

Alarme !

A toute vitesse pour arrêter les cambrioleurs !

Un jeu d'adresse où il faut agir rapidement,
pour 2 à 4 policiers et cambrioleurs de 6 à 99 ans.
Avec une variante pour joueurs plus jeunes.

Idée : Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 25 minutes

Dans les rues de la ville endormie, la sirène hurle à tue-tête au passage de la voiture de police. Le policier doit attraper les cambrioleurs en flagrant délit ... et le plus vite possible. Qui dirigera avec adresse et doigté la voiture de police pour l'emmener sur le bon lieu du cambriolage et empêchera ainsi le plus grand nombre de vols ?

Contenu du jeu

- 1 grand plateau de jeu avec rues
- 1 grand plateau de jeu magnétique
- 1 voiture de police
- 1 sirène de police
- 1 petit plan de rues
- 12 plaquettes d'alarme
- 48 cartes de coffre-fort
- 3 dés
- 1 règle du jeu



N. B.:

Avant de commencer, retirer le dispositif de protection des piles sur la face inférieure de la sirène d'alarme !

*récupérer le plus grand
nombre de cartes
de coffre-fort*

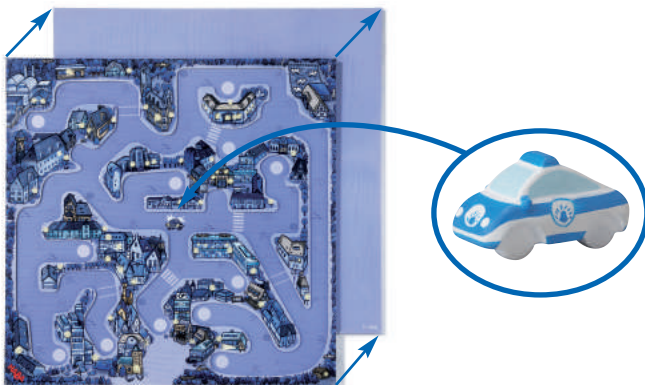
Idée

Vous êtes en alternance le cambrioleur ou le policier. En lançant les dés, le cambrioleur essaye de trouver le plus rapidement possible le code d'ouverture des coffres-forts pendant que le policier le poursuit en dirigeant sa voiture périlleusement vers l'éventuel lieu du cambriolage. Celui des deux qui réussit sa tâche récupère le plus de cartes de coffre-fort.

Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de cartes de coffre-fort.

Comment déplacer la voiture de police

Jouez sur une table avec une surface lisse. Posez le plateau de jeu magnétique directement devant vous sur le bord de la table et posez le plateau de jeu avec les rues dessus de manière à les faire coïncider. La voiture de police est mise sur la case de départ au milieu du plateau de jeu. Si vous tenez maintenant le plateau de jeu avec les rues à droite et à gauche ou dans les angles et si vous l'inclinez dans tous les sens, la voiture se déplace comme si elle était guidée par une main magique et circule toute seule dans les rues. Essayez de la faire aller vers les 12 lieux de cambriolage qui sont marqués par un cercle.



Conseil :

Avant de jouer pour la première fois, prenez le temps de vous exercer à diriger la voiture sur le plan. Avec un peu d'entraînement, vous pourrez bientôt la faire circuler plus vite.

Si tu fais une erreur de conduite et que la voiture sort de la route ou se retourne, tu peux la dépanner en la remettant sur la route à l'endroit de l'accident.

Préparatifs

Mélangez les cartes de coffre-fort et empilez-les au milieu de la table de manière à ce que la porte du coffre-fort soit visible. Préparez les autres accessoires du jeu.

Le cambrioleur

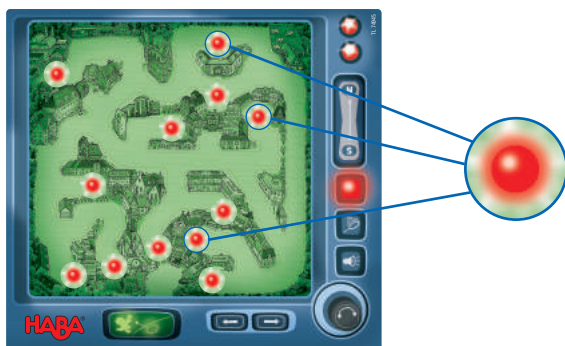
Le joueur qui pourra le mieux imiter une sirène de police est le cambrioleur pendant le premier tour. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui tient ce rôle. Prends six cartes de coffre-fort et empile-les devant toi, la porte du coffre-fort devant être visible. Pour trouver le code des coffres-forts, il faut les trois dés. Prépare-les.

Tu choisis alors secrètement deux endroits de la ville où tu veux ouvrir des coffres-forts. Pour cela, il te faut les plaquettes d'alarme :

- Sur le recto des 12 plaquettes d'alarme, il y a une lampe rouge.
- Au verso des 10 plaquettes d'alarme, il y a une lampe verte.
- Sur les deux plaquettes restantes, un voleur est représenté au verso.



Répartis les 12 plaquettes d'alarme, avec la lampe rouge visible, sur les 12 repères verts du petit plan de rues. Chacun de ces endroits peut être le lieu du vol, mais le cambriolage ne peut effectivement avoir lieu qu'aux endroits où se trouvent les plaquettes représentant le voleur (verso de la plaquette).



N. B. :

Tu dois être le seul à savoir à quels endroits se trouvent les deux plaquettes avec le voleur et tu devras t'en souvenir.

empiler les cartes de coffre-fort, préparer les accessoires du jeu

cambrioleur : empiler six cartes de coffre-fort, préparer les dés, poser les plaquettes d'alarme sur le petit plan de rues

policier :
préparer les grands
plateaux de jeux,
mettre la voiture de
police sur la case de départ,
préparer le petit plan de
rues et la sirène

le cambrioleur et le policier
jouent en même temps,
appuyer sur la sirène

cambrioleur :
prendre une carte
de coffre-fort,
lancer les dés

poser les dés
correspondants sur
les cases de la carte
de coffre-fort,
relancer le(s) dé(s)

Le policier

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a le rôle du policier pendant ce tour.

Tu dois essayer de trouver les deux lieux du cambriolage le plus rapidement possible. Pose les deux plateaux de jeu l'un sur l'autre, comme décrit plus haut, et mets la voiture de police sur la case de départ. Prends le petit plan de rues avec les plaquettes d'alarme et pose-le à côté de la sirène près de toi.

Où sont les deux endroits où le cambriolage pourrait avoir lieu ?

Déroulement de la partie

Le cambrioleur et le policier jouent en même temps. Le policier appuie sur la sirène et la chasse au cambrioleur commence ! La sirène hurle pendant un certain temps.

Le cambrioleur

Prends vite la première des six cartes de coffre-fort et pose-la devant toi.

Chaque carte a trois cases marquées chacune d'un chiffre de 1 à 6. Pour ouvrir le coffre-fort, tu dois obtenir les chiffres correspondants avec les dés et poser le dé correspondant sur la case respective.

Lance les trois dés en même temps. Si un ou plusieurs dés conviennent, pose-le(s) sur la ou les cases correspondantes. Ensuite, tu continues jusqu'à ce qu'il y ait un dé sur chacune des trois cases.

Exemple :

La carte de coffre-fort indique le code 135. Tu lances les dés et obtiens les chiffres 2, 3 et 6. Prends le dé avec le 3 et pose-le sur la case correspondante de la carte. Il te faut encore un 1 et un 5. Tu continues de jouer en lançant les deux dés restants.



**Tu as ouvert le coffre-fort ?
Tu as alors deux possibilités :**

1. Tu peux essayer d'ouvrir un autre coffre-fort

Retourne la carte du coffre-fort que tu viens d'ouvrir. Tire la carte suivante de la pile de cartes de coffre-fort et essaye aussi de trouver le bon code pour l'ouvrir.

Conseil :

Pendant que tu joues, essaye en même temps d'observer la voiture de police. Réfléchis bien avant de tenter d'ouvrir un autre coffre-fort, car, si les deux lieux du vol sont découverts avant que tu n'aies ouvert le coffre-fort, c'est le policier qui récupère tes cartes de coffre-fort.

2. Tu peux arrêter ton tour en disant : « Je m'enfuis ! »

Le tour est alors terminé. Le policier ne t'a pas attrapé. Tu gardes les coffres-forts que tu as ouverts, le policier récupère ceux de ta pile, qui ne sont encore pas ouverts.

Les rôles du cambrioleur et du policier sont maintenant joués par les deux joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour commence.

N. B. :

Si tu as tiré une autre carte de coffre-fort, tu dois ouvrir aussi ce coffre-fort avant de pouvoir arrêter ton tour !

Le policier

Déplace la voiture de police le plus vite possible pour l'emmener vers l'un des douze lieux de cambriolage. Une fois la voiture arrivée sur le lieu, appuie sur la sirène. Le cambrioleur doit alors s'arrêter tout de suite de jouer.

Le plan de rues avec les plaquettes d'alarme est une représentation plus petite du grand plateau de jeu. Retourne la plaquette d'alarme qui correspond au lieu sur lequel se trouve la voiture de police.

Que voit-on au verso de la plaquette ?

1. Une lampe verte

Domage ! C'était une fausse alerte : il n'y a aucun cambriolage ici. Annonce « C'est reparti ! » et emmène la voiture le plus vite possible vers le prochain lieu. La plaquette d'alarme reste posée face visible et le cambrioleur continue à jouer.

Les trois cases sont-elles occupées ?

tirer une nouvelle carte de coffre-fort et continuer son tour

ou

terminer son tour et récupérer les coffres-forts ouverts, le policier récupère les coffres-forts encore fermés.

policier : emmener la voiture vers un lieu de cambriolage, appuyer sur la sirène, le cambrioleur s'arrête de jouer, la plaquette d'alarme est retournée :

lampe verte = fausse alerte, aller au prochain endroit

*cambricoleur =
premier lieu de
cambriolage
trouvé, aller au
prochain lieu*

*second lieu trouvé =
tour terminé, le policier
récupère les 6 coffres-forts*

*un nouveau tour
commence*

*chacun deux
fois le policier =
fin de la partie,
le plus de cartes
de coffre-fort =
gagnant*

2. Un cambrioleur

Super ! Tu as trouvé le **premier** cambriolage. Tu annonces « C'est reparti ! » et pars à la recherche du second. La plaquette d'alarme reste posée face visible et le cambrioleur continue à jouer.

Lorsque tu as trouvé **les deux lieux**, ton intervention est terminée et le cambrioleur est attrapé ! En récompense, tu récupères les six cartes de coffre-fort du joueur-cambrioleur. Il ne remporte rien pendant ce tour.

Ensuite, les rôles sont de nouveau échangés dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les joueurs ont été deux fois le policier. Chaque joueur compte les cartes de coffre-fort qu'il a récupérées. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- Le jeu sera encore plus turbulent si le cambrioleur ne s'arrête pas de jouer lorsque la sirène retentit.
- La tâche du policier sera plus compliquée si, en cas de fausse alerte, la plaquette d'alarme ne reste pas visible et est de nouveau retournée. Le policier doit alors se souvenir des endroits qu'il a déjà contrôlés..

Variante pour joueurs plus jeunes

Les plus jeunes ou les joueurs qui sont encore peu expérimentés pourront jouer avec cette variante plus calme :

Préparatifs

Mélangez les 12 plaquettes d'alarme, face lampe rouge visible, et posez une plaquette sur chacun des 12 repères du petit plan de rues.

Préparez les plateaux de jeu, la voiture, les cartes de coffre-fort et la sirène. Les dés ne sont pas utilisés dans cette variante.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune est le policier en premier. Pose les plateaux de jeux l'un sur l'autre comme décrit plus haut et mets la voiture de police sur sa case de départ. Donne le signal de départ en appuyant sur la sirène.

Déplace la voiture pour l'emmener à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu. Une fois la voiture arrivée, tu appuies sur la sirène et retourne alors la plaquette d'alarme correspondante sur le petit plan de rues.

Qu'y-a-t-il sur la plaquette ?

- **Une lampe verte**

Fausse alerte ! Il n'y a aucun cambriolage ici. Retourne la plaquette d'alarme de nouveau et rappelez-vous bien de cet endroit où il n'y a pas eu de cambriolage. C'est ensuite au tour du joueur suivant d'emmener la voiture vers un autre lieu de cambriolage.

- **Un cambrioleur**

Super, tu as attrapé un cambrioleur ! En récompense, tu récupères une carte de coffre-fort ! La plaquette d'alarme reste visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant d'emmener la voiture sur un éventuel lieu de cambriolage. Lorsque le second lieu est trouvé, on mélange de nouveau les 12 plaquettes d'alarme et les répartit, faces cachées, sur le petit plan de rues.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré la troisième carte de coffre-fort, il gagne la partie !

Les auteurs



Kai Haferkamp est né en 1967 à Oldenburg. Il vit à Osnabrück depuis l'âge de deux ans et y est actuellement avocat agréé. Les jeux le fascinent depuis son enfance au cours de laquelle il a beaucoup joué en famille, surtout au moment de Noël. Il conçoit des jeux lui-même depuis plus d'une vingtaine d'années. Avec la remise du prix « Jeu pour enfant de l'année 2005 », il a reçu pour la première fois la distinction la plus importante dans le domaine des jeux.

Après avoir accompagné une patrouille de police toute une nuit au cours de mes études de droit et m'être rendu compte que c'est un métier très exténuant, j'aimerais dédier ce jeu à tous les policiers et toutes les policières qui assurent notre sécurité nuit après nuit.



Markus Nikisch est né en 1973 à Ludwigsburg, avant-dernier d'une famille de six enfants. Entouré de cinq sœurs, il y en avait toujours une qui voulait bien jouer avec lui.

Il n'a jamais perdu le plaisir de jouer et, après des études en pédagogie sociale et religieuse, il prit la décision de partir en Bavière pour travailler chez HABA en tant que rédacteur de jeux. Il y vit avec sa femme Katja et son fils Joel et a jusqu'à présent inventé plus de 50 jeux.

Je dédie ce jeu à mes cinq sœurs : Sabine, Andrea, Erika, Silvia et Steffi.

L'illustrateur



Thies Schwarz après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences et des sociétés de production de films.

Je dédie ce jeu à mes deux filles Malene et Lola.

Klopjacht!

Plankgas naar de plaats van het misdrijf...

Een razendsnel behendigheidsspel voor 2 - 4 politieagenten en boeven van 6 - 99 jaar. Met een variant voor jongere kinderen.

Spelidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ong. 25 minutes

Met huilende sirenes raast de politieauto door de straten van de nachtelijke stad. Want het gaat erom de boeven zo snel mogelijk op heterdaad te betrappen...

Wie stuurt met een beetje handigheid en vingertoppengevoel de politieauto naar de juiste plaats van het misdrijf en verhindert zo de meeste inbraken?

Spelinhoud

- 1 groot stratenspeelbord
- 1 groot magnetisch speelbord
- 1 politieauto
- 1 politieszirene
- 1 klein stratenplan
- 12 alarmschijfjes
- 48 brandkastkaarten
- 3 dobbelstenen
- spelregels



Belangrijk:

alvorens met het spel te beginnen, eerst de bescherming van de batterij uit de onderzijde van de politieszirene verwijderen!

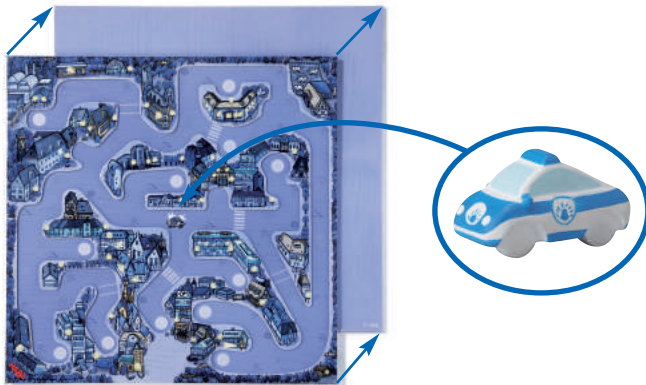
*de meeste
brandkastkaarten
verzamelen*

Spelidee

Jullie zijn om de beurt boef of politieagent. De boef probeert zo snel mogelijk met de dobbelstenen de codes van de brandkasten te gooien en ze zodoende te kraken, terwijl de politieagent hem op het spoor is en zijn auto met halsbrekende vaart naar de mogelijke plaatsen van het misdrijf stuurt. Wie van beiden het snelst is, krijgt de meeste brandkastkaarten. Het doel van het spel is de meeste brandkastkaarten te verzamelen.

Zo wordt de politieauto bewogen

Het beste is om op een tafel met een glad oppervlak te spelen. Leg het magnetische speelbord voor je neer aan de rand van de tafel en leg het stratenspeelbord er precies bovenop. De politieauto komt op de startplaats in het midden van het speelbord te staan. Als je nu het stratenspeelbord links en rechts of bij de hoeken vastpakt en heen en weer schuift, rijdt de auto als door een magische kracht vanzelf door de straten. Probeer hem naar de 12 mogelijke plaatsen van misdrijf te laten rijden. De plaatsen van misdrijf zijn met een cirkel aangegeven.



Tip:

Probeer de auto, voordat jullie voor het eerst het spel gaan spelen, eerst 'ns rustig te laten rijden, zodat je er een beetje gevoel voor krijgt om de auto door de straten te sturen. Met een beetje oefening kunnen jullie de auto al snel heel hard laten rijden. Als je een fout maakt bij het sturen en de auto van de weg raakt of omvalt, mag je de hulp van de wegwacht inroepen en de auto weer op de weg bij de plaats van het ongeluk terugzetten.

Spelvoorbereiding

Schud de brandkastkaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel met de deur van de brandkast naar boven. Leg het overige spelmateriaal klaar.

De boef

De speler die het best een politiesirene kan nadoen, is in de eerste ronde de boef. Als jullie het niet eens kunnen worden, neemt de jongste speler deze rol op zich.

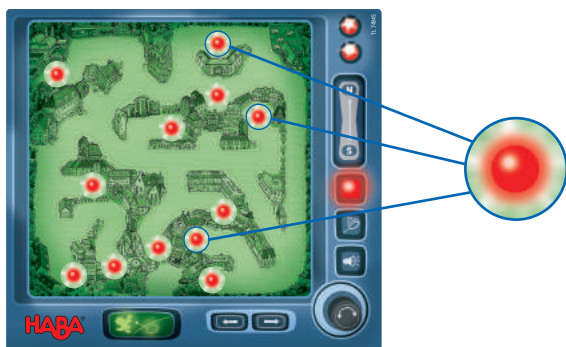
Pak zes brandkastkaarten en leg ze met de deur van de brandkast naar boven voor je op een stapel. Om de code van de brandkast te kraken heb je de drie dobbelstenen nodig. Leg ze klaar.

Nu bepaal je in het geheim op welke twee plaatsen in de stad je brandkasten wilt kraken. Hiervoor heb je de alarmschijfjes nodig:

- Op de voorzijde van de 12 alarmschijfjes is steeds een rood lampje te zien.
- Op de achterzijde van 10 alarmschijfjes staat een groen lampje afgebeeld.
- Op twee alarmschijfjes staat op de achterzijde een inbreker.



Verdeel de 12 alarmschijfjes met de rode lampjes naar boven over de 12 groene merktekens van het kleine stratenplan. Al deze plekken zijn mogelijke plaatsen van misdrijf en tijdens het spel wordt er alleen ingebroken op die plekken waar de schijfjes met een inbreker (op de achterzijde) liggen.



Belangrijk:

Let erop dat alleen jij weet op welke twee plekken de beide schijfjes met de inbrekers liggen en onthou ze goed.

*brandkastkaarten
op een stapel,
spelmateriaal klaarleggen*

*boef:
zes brandkastkaarten
op een stapel leggen,
dobbelstenen klaar,
alarmschijfjes op het
stratenplan leggen*

*politieagent:
grote speelborden
klaarleggen, politieauto
op de startplaats,
stratenplan en sirene klaar*

*boef en agent spelen tege-
lijk, op de sirene drukken*

*boef:
brandkastkaart
pakken, gooien*

*bijpassende dobbel-
stenen op velden van de
brandkastkaart leggen,
opnieuw gooien*

De politieagent

De kloksgewijs volgende speler neemt tijdens deze ronde de rol van politieagent op zich.

Je moet proberen om zo snel mogelijk de beide plaatsen van het misdrijf te vinden. Leg de twee delen van het speelbord zoals hierboven beschreven op elkaar en zet de politieauto op de startplaats. Neem het kleine stratenplan met de alarmschijfjes en leg het voorzichtig naast de sirene binnen je bereik.

Op welke twee plekken wordt er nu ingebroken?

Spelverloop

Boef en politieagent spelen tegelijkertijd. De agent drukt op de sirene en de boevenjacht begint! De sirene blijft een tijdlang huilen.

De boef

Pak snel de bovenste zes brandkastkaarten en leg ze voor je neer. Iedere brandkastkaart heeft drie velden met een getal tussen 1 en 6. Om de brandkast te kunnen openen, moet je de afzonderlijke getallen gooien en de betreffende dobbelstenen op de bijpassende velden leggen.

Gooi met alle drie de dobbelstenen tegelijk. Als één of meerdere dobbelstenen het juiste getal vertonen, leg je ze op de bijpassende velden.

Vervolgens gooi je steeds opnieuw met de overgebleven dobbelstenen, net zo lang tot op alle drie getalenvelden een dobbelsteen ligt.

Voorbeeld:

Op de brandkastkaart is de code 135 te zien. Je gooit de getallen 2, 3 en 6. Pak de dobbelsteen met het getal 3 en leg hem op het bijpassende veld van de brandkastkaart. Nu heb je nog een 1 en een 5 nodig en je gooit met de overige twee dobbelstenen.



Brandkast gekraakt? Nu heb je twee mogelijkheden:

1. Je kan proberen nog een brandkast open te maken.

Draai de gekraakte brandkast om. Pak de volgende brandkast van de stapel en probeer deze ook met de juiste cijfercombinatie te kraken.

Tip:

Probeer tegelijk ook de politieauto in de gaten te houden. Denk goed na of je het waagt nog een brandkast te kraken want als de beide plaatsen van het misdrijf ontdekt worden, krijgt de politieagent al je brandkastkaarten.

2. Je kan je beurt beëindigen door: „Ik ben weg!“ te roepen.

Hiermee is de ronde afgelopen. De politieagent heeft je niet te pakken gekregen. De gekraakte brandkasten mag je houden maar de nog niet geopende brandkasten van je stapel zijn voor de politieagent.

Nu nemen kloksgewijs de volgende twee spelers de rollen van boef en politieagent op zich en er begint een nieuwe ronde.

Belangrijk:

Als je een brandkastkaart hebt gepakt, moet je deze ook proberen te openen. Pas daarna mag je je speelbeurt vrijwillig beëindigen!

De politieagent

Beweeg de politieauto zo snel mogelijk naar één van de twaalf plaatsen van misdrijf. Daar aangekomen, druk je op de sirene. De boef moet nu onmiddellijk stoppen met gooien.

Het stratenplan met de alarmschijfjes is een verkleinde weergave van het grote speelbord. Draai het alarmschijfje om dat met de plek overeenkomt waarop de politieauto op dit moment staat.

Wat is op de achterzijde te zien?

1. Een groen lampje

Helaas! Dat was een vals alarm, hier wordt niet ingebroken. Roep: „Verder!“ en rij zo snel mogelijk naar de volgende plaats van misdrijf. Het alarmschijfje blijft open liggen en de boef mag verder gooien.

Alle drie de velden bezet?

nieuwe brandkastkaart pakken en beurt voortzetten

of

speelbeurt beëindigen en geopende brandkasten pakken, agent krijgt niet-geopende brandkasten

politieagent: auto naar een plaats rijden, op de sirene drukken, boef stopt met gooien, alarmschijfje omdraaien

groen lampje = vals alarm, naar de volgende plaats rijden

*inbreker =
eerste plaats van
misdrijf ontdekt,
naar de volgende
plaats rijden*

*tweede plaats van
misdrijf ontdekt =
beurt voorbij, agent
krijgt alle 6 brandkasten*

er begint een nieuwe ronde

*iedereen twee keer agent
= einde v/h spel,
de meeste brandkastkaarten
= gewonnen*

2. Een inbreker

Geweldig! Je hebt de **eerste** van de twee plaatsen van het misdrijf gevonden. Roep: „Verder!“ en ga snel op zoek naar de tweede plaats van het misdrijf. Het alarmschijfje blijft open liggen en de boef mag verder gooien.

Als je **allebei de plaatsen** van het misdrijf hebt omgedraaid, heb je je opdracht met succes volbracht en de inbrekers gevangen! Als beloning krijg je alle zes de brandkastkaarten van de boevenspeler. Hij/zij gaat deze ronde met lege handen naar huis.

Daarna wordt opnieuw kloksgewijs van rol gewisseld en begint er een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle spelers twee keer politieagent zijn geweest. Nu telt iedere speler zijn/haar gewonnen brandkastkaarten. De speler met de meeste brandkastkaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tips:

- Het spel wordt een stuk spannender als de boef het dobbelen niet hoeft te onderbreken als de sirene wordt geluid.
- De politie heeft het moeilijker als bij een vals alarm het alarmschijfje niet open blijft liggen, maar opnieuw wordt omgedraaid. Nu moet de politieagent onthouden welke plekken hij/zij al heeft gecontroleerd.

Variant voor jongere kinderen

Jongere kinderen of spelers met weinig ervaring, kunnen om te beginnen deze rustigere variant uitproberen:

Spelvoorbereiding

Schud de 12 alarmschijfjes met de rode lampjes naar boven en leg een schijfje op elk van de 12 merktekens van het kleine stratenplan.

Leg de beide speelborden, de auto, de brandkastkaarten en de sirene klaar. De dobbelstenen worden bij deze variant niet gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De jongste speler is als eerste de politieagent. Leg de beide speelborden zoals beschreven op elkaar en zet de politieauto op de startplaats. Geef het startsein door op de sirene te drukken.

Beweeg de auto naar één van de mogelijke plaatsen van misdrijf op het speelbord. Als je daar bent aangekomen, druk je op de sirene en draai je vervolgens het bijpassende alarmschijfje op het kleine stratenplan om.

Wat is hierop te zien?

- **Een groen lampje**

Vals alarm! Hier wordt niet ingebroken. Draai het alarmschijfje opnieuw om en onthou goed dat hier niet werd ingebroken. Nu is de volgende speler aan de beurt en rijdt naar de volgende mogelijke plaats van misdrijf.

- **Een inbreker**

Geweldig, je hebt een inbreker betrapt! Als beloning krijg je een brandkastkaart! Het alarmschijfje blijft open liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt en rijdt naar de volgende mogelijke plaats van misdrijf. Als de tweede plaats van misdrijf wordt ontdekt, worden alle 12 alarmschijfjes opnieuw geschud en verdekt over het kleine stratenplan verdeeld.

Einde van het spel

Zodra één van de spelers zijn/haar derde brandkastkaart krijgt, heeft hij/zij het spel gewonnen!



De auteurs



Kai Haferkamp werd in 1967 in Oldenburg geboren. Hij woont sinds zijn tweede levensjaar in Osnabrück, waar hij tegenwoordig als advocaat staat ingeschreven.

Hij is al van kindsbeen gefascineerd door spellen die vooral rond de kerst met het hele gezin werden gespeeld. Eigen spellen ontwikkelt hij al sinds meer dan 20 jaar. Met het „Kinderspel van het jaar“ heeft hij voor het eerst in 2005 de belangrijkste onderscheiding op het gebied van spellen in ontvangst mogen nemen.

Nadat ik tijdens mijn juridische opleiding een nacht met de politie op patrouille mocht gaan en beleefd heb hoe spannend dat is, wil ik dit spel aan alle politieagenten en -agentes opdragen die iedere nacht over onze veiligheid waken.



Markus Nikisch werd in 1973 in Ludwigsburg als vijfde van zes kinderen geboren. Van zijn vijf zussen was er altijd wel een bereid om met hem te spelen.

Het plezier in het spel heeft hij nooit verloren en daarom besloot hij na zijn godsdienststudie en opleiding sociale pedagogie naar Beieren te verhuizen om bij HABA als spellenredacteur te werken. Daar woont hij met zijn vrouw Katja en zijn zoon Joel en heeft hij tot nu toe meer dan 50 spellen bedacht.

Ik draag dit spel op aan mijn vijf zussen Sabine, Andrea, Erika, Silvia en Steffi.

De illustrator



Thies Schwarz reisde na zijn jeugd in Sleswijk-Holstein voor zijn studie (visuele communicatie) naar Hannover.

Daar woont en werkt hij nog steeds als freelance illustrator voor uitgevers, agentschappen en filmproducenten.

Ik draag dit spel op aan mijn beide dochters Malene en Lola.