

POLICE ACADEMY™

Ausbruch in Manhattan

TM&© 1990 WARNER BROS. INC. All rights reserved.
Lizenz: Merchandising München KG.

Selbst einmal Polizist sein und mit den Kollegen der Polizeischule auf Ausbrecherjagd in New York gehen.

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler
ab 6 Jahre

A. Inhalt

- 1 Spielplan
- 3 rote Polizeimotorräder
- 3 blaue Polizeilastwagen
- 15 Straßensperren (pink)
- 12 Ausbrecher (schwarz)
- 1 Augwürfel
- 1 Spielanleitung

B. Spielplan

Der Spielplan zeigt das Straßennetz von Manhattan. Auf den Straßenfeldern und durch den großen Park kann mit allen Spielfiguren gezogen werden, nicht jedoch durch die Häuser und alle anderen Parks.

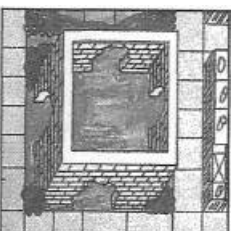
Merke: Nur auf den karierten Feldern kann gezogen werden.

1. Polizeistation



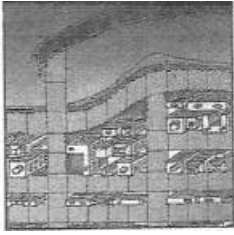
Hier werden vor Spielbeginn die 3 Motorräder und die 3 Laster geparkt. Von hier aus kann jedes Fahrzeug auf ein beliebiges angrenzendes Feld ziehen. Die Polizeistation zählt als 1 Feld. Man kann jederzeit darüber hinwegziehen.

2. Gefängnis



Hier werden vor Spielbeginn die 12 Ausbrecher (Spielfiguren) aufgestellt. Von hier aus kann auf jedes beliebige Feld außerhalb des Gefängnisses gezogen werden.

3. Schlupflöcher



Es gibt 14 Schlupflöcher, 3 zu Lande und 11 zu Wasser.

4. Wasserfelder



Diese Felder können nur von den Ausbrechern benutzt werden.

C. Spielfiguren und Würfeln

1. Ausbrecher

Grundsätzlich ist immer ein Spieler Ausbrecher. Er darf immer eine Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl bewegen. Hat ein Ausbrecher das Gefängnis verlassen, darf er nicht mehr zurück oder dort hindurchziehen, er muß um das Gefängnis herumziehen.

2. Polizisten

Bis auf den Spieler, der die Ausbrecher bewegt, sind alle Mitspieler Polizisten. Die Polizeifahrzeuge nehmen meistens 2 Felder ein und fahren je gewürfeltem Punkt 2 Felder in eine beliebige Richtung.

3. Straßensperren

Die Straßensperren können auf ein beliebiges gelbes Feld gestellt werden, das von einem Laster erreicht oder überquert wird. Diese Sperren hindern nur die Ausbrecher daran das gesperrte Feld zu passieren.

4. Würfeln

Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn unter den Polizisten. Der Ausbrecher darf nicht würfeln. Er zieht jedes Mal, nachdem ein Polizist gewürfelt hat, die gleiche Augenzahl mit einem seiner Ausbrecher.

Merke jedoch: Ausbrecher ziehen 1 Feld je Augenzahl mit einem beliebigen Ausbrecherspielstein.

Polizisten ziehen 2 Felder je Augenzahl mit einem beliebigen Polizeifahrzeug.

D. Spielziel

Die Polizisten versuchen, möglichst viele Ausbrecher einzufangen. Der Ausbrecher versucht mit möglichst vielen seiner Spielsteine, zu den Schlupflöchern zu gelangen.

E. Vorbereitung

Die Spielsteine werden auf den Spielplan gestellt. Die Straßensperren werden außerhalb des Planes abgestellt.

Ein Mitspieler wird als Ausbrecher ausgelost. Die anderen Spieler sind Polizisten.

F. Spielverlauf

1. Ziehen

Der jüngste Polizist beginnt und würfelt. Er fährt mit einem beliebigen Polizeifahrzeug Richtung Gefängnis.

Der Ausbrecher zieht nun mit einem seiner Spielsteine.

Danach würfelt der nächste Polizist. Er kann wieder mit einem beliebigen Polizeifahrzeug fahren.

Nun zieht der Ausbrecher wieder um die gewürfelte Augenzahl einen seiner Steine.

Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis der Ausbrecher keinen Spielstein mehr hat, den er bewegen kann.

2. Ausbrecher fangen

Trifft ein Polizeifahrzeug beim Ziehen auf einen oder mehrere Ausbrecher, so wird der Ausbrecherspielstein vom Spielplan genommen.

Ein Ausbrecher kann nur durch eines der Schlupflöcher entkommen.

3. Ausbrecher entkommen

Sind die Schlupflöcher nicht durch Straßensperren geschlossen, kann der Ausbrecher entkommen.

Bei den drei Schlupflöchern zu Lande zieht der Ausbrecher aus dem Spielplan heraus und ist somit entwischt.

Die 11 Schlupflöcher zu Wasser gelten als erreicht, sobald der Ausbrecher die gelbe Straße verlassen hat. Auf der Wasserstraße kann der Ausbrecher von der Polizei nicht gefaßt werden. Der Ausbrecher kann dort verweilen und eventuell wieder zurück auf die Straße ziehen, z.B. um eine Straßensperre zu räumen.

4. Straßensperren räumen

Stehen 2 Ausbrecher nebeneinander an einer Sperre, können sie sie wegräumen. Die Sperre wird dann einfach vom Spielplan genommen und die Ausbrecher können weiterziehen.

G. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Ausbrecher mehr auf einem der gelben Straßfelder oder im Park ist.

H. Spielfortsetzung

Reihum darf jeder einmal Ausbrecher spielen. So ergibt sich jedes Mal ein neues Polizistenteam.



Diese Anleitung wurde gedruckt auf Alsaprint, aus 100% Altpapier, chlorfrei recycled. Ausgezeichnet mit dem blauen Umweltschutzzeichen.



Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, W-7022 Leinfelden