

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

# Tatü-Tata – Das Polizeispiel

2518



Dingalingaling! – The police game · Pin-pon, pin-pon – La police  
Tatu-tatu – Het politie spel · Ti-to-Ti-to – El juego de los policías  
Attenzione, attenzione – polizia in azione

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 2518

# Tatü-Tata Das Polizeispiel

Eine knifflige Ganovenjagd für 2 - 4 Nachwuchspolizisten von 4 - 99 Jahren. Mit Varianten für ältere Kinder.

**Spielidee:** Gunter Baars  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten



Alarm! Die berühmte Einbrecherbande hat wieder zugeschlagen. Doch in welchem Gebäude haben sich die Ganoven versteckt? Und welchen Fluchtweg werden sie wählen? Nur die cleversten Polizisten behalten den Überblick und schnappen die meisten Ganoven.

## Spielinhalt

- 1 Polizeiwagen aus Blech
- 4 Polizisten (Spielfiguren)
- 9 Ganovenkarten (beidseitig bedruckt)
- 9 Gebäudekarten (beidseitig bedruckt)
- 12 Ganoven (magnetische Karten)
- 1 Farbwürfel
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

In den neun Gebäuden verstecken sich verschiedene Ganoven. Doch wo ist der Ganove, der gerade gesucht wird? Die Spieler versuchen sich zu merken, wo sie welchen Ganoven gesehen haben, um ihm im entscheidenden Moment den Ausgang zu versperren und ihn zu fassen. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Ganoven zu fangen.

## Spielvorbereitung

Bildet kleine Stapel aus je einer Gebäude- und einer Ganovenkarte:

Legt die **neun Ganovenkarten** beliebig mit ca. 10 cm Abstand zueinander in die Tischmitte. Jede Ganovenkarte zeigt das Innere eines Gebäudes, vier Ausgänge und zwei verschiedene Ganoven.



Legt die **neun Gebäudekarten** so auf die Ganovenkarten, dass sie komplett abgedeckt sind. Jede Gebäudekarte zeigt ein Gebäude mit vier Ausgängen.



Dreht und vertauscht dann diese Stapel, bis keiner mehr weiß, wo welcher Ganove versteckt ist.

Anschließend bekommt jeder Spieler einen Polizisten und drei Ganoven.  
Haltet den Farbwürfel und das Polizeiauto bereit.

Der Symbolwürfel wird für das Grundspiel nicht benötigt und kommt zusammen mit dem ebenfalls nicht benötigten Material in das Polizeiauto zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem längsten Vorstrafenregister beginnt. Wie bitte, keiner von euch hat ein Vorstrafenregister? Dann beginnt der älteste Spieler. Du bist der erste Oberkommissar und würfelst.

### **Die Farbe des Würfels zeigt, welcher Ganove in dieser Runde gesucht wird.**

Der Oberkommissar entscheidet sich für eine Gebäudekarte, unter der er einen Ganoven der gewürfelten Farbe vermutet, und postiert seinen Polizisten neben einem der vier Ausgänge.

Danach stellen die anderen Spieler reihum ihren Polizisten an einen noch freien Ausgang der gleichen Gebäudekarte.

## **Wurde der Einbrecher gefasst?**

Jetzt wird es spannend! Der Oberkommissar nimmt die Gebäudekarte von der Ganovenkarte herunter und die Spieler prüfen, ob der gesuchte Einbrecher gefasst wurde.

## **Ist dort ein Ganove der gewürfelten Farbe abgebildet?**

- **Ja?**

Super! Es muss allerdings auch ein Polizist an dem Ausgang stehen, aus dem der Ganove flüchten wollte.

Ist das der Fall, darf dieser Polizist eine seiner Ganovenkarten an das Polizeiauto heften.

- **Nein?**

Schade! Ihr habt den Einbrecher nicht gefangen. Aber versucht euch die Farben der beiden Ganoven auf dieser Ganovenkarte zu merken.

Anschließend deckt ihr die Ganovenkarte wieder ab. Jetzt ist der nächste Spieler der neue Oberkommissar. Er würfelt und bestimmt, welcher Ganove als Nächstes gesucht wird.

**Wichtig:**

Der neue Oberkommissar darf jetzt nicht die Gebäudekarte der vorherigen Runde wählen!

**Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Ganovenkarten an das Polizeiauto geheftet hat. Dieser Spieler gewinnt und wird zum neuen Polizeichef befördert.

**Tipp:**

Anstelle des Farbwürfels könnt ihr auch mit dem Symbolwürfel spielen. Dadurch wird das Spiel etwas leichter.

Der Symbolwürfel zeigt drei gestohlene Gegenstände: ein wertvolles Gemälde, eine antike Vase und einen prall gefüllten Geldsack. Gespielt wird wie beschrieben, wobei jetzt nach einem Ganoven gesucht wird, der das gewürfelte Diebesgut bei sich hat.

## Profi-Varianten

Für ältere Kinder oder Spieler, die das Grundspiel schon gut kennen, sind die folgenden beiden Varianten gedacht:

### Der Meisterdieb

Jetzt sind Meisterdiebe am Werk und diese sind nur schwer zu fassen!  
Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Es wird mit dem Farb- und dem Symbolwürfel gleichzeitig gewürfelt und nach dem Ganoven mit passender Farbe und passender Beute gesucht.
- Nachdem der Oberkommissar seinen Polizisten an einen Gebäudeausgang gestellt hat, dürfen die anderen Spieler ihren Polizisten jetzt an die gleiche oder an eine andere Gebäudekarte stellen.
- Anschließend werden alle Gebäudekarten, neben denen ein Polizist steht, aufgedeckt und es wird kontrolliert, ob der richtige Ganove gefangen wurde.



## Alles auf den Kopf gestellt!

Diese Variante wird durch das „spezielle Umdrehmanöver“ der Karten besonders knifflig!  
Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

Nachdem die Spieler ihre Polizisten um ein Gebäude positioniert haben, muss die Gebäudekarte zusammen mit der darunterliegenden Ganovenkarte umgedreht werden:

- Das geht so: Der Oberkommissar legt einen Finger auf einen der vier Ausgänge der Gebäudekarte.
- Mit der anderen Hand hebt er am gegenüberliegenden Ausgang die beiden Karten an und dreht sie zusammen um.

Nach der Kontrolle dreht der Oberkommissar die beiden Karten wieder um.

### Tipp:

Ihr könnt diese Variante mit dem Farbwürfel, dem Symbolwürfel oder beiden zusammen spielen.

Habermaab game nr. 2518

# Dingalinging! The police game

ENGLISH

A test pursuing crooks for 2 - 4 junior policemen ages 4 - 99.  
Includes a variation for older players.

**Author:** Gunter Baars  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes



Raise the alarm! The notorious burglar gang has hit again. But in which building are the crooks hiding? Which escape route will they use? Only the most shrewd policemen will keep track of the details and be able to catch the most crooks.

## Contents

- 1 tin police car
- 4 policemen (game figures)
- 9 crook cards (printed on both sides)
- 9 building cards (printed on both sides)
- 12 crooks (magnetic cards)
- 1 color die
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



## Game Idea

Different crooks are hiding in the nine buildings. But where is the crook being searched for now? The detective players try to remember the crooks whereabouts so that they can block the exits and catch the thieves at the crucial moment. The aim of the game is to be the first to catch three crooks.

## Preparation of the Game

Make little piles each with a building and a crook card:

Distribute the **nine crook cards** randomly at a distance of about 10 cm from the center of the table. Each crook card shows the inside of a building, four exits and two different crooks.



Place the **nine building cards** on top of the crook cards so that they remain completely covered. The building cards show a building with four exits.



Now reposition these little piles rotating and muddling them up until you lose track of where each crook is hidden.

Then each player takes a policeman and three crook cards. Get the color die and the police car ready.

The die with the symbols is not needed for the basic game and is kept together with any remaining game material in the police car.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The player with the longest list of previous convictions starts. What? Not one of you has been convicted yet? Then it's the oldest player who starts as the first chief inspector and who rolls the die.

**The color of the die indicates which crook is to be tracked down in this round.**

The chief inspector starts and chooses a building where he suspects the crook, of the color shown on the die, is hiding. He places his policeman next to one of the four exits shown on this card.

Then the other players place their policeman next to an exit which is still free on the same building card.



## Has the burglar been caught?

- **Yes?**

Great! Check to see if a policeman is standing at the exit through which the crook was to flee.

If this is the case this policeman can stick one of his magnetic crooks to the police car.

- **No?**

Bad luck! You haven't caught the burglar. But try to remember the colors of the two crooks shown on the card.

Then cover up this crook card again. The next player is the new chief inspector. By rolling the die he determines which crook is to be tracked down next.

### Important!

The new chief inspector may not choose the same building card as in the previous round.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has managed to catch three crooks and magnetically stuck them to the police car. This player wins and is promoted to become chief of police.

### Hint:

Instead of playing with the color die you can also play with the symbol die making the game a little easier.

The die with the symbols shows three stolen objects: a valuable painting, an antique vase and a bulging bag of money. You play as described before, however searching this time for the crook with the stolen goods.



## Variations for experts

The following two variations are proposed for older players or those who already know the basic game well.

### Master burglar

Now you are dealing with master burglars, who are very hard to catch!

Play the game according to the rules above, except for the following changes:

- Use both the color and the symbol dice, rolling them at the same time. Now you search for the crook of the corresponding color and with the stolen item.
- Once the chief inspector has placed his policeman next to an exit the other policemen place their policemen next to another exit on the the same card or another building card!
- Then all the building cards with policemen next to them are uncovered and you check to see if you have found the crook you were searching.



## All upside down

This variation is quite tricky because of the special technique for turning round the cards. Play the game according to the rules of the basic game, except for the following changes:

Once the policemen have taken their places around a building card, the building card is turned over at the same time as the crook card underneath. It has to be done like this:

- The chief inspector places a finger down on one of the four exits of the building card.
- Opposite this exit, with the other hand, he grabs both cards, lifts them and turns them over.

After checking the chief inspector turns the cards round again

### Hint:

This variation can be played with the color die, the symbol die or both at the same time.

# Pin-pon, pin-pon La police

Une chasse aux malfaiteurs pour 2 à 4 policiers de 4 à 99 ans.  
Avec variantes pour enfants plus âgés.

**Idée :** Gunter Baars  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



Alerte ! La célèbre bande de cambrioleurs est de nouveau passée à l'attaque. Mais dans quel bâtiment les voleurs se sont-ils cachés ? Et par quel chemin vont-ils sortir ? Seuls les policiers les plus rusés et les meilleurs observateurs attraperont le plus possible de malfaiteurs.

## Contenu du jeu

- 1 voiture de police en fer-blanc
- 4 policiers (pions)
- 9 cartes de malfaiteurs (imprimées sur les deux faces)
- 9 cartes de bâtiments (imprimées sur les deux faces)
- 12 malfaiteurs (cartes magnétiques)
- 1 dé multicolore
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



## Idée

Différents malfaiteurs se sont cachés dans les neuf bâtiments. Mais où se trouve maintenant le malfaiteur recherché ? Les joueurs essaient de se rappeler quels malfaiteurs ils ont vu et où ils les ont vus afin de leur barrer le chemin au moment décisif et de les arrêter. Le but du jeu est d'arrêter en premier trois malfaiteurs.

## Préparatifs

Faire différentes piles composées chacune d'une carte de bâtiment et d'une carte de malfaiteur :

Poser les **neuf cartes de malfaiteurs** au milieu de la table dans n'importe quel ordre en laissant un écart d'env. 10 cm entre les cartes. Chaque carte de malfaiteur représente l'intérieur d'un bâtiment, quatre sorties et deux malfaiteurs différents.



Poser les **neuf cartes de bâtiment** sur les cartes de malfaiteurs de manière à les recouvrir complètement. Chaque carte de bâtiment représente un bâtiment avec quatre sorties.



Bien mélanger ces piles pour qu'aucun joueur ne sache plus à quel endroit étaient les malfaiteurs.



Chaque joueur prend ensuite un policier et trois malfaiteurs. Préparer le dé multicolore et la voiture de police.

Le dé à symboles ne sera pas utilisé pour le jeu de base et est remis dans la voiture de police avec les autres accessoires accessoires inutiles.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura le casier judiciaire le plus rempli commence. Comment ? Personne n'a de casier judiciaire ? C'est alors le joueur le plus âgé qui commence. Tu es le commissaire et lances le dé.

### **La couleur du dé indique quel malfaiteur est recherché pendant ce tour.**

Le commissaire choisit une carte de bâtiment en dessous de laquelle il suppose trouver un malfaiteur de la couleur du dé et poste son policier devant l'une des quatre sorties.

Les autres joueurs posent ensuite chacun à leur tour leur policier devant une sortie encore libre de la même carte de bâtiment.



## **Le malfaiteur est arrêté ?**

C'est le suspens ! Le commissaire retire la carte de bâtiment posée sur la carte de malfaiteur et les joueurs vérifient si le malfaiteur recherché a été arrêté.

## **Un malfaiteur de la couleur du dé se trouve sur la carte ?**

- **Oui ?**

Super ! Il faut aussi qu'il y ait un policier devant la sortie par laquelle le malfaiteur voulait passer.

Si c'est le cas, ce policier a alors le droit de poser une de ses cartes magnétiques « malfaiteur » sur la voiture de police.

- **Non ?**

Domage ! Vous n'avez pas pu arrêter le malfaiteur, mais essayez de vous rappeler la couleur des deux malfaiteurs représentés sur cette carte.

Ensuite, recouvrez la carte de malfaiteurs comme avant. C'est alors au tour du joueur suivant d'être le commissaire. Il lance le dé et détermine ainsi quel est le malfaiteur suivant qu'il faut chercher.

### N. B. :

le nouveau commissaire n'a pas le droit de choisir la carte de bâtiment du tour précédent !

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé ses trois cartes magnétiques « malfaiteur » sur la voiture de police. C'est lui le gagnant et il passe chef de la police.

### Conseil :

Au lieu de jouer avec le dé multicolore, vous pouvez aussi prendre le dé à symboles. Le jeu sera alors un peu plus facile.

Le dé à symboles représente trois objets volés : un tableau de valeur, un vase antique et un sac rempli d'argent. Le jeu se joue comme précédemment, mais il faut chercher ici un malfaiteur qui emporte l'objet volé.

## Variante pour joueurs experts

Les deux variantes ci-dessous sont destinées à des joueurs plus âgés ou à ceux qui seront bien familiarisés avec le jeu de base.

### L'as des malfaiteurs

Cette fois, le commissaire a affaire à des malfaiteurs super malins et difficiles à arrêter ! Jouer comme dans le jeu de base en tenant compte cependant des règles suivantes :

- On lance les deux dés en même temps pour rechercher le malfaiteur de la couleur correspondante qui emporte l'objet correspondant.
- Une fois que le commissaire a posté son policier devant une sortie du bâtiment, les autres joueurs posent leur policier soit devant la même carte de bâtiment soit devant une autre carte de bâtiment.
- Toutes les cartes de bâtiment à côté desquelles il y a un policier sont ensuite retournées et on vérifie si le bon malfaiteur a été arrêté.





## Tout est mis sens dessus dessous !

Cette variante est particulièrement ardue en raison de la façon spéciale de retourner les cartes ! On joue comme dans le jeu de base, mais avec les changements suivants :

Une fois que les joueurs ont positionné leur policiers autour d'un bâtiment, la carte de bâtiment doit être retournée en même temps que la carte de malfaiteurs posée en dessous :

- Voilà comment procéder : le commissaire met un doigt sur l'une des quatre sorties de la carte de bâtiment.
- Avec l'autre main, il soulève les deux cartes de la sortie opposée et les retourne ensemble.

Après avoir effectué la vérification, le commissaire retourne de nouveau les deux cartes.

### Conseil :

Dans cette variante, vous pouvez jouer avec le dé multicolore, avec le dé aux symboles ou avec les deux dés.

# Tatu-tatu Het politieospel

Een lastige boevenjacht voor 2 - 4 aankomende politieagenten van 4 - 99 jaar. Met varianten voor oudere kinderen.

**Spelidee:** Gunter Baars  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** 10 - 15 minuten



Alarm! De beruchte inbrekersbende heeft weer toegeslagen. Maar in welk gebouw hebben de boeven zich verstopt? En welke vluchtweg gaan ze kiezen? Alleen de slimste politieagenten houden het overzicht en krijgen de meeste boeven te pakken.

## Spelinhoud

- 1 blikken politieauto
- 4 politieagenten (speelstukken)
- 9 boevenkaarten (aan beide zijden bedrukt)
- 9 gebouwenkaarten (aan beide zijden bedrukt)
- 12 boeven (magnetische kaarten)
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels



## Spelidee

In de negen gebouwen zitten verschillende boeven verstopt. Maar waar zit de boef die nu wordt gezocht? De spelers proberen te onthouden welke boef ze waar hebben gezien, om hem zo op het beslissende moment de uitgang te versperren en hem te grijpen. Het doel van het spel is om als eerste drie boeven te vangen.

## Spelvoorbereiding

Maak steeds stapeltjes met een gebouwenkaart en een boevenkaart:

Verdeel de **negen boevenkaarten** willekeurig met ca. 10 cm afstand over het midden van de tafel.  
Op iedere boevenkaart zijn het binnenste van een gebouw, vier uitgangen en twee verschillende boeven te zien.



Leg de **negen gebouwenkaarten** zodanig op de boevenkaarten dat deze helemaal worden bedekt.  
Op iedere gebouwenkaart staat een gebouw met vier uitgangen afgebeeld.



Verdraai en schud de stapels zodat niemand meer weet welke boef waar is verstopt.

Vervolgens krijgt iedere speler een politieagent en drie boeven.  
Hou de gekleurde dobbelsteen en de politieauto klaar.

De symbooldobbelsteen wordt bij het basisspel niet gebruikt en gaat samen met het niet benodigde materiaal in de politieauto terug.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met het langste strafblad begint. Wat nu, heeft niemand van jullie een strafblad? Dan begint de oudste speler. Je bent de eerste hoofdcommissaris en gooit met de gekleurde dobbelsteen.

### **De kleur van de dobbelsteen geeft aan welke boef in deze ronde gezocht wordt.**

De hoofdcommissaris kiest een gebouwenkaart waarvan hij/zij vermoedt dat er een boef met de gegooide kleur onder zit. Hij/zij zet zijn/haar politieagent naast één van de vier uitgangen.

Daarna zetten de andere spelers om de beurt hun politieagenten naast een nog onbewaakte uitgang van dezelfde gebouwenkaart.

## Wordt de inbreker gepakt?

Nu wordt het spannend! De hoofdcommissaris pakt de gebouwenkaart van de boevenkaart en de spelers controleren of de gezochte inbreker kan worden gegrepen.

## Staat er een boef met de gegooide kleur afgebeeld?

- **Ja?**

Super! Er moet bovendien ook een politieagent bij de uitgang staan, waarlangs de boef zou kunnen ontsnappen.

Is dit het geval, dan mag deze politieagent één van zijn boevenkaarten aan de politieauto hangen.

- **Nee?**

Helaas! Jullie hebben de inbreker niet gevangen. Probeer echter de kleuren van de twee boeven op deze boevenkaart te onthouden.

Daarna draaien jullie de boevenkaart opnieuw om. Nu is de volgende speler de nieuwe hoofdcommissaris. Hij/zij gooit met de dobbelsteen en bepaalt zo welke boef gezocht moet worden.



## Belangrijk:

De nieuwe hoofdcommissaris mag nu niet de gebouwenkaart van de vorige ronde uitkiezen!

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar drie boevenkaarten aan de politieauto heeft gehangen. Deze speler wint en wordt tot nieuwe politiechef bevorderd.

### Tip:

In plaats van met de gekleurde dobbelsteen kunnen jullie ook met de symbooldobbelsteen spelen. Hierdoor wordt het spel iets makkelijker.

Op de symbooldobbelsteen zijn drie gestolen voorwerpen te zien: een waardevol schilderij, een antieke vaas en een zak propvol met geld. Het spel verloopt zoals boven beschreven, maar nu moet de boef worden gezocht die de gegooide buit bij zich heeft.

## Profvarianten

Voor oudere kinderen of spelers die het basisspel al goed kennen, zijn de volgende twee varianten bedoeld:

### De meesterdief

Nu zijn meesterdieven aan het werk en die zijn heel moeilijk te grijpen!  
Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Er wordt tegelijk met de gekleurde en met de symbooldobbelsteen gegooid en naar de boeven met de bijpassende kleur en de bijpassende buit gezocht.
- Nadat de hoofdcommissaris zijn/haar politieagent bij één van de uitgangen heeft neergezet, mogen de andere spelers hun politieagenten nu bij dezelfde of bij een andere gebouwenkaart neerzetten.
- Vervolgens worden alle gebouwenkaarten waar een politieagent naast staat, omgedraaid en wordt gecontroleerd of de juiste boef gevangen is.





## Alles staat op z'n kop!

Deze variant is door de „speciale omkeermanoeuvre“ van de kaarten heel erg ingewikkeld! Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

Nadat de spelers hun politieagenten bij een gebouw hebben gezet, moet de gebouwenkaart tegelijk met de eronder liggende boevenkaart worden omgedraaid:

- Dat gaat als volgt: de hoofdcommissaris legt een vinger op één van de vier uitgangen van de gebouwenkaart.
- Met zijn/haar andere hand tilt hij/zij aan de tegenoverliggende uitgang de beide kaarten op en draait ze tegelijk om.

Na de controle keert de hoofdcommissaris de beide kaarten weer om.

### Tip:

Jullie kunnen deze variant met de gekleurde dobbelsteen, de symbooldobbelsteen of met alle twee tegelijk spelen.

# Ti-to-Ti-to

## El juego de los policías

Una intrincada caza al malhechor para 2 - 4 aprendices de policía de 4 a 99 años. Con variantes para niños mayores.

**Autor:** Gunter Baars  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos



¡Suena la alarma! La temible banda de ladrones ha vuelto a dar el golpe. Pero ¿en qué edificio se han escondido los malhechores? ¿Y qué camino elegirán para escapar? Sólo los policías más astutos mantendrán la vista de lince y atraparán al mayor número de malhechores.

## Contenido

- 1 coche de policía metálico
- 4 policías (figuritas)
- 9 cartas de malhechores (impresas por las dos caras)
- 9 cartas de edificios (impresas por las dos caras)
- 12 malhechores (fichas imantadas)
- 1 dado de colores
- 1 dado con símbolos
- instrucciones del juego



## Idea del juego

En los nueve edificios se esconden diferentes malhechores. Pero ¿en cuál de ellos está en realidad el malhechor buscado en ese momento? Los jugadores intentan retener dónde y a qué malhechor han visto para luego, en el momento decisivo, cerrarle el paso y atraparlo. La meta del juego es ser el primero en atrapar a tres malhechores.

## Preparativos

Formad pequeños montoncitos compuestos cada uno de un edificio y una carta de malhechores:

Colocad en el centro de la mesa las **nueve cartas de malhechores** separadas unas de otras a una distancia de unos 10 cm. Cada carta de malhechores muestra el interior de un edificio, cuatro salidas y dos malhechores diferentes.



Poned las **nueve cartas de edificios** encima de las cartas de malhechores de manera que tapen a éstas por completo.

Cada carta de edificio muestra un edificio con cuatro salidas.



Girad y cambiad de lugar estos montoncitos hasta que nadie recuerde ya dónde se esconde qué malhechor.



A continuación, cada jugador recibe un policía y tres malhechores. Tened el dado de colores y el coche de policía preparados.

Para este juego básico no necesitamos el dado de símbolos, así que lo depositaremos en el coche de la policía juntamente con el material de juego que no empleemos.

## Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador con la lista de antecedentes penales más larga. ¿Cómo? ¿Que ninguno de vosotros tiene antecedentes penales? Bueno, entonces comienza el jugador de más edad. Eres el primer comisario jefe y tiras el dado.

### **El color del dado muestra a qué malhechor se busca en esta ronda.**

El comisario jefe se decide por una carta de edificio, bajo la cual supone que se oculta uno de los malhechores del color que ha salido en el dado y coloca a su policía junto a una de las cuatro salidas.

A continuación, los demás jugadores colocan a sus policías en las salidas que quedan libres todavía en esa carta de edificio.

## ¿Se ha detenido al ladrón?

¡La cosa se pone emocionante ahora! El comisario jefe separa la carta de edificio de la carta de malhechores y los jugadores examinan si ha sido atrapado el malhechor buscado.

## ¿Se encuentra ahí un malhechor del color que ha salido en el dado?

- **¿Sí?**

¡Bravo! Pero tiene que haber también un policía en la salida por la que iba escapar el malhechor.

Si es así, este policía puede fijar una de sus cartas de malhechores al coche de policía.

- **¿No?**

Lástima! No habéis atrapado al malhechor. Pero tratad de retener en la memoria los colores de los dos malhechores que aparecen en esa carta.

Acto seguido cubrid de nuevo la carta de malhechores. El jugador siguiente es ahora el comisario jefe. Tira el dado y decide qué malhechor será el siguiente en ser buscado.



### Importante:

El nuevo comisario jefe no puede elegir la carta de edificio de la ronda anterior.

## Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya fijado sus tres cartas de malhechores al coche de la policía. Gana este jugador y es ascendido a jefe de policía.

### Consejo:

En lugar del dado de colores podéis jugar con el dado de símbolos. El juego resulta así algo más fácil.

El dado de símbolos muestra tres objetos robados: un cuadro valioso, un jarrón antiguo y una bolsa llena de dinero. Las reglas del juego son las mismas, pero ahora se buscará al malhechor que tenga consigo el objeto robado que ha salido en el dado.

## Variante para expertos

Se han pensado las siguientes variantes para niños mayores o jugadores que ya conozcan muy bien el juego básico:

### El ladrón con clase

Son los ladrones con clase quienes están ahora manos a la obra.

¡Y éstos son difíciles de atrapar!

Valen las reglas del juego básico exceptuando los siguientes cambios:

- Se tiran el dado de colores y el dado de símbolos a la vez. Se buscará al malhechor del color del dado y con el objeto robado que aparece en el otro dado.
- Después de que el comisario jefe haya colocado a su policía en una de las salidas del edificio, los demás jugadores pueden poner a sus policías en la misma carta de edificio o en otra diferente.
- A continuación se descubren todas las cartas de edificios en la que hay apostado un policía y se controla si se ha atrapado al malhechor correcto.





## ¡Todo patas arriba!

¡Esta variante resulta de los más intrincada debido a la "maniobra especial de giro" de las cartas!

Valen las reglas del juego básico exceptuando los siguientes cambios:

Después de que los jugadores hayan posicionado sus policías en torno a un edificio, hay que girar la carta del edificio juntamente con la carta de malhechores que está debajo de aquélla:

- El comisario jefe pone un dedo sobre una de las cuatro salidas de la carta de edificio.
- Con la otra mano levanta por la salida de enfrente las dos cartas y les da la vuelta juntas.

Una vez realizado el control, el comisario jefe vuelve a dar la vuelta a las dos cartas.

### Consejo:

Podéis jugar esta variante con el dado de colores, el dado de símbolos o con ambos a la vez.

# Attenzione, attenzione polizia in azione

Una caccia al ladro mozzafiato per 2 - 4 allievi poliziotti da 4 a 99 anni. Con variante per i più grandicelli.

**Ideazione:** Gunter Baars  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti



Suona l'allarme! La famigerata banda di ladri ha colpito ancora. Ma in quale edificio si nascondono i malfattori? E che via di fuga prenderanno? Solo i poliziotti più astuti manterranno la situazione sotto controllo, acciuffando così il maggior numero di malfattori.

## Contenuto del gioco

- 1 Auto della polizia in metallo
- 4 poliziotti (pedine)
- 9 carte di ladri (stampate su due lati)
- 9 carte di edifici (stampate su due lati)
- 12 ladri (carte magnetiche)
- 1 Dado colorato
- 1 Dado con simboli
- 1 Istruzioni per giocare



## Ideazione

Nei nove edifici si nascondono diversi ladri; ma dov'è quello che si sta cercando? I giocatori devono ricordare dove e quale ladro hanno visto: potranno così poi arrestarlo sbarrandogli l'uscita al momento opportuno. Scopo del gioco è acciuffare per primo tre ladri.

## Preparativi del gioco

Formate mucchietti composti da una carta di edifici e una di ladri:

Collocate le **nove carte dei ladri** al centro del tavolo distanziandole di circa 10 cm. Su ogni carta c'è l'interno di un edificio, quattro uscite e due differenti ladri.



Mettete le **nove carte degli edifici** sopra quelle dei ladri in modo da coprirle perfettamente. Ogni carta degli edifici mostra un edificio con quattro uscite.



Girate e cambiate di posto questi mucchietti, in modo da confondere le posizioni dei ladri.

Ogni giocatore riceve poi un poliziotto e tre ladri. Preparate il dado colorato e l'auto della polizia.

Il dado dei simboli con il resto del materiale che non si utilizza in questo gioco di base, lo mettete nell'auto della polizia.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il giocatore che vanta la lista più lunga di antecedenti penali. Cosa dite mai! Nessuno ha antecedenti penali? Se è così, inizia allora il giocatore più grande, che sarà il primo commissario e tira il dado.

### **Il colore del dado indica quale ladro è ricercato in questo giro.**

Il commissario sceglie una carta degli edifici, supponendo che al di sotto ci sia nascosto uno dei ladri del colore uscito al lancio del dado e apposta il suo poliziotto accanto ad una delle quattro uscite.

In senso orario gli altri giocatori ora mettono il proprio poliziotto accanto alle altre uscite di questa carta.

## **L'avete acciuffato?**

Adesso viene il bello! Il commissario capo solleva la carta degli edifici e i giocatori controllano se il ladro ricercato è stato acciuffato.

## **C'è un ladro del colore uscito al dado?**

- **Sì?**

Magnifico! Però dev'esserci anche un poliziotto appostato all'uscita da cui il ladro cerca di scappare.

In questo caso il poliziotto potrà fissare una delle sue carte dei ladri all'auto della polizia.

- **No?**

Peccato! Non l'avete acciuffato. Cercate però di ricordarvi i colori dei due ladri su questa carta.

Coprite poi la carta. Il giocatore seguente è il nuovo commissario e tira il dado, stabilendo quale ladro è ora ricercato.



### Importante:

Il nuovo commissario capo non potrà scegliere la carta degli edifici del giro precedente!

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha fissato i suoi tre ladri all'auto della polizia. E' il vincitore ed è nominato capo della polizia

### Consiglio:

Invece del dado colorato potete usare il dado con i simboli. Il gioco risulterà più facile. Sul dado con i simboli ci sono tre oggetti rubati: un quadro di gran valore, un vaso antico e una sacca rigonfia di denaro.

Le regole sono le stesse, ma adesso si ricerca il ladro che possenga l'oggetto uscito al lancio del dado.

## Variante per esperti

Le seguenti varianti sono pensate per i più grandicelli o per giocatori che conoscono molto bene il gioco di base:

### Il re dei ladri

Adesso entrano in azione i re dei ladri e questi sì che sono difficili da acciuffare! Valgono le stesse regole del gioco di base con le seguenti modifiche:

- Si tirano insieme dado colorato e dado con i simboli e si ricerca il ladro del colore del dado e con l'oggetto rubato che appare nell'altro dado.
- Quando il commissario avrà sistemato il suo poliziotto su una delle uscite dell'edificio, gli altri giocatori potranno collocare i loro poliziotti sulla stessa carta degli edifici oppure su un'altra diversa.
- Si scoprono poi tutte le carte degli edifici su cui è appostato un poliziotto e si controlla se si è acciuffato il ricercato.





## **Tutto sottosopra!**

Questa variante si presenta particolarmente intricata per via della „manovra speciale di inversione” delle carte!

Valgono le stesse regole del gioco di base con le seguenti modifiche:

Si procede come segue:

- Il commissario mette un dito su una delle quattro uscite della carta degli edifici.
- Con l'altra mano solleva all'uscita opposta le due carte e le gira insieme.

Eseguito il controllo, il commissario gira nuovamente le due carte.

## **Consiglio:**

Potete giocare questa variante con il dado colorato, con il dado dei simboli o con tutti due insieme.

Bitte alle Informationen aufbewahren!

Please keep all the information!

Veuillez conserver toutes les notices !

A.u.b. alle gegevens bewaren!

¡Por favor, conserve todo el material informativo!

Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH

August-Grosch-Straße 28 - 38

96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**