

Sollten **zwei Spieler gleichzeitig** ihre Hand auf unterschiedliche Karten legen, dürfen beide Spieler die Karte vor sich ablegen und schauen, ob alle gewürfelte Merkmale zutreffen. Legen zwei Spieler gleichzeitig ihre Hand auf dieselbe Karte bekommt der Spieler, dessen Hand unten liegt, die Karte.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald in der Mitte nur noch Mr X und eine weitere Karte liegen. Diese Karte zeigt euch den Täter. Zählt nun eure Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und bekommt die Urkunde „Polizeihilfe ehrenhalber“. Haben mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte, gewinnen sie gemeinsam.

Einfache Variante für Polizei-Einsteiger

Wenn ihr das Spiel etwas einfacher gestalten wollt, legt ihr den weißen Würfel beiseite und nehmt nur den hellblauen Würfel. Spielt dann das Spiel wie oben beschrieben.



POLIZEI IM EINSATZ

Inhalt

2 Würfel (mit zwei Stickerbögen), 25 Spielkarten,
1 Urkunde „Polizeihilfe ehrenhalber“

Spielvorbereitung

Klebt auf einen Würfel die Sticker mit dem weißen Hintergrund und auf den anderen die Sticker mit dem hellblauen Hintergrund. Am besten lasst ihr euch von einem Erwachsenen dabei helfen. Schaut euch die Würfel an. Auf ihnen sind Symbole abgebildet, die euch Hinweise auf die gesuchte Person geben.



Frau/Mann



mit Hut/ohne Hut



klein/groß



kurze/lange Haare



Pulli ohne Streifen/mit Streifen



Mischt alle Karten außer der Karte mit Mr X und bildet einen Stapel. Legt dann 12 Karten und Mr X offen in die Mitte. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Legt beide Würfel bereit.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Personen mit bestimmten Merkmalen zu finden.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, würfelt und sagt laut, was er gewürfelt hat. Dann schauen alle Spieler **gleichzeitig**, zu welcher Person die Hinweise passen.

Beispiel: Die Würfel zeigen die Hinweise „groß“ und „ohne Hut“. Die anderen Hinweise wie Mann oder Frau und lange oder kurze Haare spielen dabei keine Rolle. Beide rechts abgebildeten Karten sind in diesem Fall richtig.



Wenn du eine Person gefunden hast, bei der beide Merkmale übereinstimmen, legst du schnell deine Hand darauf. Der erste Spieler, der eine passende Karte gefunden hat, darf sie vor sich ablegen. Dann schaut ihr gemeinsam:

- Hat die Person **alle gewürfelten Merkmale**? Dann darfst du die Karte als Siegpunkt behalten.
- Hat die Person **keines oder nur eines der gewürfelten Merkmale**? Dann hast du leider Pech gehabt. Leg die Karte zurück in die Mitte. Hast du bereits Siegpunkte vor dir liegen, musst du nun einen davon abgeben. Leg die Karte zurück in die Mitte. Hast du noch keinen Siegpunkt, passiert nichts.

Mr X – Wenn es in der Mitte **keine passende Karte** mehr gibt, dann leg schnell deine Hand auf die Karte „Mr X“. Schaut dann gemeinsam, ob in der Mitte noch eine Karte liegt, auf die **beide gewürfelten Merkmale** zutreffen. Findet ihr keine passende Karte, dann bekommst du einen Punkt. Nimm dir eine andere Karte aus der Mitte der Spielfläche als Siegpunkt und leg Mr X zurück in die Tischmitte. Findet ihr eine passende Karte, bekommst du keinen Punkt. Mr X kommt zurück in die Mitte der Spielfläche. Außerdem musst du einen deiner bereits erspielten Siegpunkte abgeben und zurück in die Mitte legen. Hast du noch keinen Siegpunkt, passiert nichts.