

Das große POLIZEISPIEL



Für 2-4 Spieler
ab 5 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Würfel
- 27 Ereignisse
- 12 Einsatzmarker
- 1 Spielanleitung



Spielziel

Die Polizei muss jeden Tag viele Aufgaben erfüllen. Gar nicht so einfach, denn die Stadt ist groß! Helft zusammen, damit alles reibungslos funktioniert und die Menschen der Stadt glücklich sind.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan auf den Tisch. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Polizeistation in der Mitte des Spielplans. Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, legt ihr die übrigen Figuren zurück in die Schachtel. Sortiert dann auch die Ereignisse aus, die die gleiche Rahmenfarbe haben wie die Spielfiguren. Sie werden ebenfalls nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen Ereignisse und bildet einen verdeckten Stapel. Deckt vier Ereignisse auf und legt auf die Felder mit den gleichen Motiven jeweils einen Einsatzmarker (ist auf einem Ereignis ein farbiger Rand abgebildet, so legt ihr den Einsatzmarker auf das gleichfarbige Feld mit diesem Motiv). Die übrigen acht Einsatzmarker bleiben vorerst neben dem Spielplan liegen. Legt die Würfel bereit. Und schon geht's los!

Beispiel: Während der Spielvorbereitung wurden die unten abgebildeten Ereignisse gezogen. Auf jedes dieser vier Felder auf dem Spielplan wird ein Einsatzmarker gelegt.



Wichtig!

Beendest du deine Bewegung auf einem Feld mit einem Einsatzmarker, kannst du dort der Polizei helfen. Hurra! Entferne den Einsatzmarker vom Feld und lege ihn in den Vorrat zu den anderen Einsatzmarkern.

Dann zieht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seiner Figur. Das geht so lange weiter, bis alle Spieler mit ihren Figuren gezogen sind.

Besondere Ereignisse

Die Ereignisse mit farbigem Rand sind besonders. Denn nur der Spieler mit der dazugehörigen Farbe kann diesen Einsatz auch durchführen. Wer also auf einem farbigen Feld mit Einsatzmarker landet, dieses Feld aber nicht der Spielerfarbe entspricht, muss den Einsatzmarker dort liegen lassen!

Beispiel: Der gelbe Spieler ist auf das blaue Feld mit der Umleitung gefahren. Er darf den Einsatzmarker nicht entfernen. Nur der blaue Spieler kann ihn entfernen, wenn er auf dieses Feld kommt!



3. Neue Ereignisse aufdecken

Deckt nun vom Stapel so viele neue Ereignisse auf, wie ihr Spieler seid:

2 Spieler = 2 Ereignisse

3 Spieler = 3 Ereignisse

4 Spieler = 4 Ereignisse

Legt dann auf die dazu passenden Felder jeweils einen Einsatzmarker (hat ein Ereignis einen farbigen Rand, so legt ihr den Einsatzmarker auf das gleichfarbige Feld mit diesem Motiv).

Legt die Ereignisse danach zurück in die Schachtel. Dann startet ihr eine neue Runde, indem ihr im Spielablauf wieder bei **1. Würfeln und Würfel verteilen** beginnt.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ist der Stapel mit den Ereignissen aufgebraucht und es liegen keine Einsatzmarker mehr auf dem Spielplan, dann habt ihr gemeinsam gewonnen. Gut gemacht!
- Müsst ihr zu irgendeinem Zeitpunkt einen Einsatzmarker platzieren und es ist keiner mehr im Vorrat, so habt ihr leider gemeinsam verloren. Schade! Aber ihr versucht es doch sicher gleich noch einmal, oder?

Variante

Möchtet ihr das Spiel etwas schwieriger gestalten, legt ihr vor Spielbeginn Einsatzmarker in die Schachtel zurück.

Die Community App für alle Spiele-Freunde



Laden im
App Store

JETZT BEI
Google Play

Art.Nr.: 60 601 1683

Spielidee: Team Noris
Redaktion: Jana Michels, Markus Müller
Illustration: Lisa Stachnick
Grafik: Andrea Hofbeck



© 2018, NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, D - 90765 Fürth
www.noris-spiele.de