

Hände hoch!

Ein schnelles Würfelbecherspiel für 2 - 5 Hilfspolizisten von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Daniel Döbner

Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten

Polizist Paul hat heute viel zu tun, denn eine Ganovenbande treibt ihr Unwesen in der Stadt. Mit Hilfe des Würfelbecher-Steckbriefs könnt ihr Paul bei der spannenden Ganovenjagd unterstützen. Wer ist der beste Hilfspolizist und schnappt am schnellsten die richtigen Ganoven?

Spielinhalt

- 1 Würfelbecher mit drei Würfeln
- 1 Polizist Paul
- 27 Ganovenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer zuerst fünf Ganovenkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Stellt Polizist Paul in die Tischmitte. Verteilt um ihn die 27 Ganovenkarten offen und beliebig. Alle Ganovenkarten sollen für jeden Spieler möglichst gut erreichbar sein.

Spielablauf

Der jüngste Spieler nimmt sich den Würfelbecher, schüttelt ihn und stellt ihn für alle gut sichtbar auf den Tisch.

Wichtig: Sollten einmal Würfel übereinander liegen, wird der Würfelbecher sofort noch einmal geschüttelt.

Je nachdem was die drei Würfel zeigen, versucht jeder Spieler so schnell wie möglich nach Polizist Paul zu schnappen oder die richtige Ganovenkarte mit seiner Hand abzudecken.

Was zeigt der Ganovenwürfel?

- **Polizist Paul**

Jetzt ist großer Polizeialarm! Alle Spieler schnappen schnellstmöglich nach Paul. Den Farbwürfel und den Augwürfel müsst ihr jetzt nicht beachten.



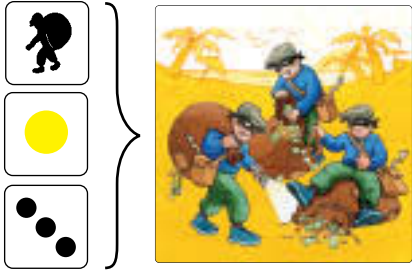
Der Spieler, der Paul zuerst geschnappt hat, darf sich eine beliebige Karte aus der Tischmitte nehmen und vor sich ablegen. Anschließend wird Paul wieder in die Tischmitte gestellt und eine neue Runde beginnt.

- **Einen Ganoven**

Jetzt müsst ihr mit Hilfe des kompletten Würfelbecher-Steckbriefs schnell die richtige Karte suchen:

- ' Der **Ganovenwürfel** zeigt unterschiedliche Ganoven: den dicken Ganoven, die Ganovin oder den Ganoven mit dem Beutesack!
- ' Der **Farbwürfel** steht für den Ort, an dem sich der gesuchte Ganove befindet: gelb = am Strand; grün = im Park; blau = in der Stadt.
- ' Der **Augwürfel** gibt die Zahl der gesuchten Ganoven auf der Karte an: einer, zwei oder drei!

Hat ein Spieler die Karte gefunden, auf die alle drei Würfel passen, deckt er die Karte schnell mit einer Hand ab. Ist es die richtige Karte, legt er sie offen vor sich ab.



Neue Runde

In der neuen Runde schüttelt der Spieler den Würfelbecher, der zuletzt eine Karte vor sich abgelegt hat.

Wichtige Ganovenregeln:

- Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.
- Hat ein Spieler versehentlich nach Polizist Paul geschnappt oder eine falsche Ganovenkarte mit seiner Hand abgedeckt, darf er in dieser Spielrunde nicht mehr mitsuchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach der richtigen Karte.
- Der Steckbrief eines Ganoven, dessen Karte bereits vor einem Spieler liegt, kann im weiteren Spielverlauf nochmals gewürfelt werden. Ist dies der Fall, wird erneut diese Ganovenkarte gesucht. Der Spieler, der die gesuchte Karte zuerst mit seiner Hand abdeckt, darf sie dann vor sich ablegen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler fünf Ganovenkarten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und wird der neue Assistent von Polizist Paul.



Gotcha!

An accelerated dice-in-a-tumbler game for 2 - 5 little police helpers ages 4 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: approx. 5 - 10 minutes

Policeman Paul has a lot of work to do today as quite a number of crooks are hanging around town. Studying the "personal description" given by the dice in the tumbler, you can help Paul track down the crooks in a thrilling chase. Who will be the best assistant policeman and the quickest at catching the right crook?

Contents

- 1 tumbler with three dice
- 1 policeman Paul
- 27 crook cards
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Whoever collects five crook cards first, wins the game.

Preparation

Put policeman Paul into the center of the table. At random, arrange the 27 crook cards face up around him. All cards should be within easy reach of every player.

How to play

The youngest player takes the tumbler, shakes it and puts it on the table ensuring that everybody can see it.

Important: If it happens that the dice lie on top of each other, please shake again.

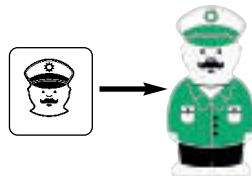
Depending on what the three dice show, as quickly as possible the players try to snap for policeman Paul or cover the right crook card with their hand.

What appears on the crook die?

- **Policeman Paul**

Big police alarm! The players snap for Paul as quickly as they can. They don't have to take into consideration the color die or the die with dots.

The player who snaps up Paul first may take any card from the center and keep it in front of them. Then Paul is placed back into the center and a new round starts.

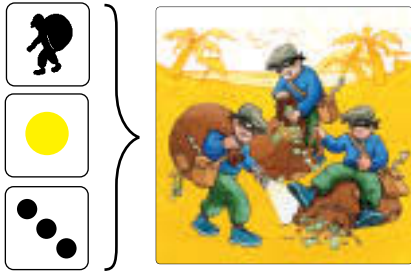


- **A crook**

Now you have to combine the details of the personal description appearing on the dice and search quickly for the right card.

- ' The **crook die** shows different crooks: the chubby one, the woman crook or the crook with the loot bag.
- ' The **color die** stands for the spot where to search for the crook: yellow = at the beach; green = in the park; blue = in town.
- ' The **die with dots** indicates how many crooks should be shown on a card: one, two or three!

As soon as a player has found a card matching all three dice, they quickly cover the card with their hand. If it is the right card, they keep it, face up, in front of them.



New round

The last player who places a card in front of them shakes the tumbler for the new round.

Important crook rules:

- You can only use one hand while searching. Best to keep the other hand behind your back.
- A player who has snatched policeman Paul by mistake or covered the wrong crook card, may not take part anymore in this round. The other players go on searching.
- The details of a crook whose card is kept already in front of a player may appear various times during the game. In this case the corresponding crook card is searched for another time and the player who first covers the card with their hand, may keep it.

End of the game

The game ends as soon as a player has collected five crook cards. They win the game and are now Policeman Paul's new assistant.



Haut les mains !

Un jeu de dés qui se joue avec un gobelet transparent, pour 2 à 5 apprentis policiers de 4 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes

Paul, le policier, est débordé de travail car il est à la recherche d'une bande de malfaiteurs qui sévit dans la ville. Vous allez pouvoir l'aider à trouver les malfaiteurs grâce à l'avis de recherche indiqué par les dés. Qui sera le meilleur apprenti policier et attrapera le plus vite les bons malfaiteurs ?

Contenu

- 1 gobelet avec trois dés
- 1 policier
- 27 cartes de malfaiteurs
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui aura récupéré en premier cinq cartes de malfaiteurs gagne la partie.

Préparatifs

Poser le policier au milieu de la table. Répartir les 27 cartes de malfaiteurs autour de lui dans n'importe quel ordre, faces tournées vers le haut. Les cartes de malfaiteurs devront être à portée de main des joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune prend le gobelet, le secoue et le pose sur la table de manière à ce que tous puissent le voir.

N.B.: si les dés sont posés les uns sur les autres, on secoue encore une fois le gobelet.

Selon les motifs sur lesquels les trois dés sont tombés, chaque joueur essaye le plus vite possible de prendre le policier ou de poser sa main sur la bonne carte de malfaiteur.

Sur quel motif est tombé le dé des malfaiteurs ?

- **Le policier**

C'est l'alarme générale au commissariat de police! Les joueurs essaient chacun d'attraper le policier le plus vite possible. Le dé multicolore et l'autre dé ne comptent pas.



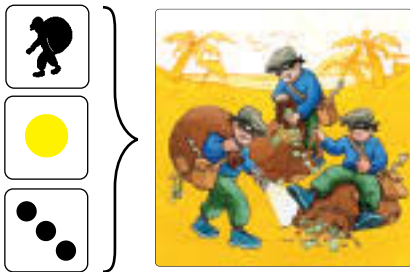
Le joueur qui attrape le policier en premier prend une carte de malfaiteur et la pose devant lui. Ensuite, le policier est remis au milieu de la table et un nouveau tour commence.

- **Un malfaiteur**

A l'aide des dés du gobelet, il faut vite chercher la bonne carte, dont la combinaison indique l'avis de recherche du malfaiteur :

- ' Le **dé aux malfaiteurs** montre différents malfaiteurs : un malfaiteur bien dodu, une femme-malfaiteur ou un malfaiteur portant le butin !
- ' Le **dé de couleurs** indique l'endroit où se trouve le malfaiteur recherché: jaune = sur la plage; vert = dans le parc; bleu = en ville
- ' Le **dé normal** indique le nombre de malfaiteurs recherchés sur la carte : un, deux ou trois !

Lorsqu'un joueur a trouvé la carte qui correspond aux trois dés, il pose vite sa main dessus. Si c'est la bonne carte, il la pose devant lui, face tournée vers le haut.



Nouveau tour

Le joueur qui vient de récupérer une carte est celui qui secoue le gobelet au tour suivant.

Règles importantes des malfaiteurs :

- Pour rechercher un malfaiteur, ne se servir que d'une seule main. Mettre l'autre main derrière le dos.
- Si un joueur a pris le policier par inadvertance ou s'il a posé sa main sur une mauvaise carte, il n'a plus le droit de jouer pendant ce tour. Les autres joueurs continuent de chercher la bonne carte.
- Si les dés tombent sur une combinaison correspondant à la carte d'un malfaiteur déjà récupérée par un joueur, on joue ce tour quand même en cherchant cette carte. Le joueur qui la trouvera en premier pose sa main dessus et la pose devant lui.

Fin de la partie

La partie est finie quand un joueur a récupéré cinq cartes de malfaiteurs. Il gagne la partie et devient le nouvel assistant du policier.



Handen omhoog!

Een snel dobbelbeperspel voor 2 - 5 hulpagenten van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Daniel Döbner
Speelduur: ca. 5 - 10 minuten

Politieman Paul heeft het vandaag erg druk want een bende boeven houdt de stad in zijn greep. Met behulp van het dobbelbepersignale-ment kunnen jullie Paul bij zijn spannende boevenjacht behulpzaam zijn. Wie is de beste hulpagent en grijpt het snelst de juiste boeven in hun kraag?

Spelinhoud

- 1 dobbelbeker met drie dobbelstenen
- 1 politieman Paul
- 27 boevenkaarten
- spelregels

Doel van het spel

Wie het eerst vijf boevenkaarten voor zich heeft liggen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Zet politieman Paul in het midden van de tafel. Leg de 27 boevenkaarten in willekeurige volgorde open om hem heen. Alle boevenkaarten moeten binnen het bereik van alle spelers liggen.

Spelverloop

De jongste speler pakt de dobbelbeker, schudt deze en zet hem voor iedereen goed zichtbaar op de tafel.

Belangrijk: Indien de dobbelstenen op elkaar liggen, wordt de dobbelbeker opnieuw geschud.

Afhankelijk van wat er op de drie dobbelstenen te zien is, probeert elke speler zo snel mogelijk politieman Paul te grijpen of zijn hand op de juiste boevenkaart te leggen.

Wat vertoont de boevendobbelsteen?

- **Politie­man Paul**

Nu wordt er groot politiealarm geslagen! Alle spelers grijpen zo snel mogelijk naar Paul. Er hoeft niet op de kleuren- en ogendobbelsteen te worden gelet.



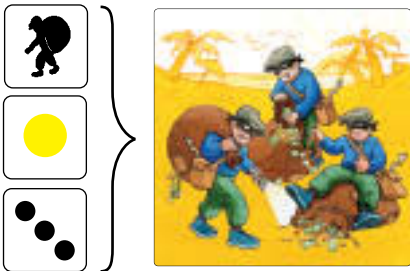
De speler die Paul als eerste te pakken heeft, mag een kaart naar keuze van het midden van de tafel pakken en voor zich neerleggen. Daarna wordt Paul weer in het midden op tafel gezet en begint er een nieuwe ronde.

- **Een boef**

Nu moet met behulp van het complete dobbelbekersignale­ment snel de juiste kaart worden gezocht:

- ' De **boevendobbelsteen** geeft verschillende boeven aan: de dikke boef, de vrouwelijke boef of de boef met de zak!
- ' De **kleurendobbelsteen** staat voor de plek waar de gezochte boef zich bevindt: geel = aan het strand; groen = in het park; blauw = in de stad.
- ' De **ogendobbelsteen** geeft het aantal boeven aan dat op de kaart moet staan: één, twee of drie!

Als een van de spelers de kaart heeft gevonden die bij de drie dobbelstenen hoort, legt hij of zij snel zijn of haar hand op de kaart. Is het de juiste kaart, dan legt de speler hem open voor zich neer.



Nieuwe ronde

In de nieuwe ronde schudt de speler die als laatste een kaart voor zich heeft neergelegd, de dobbelbeker.

Belangrijke boevenregels:

- Bij het zoeken mag slechts één hand worden gebruikt. De andere hand kan het best op de rug worden gehouden.
- Als een van de spelers per ongeluk politieman Paul pakt of zijn of haar hand op een verkeerde boevenkaart legt dan mag hij of zij in deze ronde niet meer zoeken. De andere spelers zoeken verder naar de juiste kaart.
- Het signalement van een boef waarvan de bijbehorende kaart al voor een van de spelers ligt, kan tijdens het spel opnieuw gegooid worden. In dat geval moet deze boevenkaart andermaal gezocht worden. De speler die als eerste zijn hand op de gevraagde kaart legt, mag deze voor zich leggen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij wanneer een van de spelers vijf boevenkaarten voor zich heeft liggen. Hij of zij wint het spel en wordt de nieuwe assistent van politieman Paul.

