20 minuten

De figuur van rechercheur Muis is ontstaan naar een idee van Sibylle Rieckhoff.

Rechercheur Muis heeft jullie hulp nodig! Hij heeft al veel boeven achter slot en grendel gezet, maar nu zit dat gespuis op iets te broeden: ze plannen een ontsnapping! Als het alarm afgaat, komt het erop aan een goed geheugen en fijne speurneus te hebben. Immers alleen wie weet welke boef als laatste in de cel met de vluchttunnel zat, kan de ontsnapingspoging vrijdelen.

Wie heeft het beste geheugen en kan de meeste boeven weer inrekenen?

Spelinhoud



Spelvoorbereiding

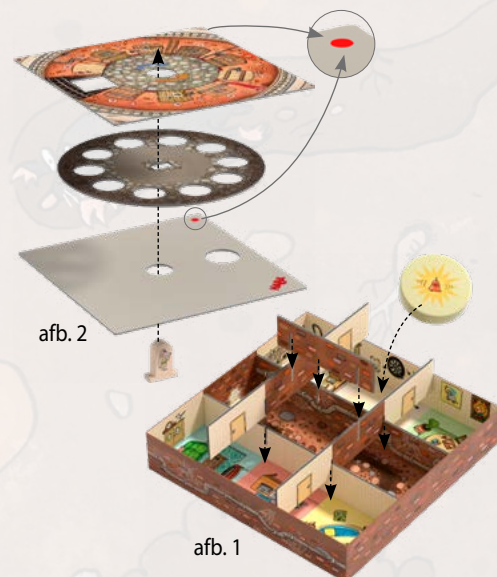
Verwijder eerst voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit de voorgestante platen. Alles wat met een gemarkeerd is, mag je weggooien.

Monteer nu het inzetkruis zoals op afb. 1 en plaats het in de doos. De twee lange tunnelwanden moeten naar binnen, naar de tunnel in de doos gericht zijn. Plaats het alarmsysteem in de daarvoor bedoelde ruimte op de beige cirkel.

Leg vervolgens de drie speelborden op elkaar, zoals in afb. 2. De rode stippen op de achterkant van de vierkante speelborden geven de juiste opstelling aan. Steek daarna de draaifiguur rechercheur Muis van onderaf door de gaten in het midden van de speelborden. Nu kun je het drielaagse speelbord aan de draaifiguur vasthouden en op het inzetkruis in de doos leggen. Hierbij moet de cel met de brandende alarmbel zich boven het alarmsysteem in de doos bevinden.

Plaats de doos met het speelbord in het midden van de tafel en zet de vluchtauto eraan (bij de uitgang van de tunnel).

Iedereen krijgt een boevendossier en het bijbehorende vergrootglas. De resterende boevendossiers en vergrootglazen worden niet gebruikt. Meng de boevenplaatjes verdeckt en leg ze naast de doos. Een willekeurig getrokken boevenplaatje wordt open aan de ingang van het cellenblok gelegd. Leg de beloningssterren en dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste een geheim ontsluit heeft, mag beginnen en als eerste met de dobbelsteen gooien. Wat heb je gegooid?

- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok met de klok mee.
- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok tegen de klok in.
- Je mag zelf kiezen in welke richting je het cellenblok draait.

Let op! Tijdens het draaien moeten alle spelers heel stil zijn en de oren spitsen. Er komt immers een moment dat een boef zal willen uitbreken en dan gaat het alarm af. Onthoud ook altijd welke boevenplaatjes in het cellenblok worden gelegd.

Draai rechercheur Muis ... • ... tot de ingang van het cellenblok leeg is. Neem een van de verdeckte boevenplaatjes en leg het open aan de ingang. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.
of • ... tot het alarm afgaat. Nu moeten jullie de 'ontsnappingspoging vrijdelen'!

Ontsnappingspoging vrijdelen

Wat gebeurt er wanneer het alarm afgaat? Draai de gevangencellen niet verder, maar stop onmiddellijk! Iedereen mag nu een tip geven welke boef als laatste in de cel met de brandende alarmbel was en daar wilde uitbreken. Hiervoor leg je, zonder dat de andere spelers het kunnen zien, je vergrootglas op de verdachte boef in je boevendossier. Klap het dossier daarna dicht. Als iedereen zijn tip heeft gegeven, nemen jullie het speelbord uit de doos om te kijken welk boevenplaatje op het alarm gevallen is. Controleer nu in jullie boevendossiers of jullie tip juist was.

- Heeft iemand de juiste tip gegeven? Iedereen die gelijk had, krijgt een beloningsster uit de voorraad

en legt deze in de doos, in het speurdersappartement van zijn/haar kleur. Het juist geraden boevenplaatje wordt verdeckt uit het spel genomen.

- Er liggen twee of meer boevenplaatjes op het alarmsysteem? Dan hebben jullie helaas een of meerdere ontsnappingspogingen niet gehoord. In dit geval worden alle boevenplaatjes waar jullie geen juiste tip voor hebben gegeven, open in de vluchtauto gelegd. Iedereen die toch een juiste tip heeft gegeven, krijgt een beloningsster. De juist geraden boevenplaatjes worden verdeckt uit het spel genomen.

- Niemand heeft de juiste tip gegeven of er ligt helemaal geen boevenplaatje op het alarmsysteem? Oh, oh ... jullie moeten nu alle niet-geraden boevenplaatjes die op het alarmsysteem liggen, open op een vrije plaats in de vluchtauto leggen. Als er helemaal geen boevenplaatjes op het alarmsysteem liggen, hebben jullie verkeerd geluisterd. Leg het speelbord gewoon weer op de doos.

Nadat jullie een ontsnappingspoging hebben vrijdeld, leggen jullie het speelbord weer op het inzetkruis. Als de ingang van het cellenblok nu leeg is, moeten jullie daar een nieuw boevenplaatje leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als ...

- ... de vluchtauto volledig bezet is. O jee! Deze keer konden de boeven ontsnappen. Jullie hebben helaas samen verloren. Maar met de hulp van rechercheur Muis krijgen jullie de boeven snel weer te pakken!
- ... het laatste boevenplaatje in de lege ingang van het cellenblok wordt gelegd. Super, jullie hebben geweldig speurwerk verricht! Iedereen telt nu zijn beloningssterren. Wie er de meeste heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tips voor de moeilijkheidsgraad

Voor jonge speurders: Het spel wordt eenvoudiger, als jullie niet met alle 15 boeven spelen. Leg in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open en voor iedereen zichtbaar opzij. Deze boeven zijn deze ronde onschuldig.

Voor ervaren speurneuzen: Als jullie de opdracht wat moeilijker willen maken, kunnen jullie in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open of – om het extra moeilijk te maken – verdeckt in de vluchtauto leggen. Begin met één boef en verhoog langzaam het aantal.

De boeven:



Beste ouders, lieve kinderen, Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Coöperatieve en solovariant

Met deze regels kun je zowel alleen als samen in groep spelen. Hierbij gelden de basisregels met de volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

- Je hebt geen beloningssterren nodig en slechts één boevendossier met een vergrootglas.
- Je speelt met alle 15 boevenplaatjes.

Spelverloop

- Als het alarm afgaat, overleggen jullie op welke boef jullie het vergrootglas in het dossier willen leggen.
- Is jullie tip juist? Dan wordt het boevenplaatje verdeckt uit het spel genomen.
- Is jullie tip verkeerd? Dan wordt het boevenplaatje verdeckt in de vluchtauto gelegd. Jullie mogen niet meer naar de boeven in de vluchtauto kijken.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als ...

- ... de vluchtauto vol is. O jee! De boeven zijn ontsnapt en jullie hebben samen verloren.
- ... jullie het laatste boevenplaatje aan de lege ingang van het cellenblok leggen. Uitstekend! Jullie hebben samen gewonnen!

Baasvariant

Met deze regels wordt het spel nóg moeilijker:

- Leg aan het begin van het spel, zonder te kijken, een boevenplaatje verdeckt op de bestuurdersstoel van de vluchtauto. Dit is de baas, die de hele ontsnapping gepland heeft.
- Voordat jullie aan het einde van het spel jullie beloningssterren tellen, moeten jullie nog een laatste belangrijke tip geven: wie is de baas? Als jullie goed opgelet hebben, weten jullie welke boef het cellenblok niet is binnengekomen en dus de baas moet zijn.
- Iedereen geeft in het geheim zijn tip. Daarna wordt het boevenplaatje op de bestuurdersstoel omgedraaid.
- Iedereen die het bij het rechte eind had, krijgt een beloningsster.

Tip: Deze variant kan ook coöperatief of solo worden gespeeld. Dan beslis je op het einde in je eentje of met z'n allen samen wie de baas moet zijn. Alleen als jullie het juist hebben, kunnen jullie het spel winnen.



Al comisario Ratón no se le escapa nadie

Un enrevesado juego de memoria para 1-4 detectives a partir de los 5 años.

Autor: Markus Nikisch · Ilustraciones: Valeska Scholz · Redacción: Patrick Tonn · Duración de una partida: 15-20 minutos

El personaje del comisario Ratón surgió de una idea original de Sibylle Rieckhoff.

El comisario Ratón necesita vuestra ayuda. Son muchos ya los malhechores a los que ha puesto entre rejas, pero ahora esos genios del crimen organizado están tramando otra trastada: ¡están planeando nada menos que una fuga! Cuando suena la alarma, es esencial disponer de una buena memoria y de un fino olfato, ya que solo quien averigüe qué malhechor ha sido el último en ocupar la celda en la que se encuentra el túnel podrá hacer fracasar el intento de fuga.

¿Quién demostrará tener la memoria privilegiada de un ratón y será capaz de atrapar a la mayoría de los fugados?

Contenido del juego



Preparativos

En primer lugar, desprended con cuidado las piezas de cartón de los marcos troquelados. Todo lo que podéis desechar está marcado con el símbolo

Montad ahora la cruz con los tabiques de las viviendas de los detectives tal como se indica en la ilustración 1 e introducidla en la base de la caja. Aseguraos de que las dos paredes largas del túnel miren hacia dentro, es decir, hacia el túnel de la base de la caja. Colocad el dispositivo de alarma en el espacio previsto para ello, sobre el círculo de color beige. Superponed a continuación los tres tableros de juego tal como se indica en la ilustración 2. Los puntos rojos en el dorso de los tableros cuadrados os ayudarán para la orientación correcta. Encajad ahora la figura giratoria del comisario Ratón por abajo a través de los agujeros del centro de los tableros de juego. Ahora podéis coger este tablero de juego de tres capas por la figura giratoria y colocarlo sobre la cruz con los tabiques de las viviendas de los detectives en la caja. Aseguraos de que la casilla con la campana de alarma iluminada quede por encima del dispositivo de alarma de la base de la caja. Colocad ahora la caja con el tablero de juego en el centro de la mesa y poned el coche para la fuga al lado (en la salida del túnel).

Cada jugador o jugadora recibe una hoja de registro de malhechores y la lupa del color correspondiente. No se necesitan las hojas de registro ni las lupas sobrantes. Mezclad las fichas de malhechores y colocadlas junto a la caja. Una de las fichas tomada al azar se pone boca arriba en la entrada al bloque de las celdas. Tened preparados el dado y las estrellas de premio.



¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya aireado un secreto.

¿Qué ha salido en el dado?

- Gira el bloque de celdas en el sentido de las agujas del reloj con ayuda del comisario Ratón.
- Gira el bloque de celdas en el sentido contrario a las agujas del reloj con ayuda del comisario Ratón.
- Puedes elegir en qué dirección quieres girar el bloque de celdas.

Atención: Al girar al comisario, todos los jugadores y jugadoras deberían estar completamente en silencio y tener bien aguzados los oídos, ya que en cualquier momento querrá fugarse un malhechor y al hacerlo activará el dispositivo de alarma. Además, tenéis que retener en la memoria los malhechores que se van colocando en el bloque de celdas.

Gira al comisario Ratón... • ... hasta que la entrada al bloque de celdas quede vacía. Coge una de las fichas de malhechores que están boca abajo y colócala dentro, boca arriba. Ahora es el turno del siguiente jugador o jugadora.
o bien • ... hasta que suene el dispositivo de alarma. ¡Ahora tenéis que esclarecer el «intento de fuga»!

Esclarecer el intento de fuga

¿Qué sucede cuando suena el dispositivo de alarma? No sigas girando las celdas de la cárcel, sino detente de inmediato. Ahora todos y todas podéis emitir vuestro pronóstico sobre qué malhechor fue el último en estar en la celda con la campana de alarma iluminada y pretendía fugarse desde allí. Para ello, poned vuestra lupa en secreto sobre el malhechor sospechoso en vuestro registro de malhechores y cerradlo. Cuando todos hayáis emitido vuestro pronóstico, alzad el tablero de juego de la caja y examinad qué ficha de malhechor ha ido a parar sobre el dispositivo de alarma. Comprobad ahora en vuestros registros de malhechores si habéis acertado en vuestro pronóstico.

- ¿Alguien ha acertado?

Cada uno de los acertantes recibe una estrella de premio y se la coloca en la vivienda de detective del color que le corresponde en la base de la caja. A continuación, la ficha de malhechor adivinada se retira del juego boca abajo.

• ¿Hay dos o más fichas de malhechores sobre el dispositivo de alarma? Entonces se os pasó por alto uno o varios intentos de fuga. En ese caso, todas las fichas de malhechores que no aparecieron en vuestros pronósticos van a parar boca arriba al coche de la fuga. Todo aquel que, no obstante, haya acertado con un malhechor, recibirá una estrella de premio. A continuación, las fichas de malhechor adivinadas se retiran del juego boca abajo.

- ¿Nadie ha acertado en su pronóstico o no hay ninguna ficha de malhechor sobre el dispositivo de alarma?
¡Oh, qué lástima! Colocad entonces todas las fichas de malhechores no adivinadas que están sobre el dispositivo de alarma, boca arriba en un asiento libre del coche de la fuga. Si no hay ninguna ficha de malhechor encima del dispositivo de alarma, eso significa que habéis oído mal. No tenéis más que volver a encajar el tablero de juego en la caja.

Después de esclarecer cada intento de fuga, colocad de nuevo el tablero de juego sobre la cruz de las viviendas de detectives. Si la entrada al bloque de celdas está vacía, colocad una ficha nueva de malhechor en ella.

Acto seguido, será el turno del siguiente jugador o jugadora, que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... el coche de la fuga esté al completo. ¡Vaya, qué mala pata! Esta vez pudieron fugarse los malhechores. Desafortunadamente habéis perdido todos, pero seguro que con la ayuda del comisario Ratóñez volveréis a atraparlos.
- ... se coloca la última ficha de malhechor en la entrada vacía al bloque de celdas. ¡Bravo! ¡Habéis hecho un fantástico trabajo de detectives! Cada cual cuenta ahora sus estrellas de premio. Gana quien tenga el mayor número de estrellas. En caso de empate, serán varios los ganadores y ganadoras.

Sugerencias sobre el grado de dificultad:

Para detectives noveles: El juego es más fácil si no jugáis con los 15 malhechores. Al comienzo de la partida, poned boca arriba algunas fichas de malhechores y colocadlas a un lado, a la vista de todos y todas. Esos malhechores se han portado bien y están de permiso penitenciario.

Para sabuesos expertos: Si lo queréis tener más difícil todavía, al comienzo de la partida poned ya algunas fichas de malhechores boca arriba o, incluso más difícil, boca abajo, en el coche de la fuga. Comenzad con uno e id aumentando el número poco a poco.

Los malhechores:



Queridos niños, queridos padres: Si después de una entretenida partida descubris que falta una pieza del material de juego que no se encuentra por ninguna parte, no hay problema. En www.haba.de/Ersatzteile podréis consultar si la pieza en cuestión está disponible como repuesto.

Variante cooperativa y en solitario

Las siguientes reglas funcionan si juegas solo o sola, pero también si jugáis en grupo. Son válidas las reglas básicas con las siguientes modificaciones:

Preparativos

- No necesitáis estrellas de premio y sólo un registro de malhechor con lupa.
- Vais a jugar con las 15 fichas de malhechores.

¿Cómo se juega?

- Cuando suena la alarma, elegid entre todos y todas un malhechor que marcaréis con la lupa en el registro de malhechores.
- ¿Habéis acertado en vuestro pronóstico? Entonces se retira del juego, boca abajo, esa ficha de malhechor.
- ¿Os habéis equivocado en vuestro pronóstico? En ese caso, la ficha de malhechor va a parar, boca abajo, al coche de la fuga. Ya no podréis echar ningún vistazo a los malhechores que ocupan un asiento en el coche de la fuga.

Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... el coche de la fuga esté al completo. ¡Vaya, qué mala suerte! Los malhechores se fugan y habéis perdido todos y todas conjuntamente.
- ... pongáis la última ficha de malhechor en la entrada al bloque de celdas. ¡Excelente! ¡Habéis ganado todos y todas a la vez!

Variante El jefe

Con estas reglas, el juego se complica aún más:

- Al comienzo de la partida, poned una ficha de malhechor, sin verla y boca abajo, en el asiento del conductor del coche de la fuga. Este es el jefe que ha planeado la fuga.
 - Al final de la partida, y antes de contar las estrellas de premio ganadas, tenéis que hacer un último pronóstico importante: ¿quién es el jefe? Si habéis puesto atención, sabréis qué malhechor no ha pisado el bloque de celdas y, por consiguiente, no puede ser otro que el jefe.
 - Cada cual hace su pronóstico en secreto y, a continuación, se da la vuelta a la ficha de malhechor que está sobre el asiento del conductor.
 - Quien haya acertado en el pronóstico, recibirá dos estrellas de premio.
- Sugerencia: Esta variante también puede jugarse cooperativamente o en solitario. Podéis hacer vuestro pronóstico sobre quién puede ser el jefe a solas o en equipo. Solo podéis ganar la partida si habéis acertado quién es el jefe.



CommissarioTopo

La grande fuga

Uno strambo gioco di memoria per 1 - 4 detective a partire da 5 anni.

Autore: Markus Nikisch · Illustrazioni: Valeska Scholz · Redazione: Patrick Tonn · Durata del gioco: 15-20 minuti

Il personaggio Commissario Topo è stato creato da un'idea di Sibylle Rieckhoff.

Il commissario Topo ha bisogno del tuo aiuto! Ha già messo dietro le sbarre tanti furfanti, ma ora questi geni del crimine stanno tramando di nuovo qualcosa: stanno pianificando una fuga! Quando l'allarme scatta, entra in gioco la buona memoria e un gran fiuto. Perché solo chi sa quale furfante è stato per ultimo nella cella con il tunnel può ostacolare il tentativo di fuga.

Chi ha buona memoria e riesce a catturare più fuggitivi?

Dotazione del gioco





Preparazione del gioco

Per prima cosa rimuovete con cura tutti i pezzi in cartone dai fogli pre-tagliati. Tutto ciò che si può smaltire è contrassegnato da un . Assemblate ora l'inserito a incastro come mostrato nella Fig. 1 e posizionate sul fondo della scatola. Assicuratevi che le due pareti lunghe del tunnel siano rivolte verso l'interno, verso il tunnel raffigurato sul fondo della scatola. Posizionate il sistema di allarme nell'apposito spazio del cerchio beige.

Sovrapponete ora i tre tabelloni come mostrato nella Fig. 2. I punti rossi presenti sul retro dei tabelloni quadrati aiutano a trovare il giusto orientamento. Infilate quindi, dal basso attraverso i fori, la figura girevole del commissario Topo al centro dei tabelloni. Sollevate poi il tabellone di gioco a tre livelli prendendolo per la figura girevole e posizionate sull'inserito a incastro della scatola. Assicuratevi che la cella con la campanella di allarme illuminata si trovi sopra il sistema di allarme posizionato sul fondo della scatola.

Ora mettete la scatola con il tabellone al centro del tavolo e collocate accanto a essa (all'uscita del tunnel) l'auto della fuga.

Ciascuno riceve un dossier dei furfanti e la lente d'ingrandimento dello stesso colore.

I dossier e lenti di ingrandimento in più non sono necessari per il gioco. Mescolate i dischetti coperti e disponeteli accanto alla scatola. Prendete un dischetto a caso e mettetelo scoperto all'ingresso del blocco delle celle. Preparate le stelle premio e il dado.

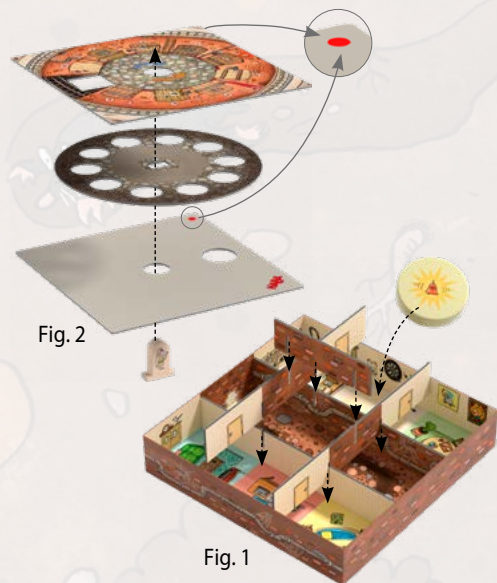


Fig. 2

Fig. 1

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chiunque abbia rivelato per ultimo un segreto può iniziare e tirare il dado per primo.

Che cosa è uscito sul dado?



• Con l'aiuto del commissario Topo gira il blocco delle celle in senso orario.



• Con l'aiuto del commissario Topo gira il blocco delle celle in senso antiorario.



• Puoi scegliere in quale direzione girare il blocco delle celle.

Attenzione: quando si gira, tutti i giocatori devono stare in silenzio e drizzare le orecchie. Perché a un certo punto un furfante vorrà evadere e farà scattare l'allarme. Inoltre, ricordate sempre quali dischetti vengono posizionati nel blocco delle celle.

Fai girare il commissario Topo...

• ... finché l'ingresso del blocco delle celle non rimanga vuoto. Prendi uno dei dischetti coperti e mettilo scoperto all'ingresso del blocco delle celle. Ora il turno passa al giocatore successivo.

oppure



• ... finché l'allarme non suoni.. Ora dovete scoprire il "tentativo di fuga"!

Scoprire il tentativo di fuga

Cosa succede quando suona l'allarme? Non girate ulteriormente le celle della prigione, ma fermatevi immediatamente! Ora tutti possono provare a indovinare quale furfante è stato per ultimo nella cella con l'allarme illuminato allo scopo di evadere: mettete senza farvi vedere dagli altri la vostra lente d'ingrandimento sul furfante sospettato tra quelli del vostro dossier dei furfanti e chiudete il dossier. Quando tutti hanno scelto, sollevate il tabellone dalla scatola e vedete quale dischetto è finito sull'allarme. Ora controllate nei vostri dossier se avete indovinato.

• Qualcuno ha indovinato?

I giocatori che hanno indovinato prendono una stella premio dalla

riserva e la mettono nell'appartamento del proprio colore, che si trova nella parte inferiore della scatola come gli altri appartamenti dei detective. Il dischetto indovinato va tolto dal gioco coperto.

• Ci sono due o più dischetti sull'allarme?

Allora non avete sentito uno o più tentativi di fuga. In questo caso, tutti i dischetti dei furfanti non indovinati vengono messi scoperti nell'auto della fuga. I giocatori che hanno comunque indovinato un furfante riceveranno una stella di ricompensa. I dischetti indovinati vanno tolti dal gioco coperti.

• Nessuno ha indovinato o non c'è nessun dischetto sull'allarme?

Oh, oh ... Allora mettete ciascun dischetto non indovinato che si trova sull'allarme, scoperto, in un posto libero dell'auto della fuga. Se non ci sono dischetti sull'allarme, dovete aver sentito male: rimettete semplicemente il tabellone nella scatola.

Dopo che un tentativo di fuga è stato scoperto, rimettete il tabellone sull'inserito a incastro. Se l'entrata del blocco delle celle è ora vuota, metteteci un nuovo dischetto.

Poi è il turno del prossimo giocatore, che può tirare il dado.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando..

- ... l'auto della fuga è a piena. Peccato! Questa volta i furfanti sono scappati. Purtroppo avete perso tutti insieme. Ma con l'aiuto del commissario Topo li prenderete sicuramente presto!
- ... l'ultimo dischetto viene messo nell'ingresso vuoto del blocco delle celle. Fantastico, avete fatto un ottimo lavoro da detective! Ora ognuno conta le proprie stelle premio. Vince chi ne ha di più. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Suggerimenti sul livello di difficoltà:

Per giovani detective: il gioco sarà più facile se non giocate con tutti e 15 i furfanti. All'inizio mettete da parte, scoperti e visibili a tutti, alcuni dischetti. Questi furfanti in questo giro saranno innocenti.

Per detective sopraffini: se volete rendere le cose più difficili, all'inizio mettete qualche dischetto a faccia in su oppure - ancora più difficile - a faccia in giù nell'auto della fuga. Iniziate con un dischetto e aumentate per gradi.

I furfanti:



La famiglia dei pidocchi La banda della carie La compagnia dei virus Il clan Klepto La truppa del mal di pancia

Cari bambini e cari genitori, dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



Variante, da soli o in compagnia

Queste regole funzionano quando giochi da solo, ma anche quando si gioca in gruppo. Le regole di base si applicano con le seguenti modifiche:

Preparazione del gioco

- Non c'è bisogno di stelle premio, solo di un dossier dei furfanti con una lente d'ingrandimento.
- Giocate con tutti e 15 i dischetti.

Svolgimento del gioco

- Quando suona l'allarme, vi accordate insieme su un furfante, che segnalate nel dossier con la lente d'ingrandimento.
- Avete indovinato? Togliete dal gioco il dischetto furfante coperto.
- Non avete indovinato? Il dischetto viene messo coperto nell'auto della fuga. Non potete più guardare i furfanti che si trovano nell'auto della fuga.

Fine del gioco

Il gioco termina quando:

- ... l'auto della fuga è piena. Peccato! I ladri sono fuggiti e voi avete perso insieme.
- ...avete messo l'ultimo dischetto all'ingresso del blocco di celle. Eccellente! Avete vinto insieme!

Variante con capo della banda

Questa regola rende il gioco ancora più difficile:

- All'inizio del gioco posizionate, senza guardarlo e coperto, un dischetto sul sedile del conducente dell'auto della fuga. Questo sarà il capo della banda che ha pianificato la fuga.
- Prima di contare le stelle premio vinte alla fine della partita, dovete indovinare chi è il capo della banda. Se avete fatto attenzione, saprete quale furfante, che quindi deve essere il capo, non è entrato nel blocco delle celle.
- Ognuno prova a indovinare in segreto. Per controllare scoprite il dischetto del furfante sul sedile del conducente.
- Chi ha indovinato riceverà due stelle premio.

Consiglio: a questa variante si può giocare in modo cooperativo o da soli. Qui, alla fine, indovinate da soli o tutti insieme chi è il capo. Solo se indovinate chi è il capo potete vincere la partita.

It's
playtime!

