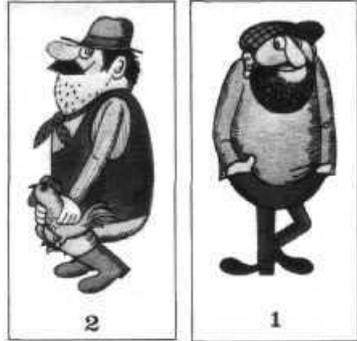


# Haltet den Dieb

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 023 3  
Ein neuartiges Gedächtnisspiel für  
2-8 Personen von 8 bis 99 Jahren

Inhalt: 80 Kärtchen, 1 Spielregel  
Autor: Gerhard Schittenhelm  
Design: Lea Koch-Auvo



Acht Diebe machen die Gegend unsicher. Alle Mitspieler (Detektive) versuchen, wenigstens einen dieser Spitzbuben dingfest zu machen. Dazu muß man aus 10 Kartenhäufchen die 5 Karten einer „Diebeserie“ in der richtigen Reihenfolge aufspüren.

## **Karte 1 (je 3 mal im Spiel):**

Das ist der Dieb. Er schaut sich um — prüft die „Lage“.

## **Karte 2 (je 3 mal im Spiel):**

Er hat etwas geklaut.

## **Karte 3 (je 2 mal im Spiel):**

Er hat bemerkt, daß ihm jemand auf den Fersen ist. Er flieht.

## **Karte 4 (je 1 mal im Spiel):**

Der Dieb versucht sich zu verstecken — aber vergebens.

## **Karte 5 (je 1 mal im Spiel):**

Der Detektiv hat gute Arbeit geleistet, der Dieb ist geschnappt.

## **Spielvorbereitung**

Die Karten werden gemischt und als 10 Stapel zu je 8 Karten verdeckt auf den Tisch gelegt.

## **Spielverlauf**

Es wird reihum gespielt. Der erste Spieler darf sich von irgendeinem der 10 Stapel bis zu 3 Karten anschauen. Das geschieht folgendermaßen:

- Er nimmt einen Kartenstapel als Ganzes verdeckt in die Hand und sieht sich (ohne daß die Mitspieler einsehen können) die oberste Karte an.
- Ist es eine Karte 1, darf er sie verdeckt vor sich ablegen und legt dann den Stapel an seinen Platz zurück.
- Kann oder will er die Karte nicht nehmen, steckt er sie — wiederum verdeckt — zuunterst unter den Stapel in seiner Hand.

- Er darf darauf ebenso die nächste Karte anschauen. Kann er diese gleichfalls nicht gebrauchen, auch noch die übernächste.
- Sobald er jedoch eine Karte genommen hat, legt er den Reststapel sofort auf den Tisch zurück. Auch dann, wenn er sich erst eine oder zwei Karten angesehen hat. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ebenso muß er den ganzen Stapel zurücklegen, wenn er keine der drei angeschauten Karten nehmen konnte oder wollte.

Früher oder später wird man zu seiner ersten Diebeskarte die Karte 2, 3 usw. finden.

**Wichtig:** Die Karten einer Diebesserie dürfen nur in der richtigen Reihenfolge, d. h. mit 1 beginnend und mit 5 endend, gesammelt werden. Deshalb darf man seine schon gesammelten Karten im Verlauf des Spieles auf keinen Fall mehr anfassen oder anschauen, damit ein Mogeln ausgeschlossen ist.

Die Detektive dürfen mehrere Diebe zugleich verfolgen, d. h. verschiedene Diebesserien von der Karte 1 an aufbauen. Dabei steht es jedem frei, die verdeckt gesammelten Karten entweder nach Dieben geordnet oder alle auf einem einzigen Stapel vor sich abzuliegen. Man sollte sich davor hüten, im Übereifer zu vielen Dieben auf einmal nachzulaufen. Der Spielgewinn gerät leicht in Gefahr, wenn der Detektiv nicht mehr genau weiß, wie weit seine Verfolgungsjagd bei jedem einzelnen Dieb schon gediehen ist.

Es können verschiedene Detektive den gleichen Dieb jagen; denn die Karten 1 und 2 sind in jeder Serie dreifach und die Karten 3 je zweifach vorhanden. Den Dieb dingfest machen kann nur einer, weil die Karten 4 und 5 jeder Serie nur einmal im Spiel sind.

### **Spielende und Punktwertung**

Wer als erster die Fünferserie eines Diebes komplett hat, ruft: „Stop! Ich habe den Dieb“. Er dreht für alle sichtbar seine Karten um und läßt die Mitspieler nachprüfen, ob er seine Karten in der richtigen Reihenfolge gesammelt hat. Wenn alles stimmt, ist er der Meisterdetektiv.

Stellt sich in seiner Sammlung jedoch ein Fehler heraus (falsche Reihenfolge, eine Lücke in einer Serie oder eine Karte doppelt), so muß er aus dieser Spielrunde ausscheiden. In diesem Fall spielen die anderen weiter, bis der nächste einen Dieb dingfest macht. Erst wenn der Meisterdetektiv festgestellt worden ist, decken auch die anderen Spieler ihre Karten auf, damit sie ebenfalls kontrolliert werden können.

Werden mehrere Spielrunden gespielt, bekommt jeweils der Meisterdetektiv 10 Punkte gutgeschrieben. Für falsch gesammelte Karten werden Strafpunkte notiert; sie entsprechen den aufgedruckten Werten 1 bis 5.

### **Spielregelerweiterung für „Super-Detektive“**

Geübte Detektivspieler können vereinbaren, daß man mit der Gewinnmeldung warten kann, bis man einen zweiten Dieb dingfest gemacht hat.

Der „Superdetektiv“ geht dabei allerdings das Risiko ein, daß ihm ein anderer mit der Gewinnmeldung „Stop! Ich habe den Dieb“ zuvorkommt und damit sein eigener Gewinn für einen schon gefaßten, aber noch nicht gemeldeten Dieb verfällt.

Punktwertung für den „Superdetektiv“:  
Zwei Diebesserien komplett = 30 Punkte