

Markus Nikisch



# Inspector Mouse: The Great Escape



Commissaire Souris · Al comisario Ratónes no se le escapa nadie  
Kommissar Maus büxt keiner aus · 神探鼠智斗越狱犯! · 생쥐 형사 : 감옥 탈출 대소동



# Inspector Mouse: The Great Escape

A mousy memory game for 1-4 detectives, ages 5 and up.

**Game Designer:** Markus Nikisch • **Illustration:** Valeska Scholz • **Game Developer:** Patrick Tonn • **Playtime:** 15-20 minutes

*The Inspector Mouse character is based on an original idea by Sibylle Rieckhoff.*

Inspector Mouse needs your help – He’s put a lot of crooks behind bars, but now these criminal masterminds are planning a great escape! You’ll need a good memory and great detective skills when the alarm goes off. Foil the escape attempt by figuring out which criminal was the last in the cell where the escape tunnel was dug.

**Who has the sharpest memory and is able to recapture the most escaped criminals?**

## Game Contents



## Game Setup

First, carefully remove all the parts from the cardboard surrounds. The empty frames that can be disposed of are marked with a

Now, slot the cardboard dividers together as shown in Illustration 1 and place the resulting grid inside the box. Make sure that the two long tunnel walls are correctly aligned with the tunnel in the bottom of the box. Place the alarm on the beige circle.

Next, place the three game boards one on top of the other, as shown in Illustration 2. The red dots on the backs of the square game boards will help you to align them correctly. From below, push the rotating Inspector Mouse figure through the gaps in the center of the game boards. You can now hold the three-layer game board by the rotating figure and place it on top of the grid in the box. Make sure that the cell with the “flashing” alarm bell is above the alarm system in the bottom of the box.

Now put the box with the game board into the middle of the table, and place the getaway car next to it at the tunnel exit.

Each player takes one set of mugshots and a matching magnifying glass. Extra mugshots and magnifying glasses can be returned to the box. Shuffle the criminal tiles face down and place them next to the box. Pick one criminal tile at random and place it face up into the entrance of the jailhouse. Have the reward stars and the die ready.



## How to Play

Players will take turns in a clockwise direction. The player who most recently solved a mystery goes first and rolls the die.

### What does the die show?

- Use the Inspector Mouse figure to rotate the jailhouse clockwise.
- Use the Inspector Mouse figure to rotate the jailhouse counter-clockwise.
- The player can rotate the jailhouse in either direction.

*Note: The players should stay very quiet and keep their ears open when the jailhouse is being rotated. At some point, a crook will try to break out and set off the alarm system. Players should try and keep a mental note of which criminal tiles have been placed in the jailhouse, and in what order.*

When You Rotate Inspector Mouse... • ... **rotate until the entrance to the jailhouse is empty.** Pick up one of the face-down criminal tiles and place it face up into the entrance. Then it’s the next player’s turn.

or • ... **the alarm sounds.** You now have to stop the attempted escape.

## Stopping an Attempted Escape

What happens when the alarm sounds? Immediately stop rotating the jailhouse. Each player now tries to deduce which crook was trying to break out of the cell when the alarm went off. Place your magnifying glass on the mugshot of your suspect and close the cover of your file. When everyone is ready, lift the game board out of the box and check which criminal tile has landed on the alarm system. Players now check their mugshots to see if they identified the right suspect.

### • Has somebody got it right?

Players who correctly identified the criminal trying to escape

receive a reward star, which they place in their personal detective office (color coded) in the base of the box. The tile showing the crook who has been identified is then removed from the **game face down**.

### • Are there two or more criminal tiles on the alarm system?

Then you must have been alerted to multiple escape attempts. In this case, any tiles showing crooks who were not identified by the players go in the getaway car face up. Any player who has correctly identified a criminal receives a reward star. The tiles showing the crooks who have been identified are then removed from the **game face down**.



- *Did nobody correctly identify a criminal, or is there no criminal tile on the alarm system?*

Oh, dear... Then all the tiles on the alarm system showing unidentified crooks are placed on the getaway car face up. If there are no criminal tiles on the alarm system, it was a false alarm and the game board is replaced in the box.

After an escape attempt has been dealt with, replace the game board on the cardboard dividers. If the entrance to the jailhouse is now empty, place a new criminal tile there. It is now the next player's turn to roll the dice.

### End of the Game

The game is over when...

- ... the getaway car is full. Oh dear, this time the crooks escaped! Unfortunately, everyone loses. But with the help of Inspector Mouse, you'll soon round them all up again!
- ...the last criminal tile is placed in the empty entrance to the jailhouse. Great! You have all done excellent detective work. Now everyone counts how many reward stars they have collected. The player with the most stars wins. If two or more players have the same number of stars, they share the win.

### Suggestions on adjusting the difficulty:

**For junior detectives:** The game is easier if you don't play with all 15 criminals. Place some of the criminal tiles face up and visible to everyone before the game starts. These characters are "not guilty" for the duration of this game.

**For master sleuths:** If you want to make things more difficult, start by placing some criminal tiles in the getaway car, either face up or – slightly trickier – face down. Start with just one tile and gradually raise the number as your skill levels increase.

### The crooks:



### Cooperative and Solo Variant

These rules will work if you are playing on your own, but also if you are playing together as a group. The basic rules apply with the following changes:

### Game Setup

- This time, you don't need the reward stars; all you need is one set of mugshots and one magnifying glass.
- The game is played with all 15 criminal tiles.

### How to Play

- When the alarm sounds, you all agree on which crook is trying to break out by placing the magnifying glass on their mugshot in the file.
- **Did you identify them correctly?** Then this criminal tile is removed from the game face down.
- **Did you guess wrong?** Then the criminal tile is placed face down in the getaway car. You're not allowed to see the faces of the crooks in the getaway car.

### Game Ends

The game ends when ...

- ... the getaway car is full. Oh, no! The criminals have all escaped, and everyone loses.
- ... the last criminal tile has been placed in the entrance to the jailhouse. Excellent. Everyone's a winner!

### Who is the Boss?

**This variation to the rules makes the game even trickier:**

- At the start of the game, you place a criminal tile face down on the driver's seat of the getaway car. This is the boss who has planned the escape.
- Before you count your reward stars at the end of the game, there is one last mystery to clear up: Who is the criminal mastermind? If you've been paying attention, you'll know which crook never entered the jailhouse and must therefore be the boss.
- The players secretly make their own guess, and then the criminal tile in the driver's seat is turned over.
- Each player who has correctly identified the boss receives two reward stars.

**Tip:** This variant can also be played cooperatively or solo. You work out the identity of the boss either on your own or with your friend. The game is only won (or lost) when the identity of the boss is revealed.

Dear Children and Parents, after a fun game, did you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.



# Rechercheur Muis

## stopt het gespuis!

Een verdraaid spannend geheugenspel voor 1-4 speurders vanaf 5 jaar.

**Auteur:** Markus Nikisch • **Illustraties:** Valeska Scholz • **Redactie:** Patrick Tonn • **Speelduur:** 15-20 minuten  
*De figuur van rechercheur Muis is ontstaan naar een idee van Sibylle Rieckhoff.*

Rechercheur Muis heeft jullie hulp nodig! Hij heeft al veel boeven achter slot en grendel gezet, maar nu zit dat gespuis op iets te broeden: ze plannen een ontsnapping! Als het alarm afgaat, komt het erop aan een goed geheugen en fijne speurneus te hebben. Immers alleen wie weet welke boef als laatste in de cel met de vluchttunnel zat, kan de ontsnappingspoging verijdelen.

**Wie heeft het beste geheugen en kan de meeste boeven weer inrekenen?**

### Spelinhoud



## Spelvoorbereiding

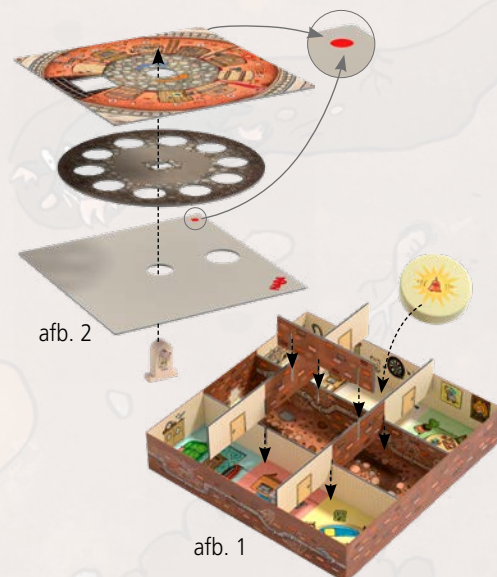
Verwijder eerst voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit de voorgestane platen. Alles wat met een gemarkeerd is, mag je weggooien.

Monteer nu het inzetkruis zoals op afb. 1 en plaats het in de doos. De twee lange tunnelwanden moeten naar binnen, naar de tunnel in de doos gericht zijn. Plaats het alarmsysteem in de daarvoor bedoelde ruimte op de beige cirkel.

Leg vervolgens de drie speelborden op elkaar, zoals in afb. 2. De rode stippen op de achterkant van de vierkante speelborden geven de juiste opstelling aan. Steek daarna de draaifiguur rechercheur Muis van onderaf door de gaten in het midden van de speelborden. Nu kun je het drielaagse speelbord aan de draaifiguur vasthouden en op het inzetkruis in de doos leggen. Hierbij moet de cel met de brandende alarmbel zich boven het alarmsysteem in de doos bevinden.

Plaats de doos met het speelbord in het midden van de tafel en zet de vluchtauto er naast (bij de uitgang van de tunnel).

Iedereen krijgt een boevendossier en het bijbehorende vergrootglas. De resterende boevendossiers en vergrootglazen worden niet gebruikt. Meng de boevenplaatjes verdekt en leg ze naast de doos. Een willekeurig getrokken boevenplaatje wordt open aan de ingang van het cellenblok gelegd. Leg de beloningssterren en dobbelsteen klaar.



afb. 2

afb. 1

## Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste een geheim ontsluit heeft, mag beginnen en als eerste met de dobbelsteen gooien.

### Wat heb je gegooid?

- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok met de klok mee.
- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok tegen de klok in.
- Je mag zelf kiezen in welke richting je het cellenblok draait.

*Let op! Tijdens het draaien moeten alle spelers heel stil zijn en de oren spitsen. Er komt immers een moment dat een boef zal willen uitbreken en dan gaat het alarm af. Onthoud ook altijd welke boevenplaatjes in het cellenblok worden gelegd.*

Draai rechercheur Muis ... • ... **tot de ingang van het cellenblok leeg is.** Neem een van de verdekte boevenplaatjes en leg het open aan de ingang. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

of

• ... **tot het alarm afgaat.** Nu moeten jullie de 'ontsnappingspoging vrijdelen'!

## Ontsnappingspoging vrijdelen

Wat gebeurt er wanneer het alarm afgaat? Draai de gevangencellen niet verder, maar stop onmiddellijk! Iedereen mag nu een tip geven welke boef als laatste in de cel met de brandende alarmbel was en daar wilde uitbreken. Hiervoor leg je, zonder dat de andere spelers het kunnen zien, je vergrootglas op de verdachte boef in je boevendossier. Klap het dossier daarna dicht. Als iedereen zijn tip heeft gegeven, nemen jullie het speelbord uit de doos om te kijken welk boevenplaatje op het alarm gevallen is. Controleer nu in jullie boevendossiers of jullie tip juist was.

### • Heeft iemand de juiste tip gegeven?

Iedereen die gelijk had, krijgt een beloningsster uit de voorraad

en legt deze in de doos, in het speudersappartement van zijn/haar kleur. Het juist geraden boevenplaatje wordt **verdekt** uit het spel genomen.

### • Er liggen twee of meer boevenplaatjes op het alarmsysteem?

Dan hebben jullie helaas een of meerdere ontsnappingspogingen niet gehoord. In dit geval worden alle boevenplaatjes waar jullie geen juiste tip voor hebben gegeven, open in de vluchtauto gelegd. Iedereen die toch een juiste tip heeft gegeven, krijgt een beloningsster. De juist geraden boevenplaatjes worden **verdekt** uit het spel genomen.

### • Niemand heeft de juiste tip gegeven of er ligt helemaal geen boevenplaatje op het alarmsysteem?

Oh, oh ... jullie moeten nu alle niet-geraden boevenplaatjes die op het alarmsysteem liggen, open op een vrije plaats in de vluchtauto leggen. Als er helemaal geen boevenplaatjes op het alarmsysteem liggen, hebben jullie verkeerd geluisterd. Leg het speelbord gewoon weer op de doos.

Nadat jullie een ontsnappingspoging hebben vrijdeld, leggen jullie het speelbord weer op het inzetkruis. Als de ingang van het cellenblok nu leeg is, moeten jullie daar een nieuw boevenplaatje leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als ...

- ... de vluchtauto volledig bezet is. O jee! Deze keer konden de boeven ontsnappen. Jullie hebben helaas samen verloren. Maar met de hulp van rechercheur Muis krijgen jullie de boeven snel weer te pakken!
- ... het laatste boevenplaatje in de lege ingang van het cellenblok wordt gelegd. Super, jullie hebben geweldig speurwerk verricht! Iedereen telt nu zijn beloningssterren. Wie er de meeste heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

### Tips voor de moeilijkheidsgraad

**Voor jonge speuders:** Het spel wordt eenvoudiger, als jullie niet met alle 15 boeven spelen. Leg in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open en voor iedereen zichtbaar opzij. Deze boeven zijn deze ronde onschuldig.

**Voor ervaren speurneuzen:** Als jullie de opdracht wat moeilijker willen maken, kunnen jullie in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open of – om het extra moeilijk te maken – verdekt in de vluchtauto leggen. Begin met één boef en verhoog langzaam het aantal.

### De boeven:



*Beste ouders, lieve kinderen, Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.*

## Coöperatieve en solovariant

Met deze regels kun je zowel alleen als samen in groep spelen. Hierbij gelden de basisregels met de volgende wijzigingen:

## Spelvoorbereiding

- Je hebt geen beloningssterren nodig en slechts één boevendossier met een vergrootglas.
- Je speelt met alle 15 boevenplaatjes.

## Spelverloop

- Als het alarm afgaat, overleggen jullie op welke boef jullie het vergrootglas in het dossier willen leggen.
- **Is jullie tip juist?** Dan wordt het boevenplaatje verdekt uit het spel genomen.
- **Is jullie tip verkeerd?** Dan wordt het boevenplaatje verdekt in de vluchtauto gelegd. Jullie mogen niet meer naar de boeven in de vluchtauto kijken.

## Einde van het spel

Het spel eindigt, als ...

- ... de vluchtauto vol is. O jee! De boeven zijn ontsnapt en jullie hebben samen verloren.
- ... jullie het laatste boevenplaatje aan de lege ingang van het cellenblok leggen. Uitstekend! Jullie hebben samen gewonnen!

## Baasvariant

### Met deze regels wordt het spel nóg moeilijker:

- Leg aan het begin van het spel, zonder te kijken, een boevenplaatje verdekt op de bestuurdersstoel van de vluchtauto. Dit is de baas, die de hele ontsnapping gepland heeft.
- Voordat jullie aan het einde van het spel jullie beloningssterren tellen, moeten jullie nog een laatste belangrijke tip geven: wie is de baas? Als jullie goed opgelet hebben, weten jullie welke boef het cellenblok niet is binnengekomen en dus de baas moet zijn.
- Iedereen geeft in het geheim zijn tip. Daarna wordt het boevenplaatje op de bestuurdersstoel omgedraaid.
- Iedereen die het bij het rechte eind had, krijgt een beloningsster.

**Tip:** Deze variant kan ook coöperatief of solo worden gespeeld. Dan beslis je op het einde in je eentje of met z'n allen samen wie de baas moet zijn. Alleen als jullie het juist hebben, kunnen jullie het spel winnen.



# Al comisario Ratónez

## no se le escapa nadie

Un enrevesado juego de memoria para 1-4 detectives a partir de los 5 años.

**Autor:** Markus Nikisch • **Ilustraciones:** Valeska Scholz • **Redacción:** Patrick Tonn • **Duración de una partida:** 15-20 minutos  
*El personaje del comisario Ratónez surgió de una idea original de Sibylle Rieckhoff.*

El comisario Ratónez necesita vuestra ayuda. Son muchos ya los malhechores a los que ha puesto entre rejas, pero ahora esos genios del crimen organizado están tramando otra trastada: ¡están planeando nada menos que una fuga! Cuando suena la alarma, es esencial disponer de una buena memoria y de un fino olfato, ya que solo quien averigüe qué malhechor ha sido el último en ocupar la celda en la que se encuentra el túnel podrá hacer fracasar el intento de fuga.

**¿Quién demostrará tener la memoria privilegiada de un ratón y será capaz de atrapar a la mayoría de los fugados?**

### Contenido del juego



### Preparativos

En primer lugar, desprended con cuidado las piezas de cartón de los marcos troquelados. Todo lo que podéis desechar está marcado con el símbolo . Montad ahora la cruz con los tabiques de las viviendas de los detectives tal como se indica en la ilustración 1 e introducidla en la base de la caja. Aseguraos de que las dos paredes largas del túnel miren hacia dentro, es decir, hacia el túnel de la base de la caja. Colocad el dispositivo de alarma en el espacio previsto para ello, sobre el círculo de color beige. Superponed a continuación los tres tableros de juego tal como se indica en la ilustración 2. Los puntos rojos en el dorso de los tableros cuadrados os ayudarán para la orientación correcta. Encajad ahora la figura giratoria del comisario Ratónez por abajo a través de los agujeros del centro de los tableros de juego. Ahora podéis coger este tablero de juego de tres capas por la figura giratoria y colocarlo sobre la cruz con los tabiques de las viviendas de los detectives en la caja. Aseguraos de que la casilla con la campana de alarma iluminada quede por encima del dispositivo de alarma de la base de la caja. Colocad ahora la caja con el tablero de juego en el centro de la mesa y poned el coche para la fuga al lado (en la salida del túnel). Cada jugador o jugadora recibe una hoja de registro de malhechores y la lupa del color correspondiente. No se necesitan las hojas de registro ni las lupas sobrantes. Mezclad las fichas de malhechores y colocadlas junto a la caja. Una de las fichas tomada al azar se pone boca arriba en la entrada al bloque de las celdas. Tened preparados el dado y las estrellas de premio.



### ¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya aireado un secreto.

- ¿Qué ha salido en el dado?**
- Gira el bloque de celdas en el sentido de las agujas del reloj con ayuda del comisario Ratónez.
  - Gira el bloque de celdas en el sentido contrario a las agujas del reloj con ayuda del comisario Ratónez.
  - Puedes elegir en qué dirección quieres girar el bloque de celdas.

**Atención:** Al girar al comisario, todos los jugadores y jugadoras deberían estar completamente en silencio y tener bien aguzados los oídos, ya que en cualquier momento querrá fugarse un malhechor y al hacerlo activará el dispositivo de alarma. Además, tenéis que retener en la memoria los malhechores que se van colocando en el bloque de celdas.

Gira al comisario Ratónez... • **... hasta que la entrada al bloque de celdas quede vacía.** Coge una de las fichas de malhechores que están boca abajo y colócala dentro, boca arriba. Ahora es el turno del siguiente jugador o jugadora.

o bien • **... hasta que suene el dispositivo de alarma.** ¡Ahora tenéis que esclarecer el «intento de fuga»!

### Esclarecer el intento de fuga

¿Qué sucede cuando suena el dispositivo de alarma? No sigas girando las celdas de la cárcel, sino detente de inmediato. Ahora todos y todas podéis emitir vuestro pronóstico sobre qué malhechor fue el último en estar en la celda con la campana de alarma iluminada y pretendía fugarse desde allí. Para ello, poned vuestra lupa en secreto sobre el malhechor sospechoso en vuestro registro de malhechores y cerradlo. Cuando todos hayáis emitido vuestro pronóstico, alzad el tablero de juego de la caja y examinad qué ficha de malhechor ha ido a parar sobre el dispositivo de alarma. Comprobad ahora en vuestros registros de malhechores si habéis acertado en vuestro pronóstico.

- **¿Alguien ha acertado?**

Cada uno de los acertantes recibe una estrella de premio y se la coloca en la vivienda de detective del color que le corresponde en la base de la caja. A continuación, la ficha de malhechor adivinada se retira del juego **boca abajo**.

• **¿Hay dos o más fichas de malhechores sobre el dispositivo de alarma?** Entonces se os pasó por alto uno o varios intentos de fuga. En ese caso, todas las fichas de malhechores que no aparecieron en vuestros pronósticos van a parar boca arriba al coche de la fuga. Todo aquel que, no obstante, haya acertado con un malhechor, recibirá una estrella de premio. A continuación, las fichas de malhechor adivinadas se retiran del juego **boca abajo**.



- *¿Nadie ha acertado en su pronóstico o no hay ninguna ficha de malhechor sobre el dispositivo de alarma?*  
¡Oh, qué lástima! Colocad entonces todas las fichas de malhechores no adivinadas que están sobre el dispositivo de alarma, boca arriba en un asiento libre del coche de la fuga. Si no hay ninguna ficha de malhechor encima del dispositivo de alarma, eso significa que habéis oído mal. No tenéis más que volver a encajar el tablero de juego en la caja.

Después de esclarecer cada intento de fuga, colocad de nuevo el tablero de juego sobre la cruz de las viviendas de detectives. Si la entrada al bloque de celdas está vacía, colocad una ficha nueva de malhechor en ella.

Acto seguido, será el turno del siguiente jugador o jugadora, que tirará el dado.

## Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... el coche de la fuga esté al completo. ¡Vaya, qué mala pata! Esta vez pudieron fugarse los malhechores. Desafortunadamente habéis perdido todos, pero seguro que con la ayuda del comisario Ratónéz volveréis a atraparlos.
- ... se coloca la última ficha de malhechor en la entrada vacía al bloque de celdas. ¡Bravo! ¡Habéis hecho un fantástico trabajo de detectives! Cada cual cuenta ahora sus estrellas de premio. Gana quien tenga el mayor número de estrellas. En caso de empate, serán varios los ganadores y ganadoras.

### Sugerencias sobre el grado de dificultad:

**Para detectives noveles:** El juego es más fácil si no jugáis con los 15 malhechores. Al comienzo de la partida, poned boca arriba algunas fichas de malhechores y colocadlas a un lado, a la vista de todos y todas. Esos malhechores se han portado bien y están de permiso penitenciario.

**Para sabuesos expertos:** Si lo queréis tener más difícil todavía, al comienzo de la partida poned ya algunas fichas de malhechores boca arriba o, incluso más difícil, boca abajo, en el coche de la fuga. Comenzad con uno e id aumentando el número poco a poco.

### Los malhechores:



Queridos niños, queridos padres: Si después de una entretenida partida descubrís que falta una pieza del material de juego que no se encuentra por ninguna parte, no hay problema. En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podréis consultar si la pieza en cuestión está disponible como repuesto.

## Variante cooperativa y en solitario

Las siguientes reglas funcionan si juegas solo o sola, pero también si jugáis en grupo. Son válidas las reglas básicas con las siguientes modificaciones:

### Preparativos

- No necesitáis estrellas de premio y sólo un registro de malhechor con lupa.
- Vais a jugar con las 15 fichas de malhechores.

### ¿Cómo se juega?

- Cuando suena la alarma, elegid entre todos y todas un malhechor que marcaréis con la lupa en el registro de malhechores.
- **¿Habéis acertado en vuestro pronóstico?** Entonces se retira del juego, boca abajo, esa ficha de malhechor.
- **¿Os habéis equivocado en vuestro pronóstico?** En ese caso, la ficha de malhechor va a parar, boca abajo, al coche de la fuga. Ya no podréis echar ningún vistazo a los malhechores que ocupan un asiento en el coche de la fuga.

### Final del juego

La partida acaba cuando...

- ... el coche de la fuga esté al completo. ¡Vaya, qué mala suerte! Los malhechores se fugan y habéis perdido todos y todas conjuntamente.
- ... pongáis la última ficha de malhechor en la entrada al bloque de celdas. ¡Excelente! ¡Habéis ganado todos y todas a la vez!

## Variante El jefe

Con estas reglas, el juego se complica aún más:

- Al comienzo de la partida, poned una ficha de malhechor, sin verla y boca abajo, en el asiento del conductor del coche de la fuga. Este es el jefe que ha planeado la fuga.
- Al final de la partida, y antes de contar las estrellas de premio ganadas, tenéis que hacer un último pronóstico importante: ¿quién es el jefe? Si habéis puesto atención, sabréis qué malhechor no ha pisado el bloque de celdas y, por consiguiente, no puede ser otro que el jefe.
- Cada cual hace su pronóstico en secreto y, a continuación, se da la vuelta a la ficha de malhechor que está sobre el asiento del conductor.
- Quien haya acertado en el pronóstico, recibirá dos estrellas de premio.

**Sugerencia:** Esta variante también puede jugarse cooperativamente o en solitario. Podéis hacer vuestro pronóstico sobre quién puede ser el jefe a solas o en equipo. Solo podéis ganar la partida si habéis acertado quién es el jefe.



# Kommissar Maus

## büxt keiner aus

Ein verdrehtes Memospiel für 1-4 Detektive ab 5 Jahren.

**Autor:** Markus Nikisch • **Illustration:** Valeska Scholz • **Redaktion:** Patrick Tonn • **Spieldauer:** 15-20 Minuten

*Die Figur des Kommissar Maus ist nach einer Idee von Sibylle Rieckhoff entstanden.*

Kommissar Maus braucht eure Hilfe! So viele Ganoven hat er schon hinter Schloss und Riegel gebracht, doch jetzt hecken diese kriminellen Genies wieder etwas aus: Sie planen einen Ausbruch! Wenn der Alarm losgeht, kommt es auf ein gutes Gedächtnis und eine feine Spürnase an. Denn nur wer weiß, welcher Ganove zuletzt in der Zelle mit dem Fluchttunnel saß, kann den Ausbruchversuch vereiteln.

**Wer beweist ein mäusestarkes Gedächtnis und fängt die meisten Ausbüxer wieder ein?**

*Ihr wollt wissen, wie es Kommissar Maus gelungen ist, die Ganoven aus der Lausfamilie, Karies-Bande oder Virus-Gang zu schnappen? Diese und andere spannende Detektivgeschichten gibt es in den Bilderbüchern „Kommissar Maus löst jeden Fall“ zu entdecken!*

## Spielinhalt





## Spielvorbereitung

Löst zuerst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen heraus. Alles, was ihr entsorgen könnt, ist mit einem gekennzeichnet. Baut nun das Steckkreuz wie in Abb. 1 zusammen und stellt es in den Schachtelboden. Achtet dabei darauf, dass die beiden langen Tunnelwände nach innen zum Tunnel im Schachtelboden zeigen. Stellt die Alarmanlage in den dafür vorgesehenen Raum auf den beigefarbenen Kreis.

Legt anschließend die drei Spielpläne wie in Abb. 2 übereinander. Die roten Punkte auf den Rückseiten der quadratischen Spielpläne helfen euch bei der richtigen Ausrichtung. Steckt danach die Kommissar Maus-Drehfigur von unten durch die Löcher in der Mitte der Spielpläne. Den dreilagigen Spielplan könnt ihr jetzt an der Drehfigur festhalten und auf das Steckkreuz in der Schachtel setzen. Achtet dabei darauf, dass die Zelle mit der leuchtenden Alarmglocke über der Alarmanlage im Schachtelboden liegt.

Stellt die Schachtel mit Spielplan jetzt in die Tischmitte und legt den Fluchtwagen daneben (an den Tunnelausgang).

Jeder bekommt eine Ganovenakte und die farblich passende Lupe. Überzählige Ganovenakten und Lupen werden nicht benötigt. Mischt die Ganovenplättchen verdeckt und legt sie neben die Schachtel. Ein zufällig gezogenes Ganovenplättchen kommt offen in den Eingang zum Zellenblock. Haltet die Belohnungsterne und den Würfel bereit.

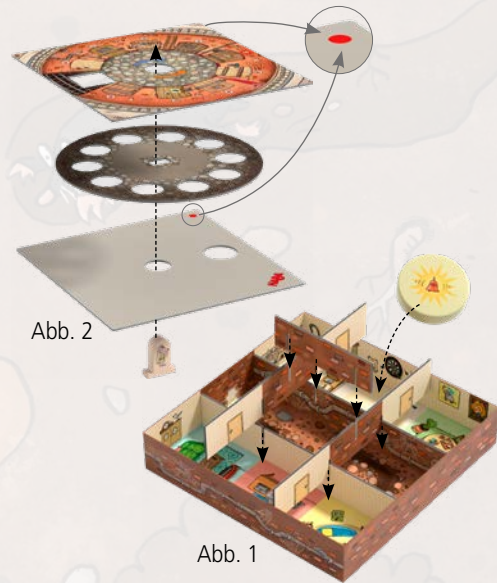


Abb. 2

Abb. 1

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Geheimnis gelüftet hat, darf beginnen und zuerst würfeln. **Was zeigt der Würfel?**

- Drehe mithilfe von Kommissar Maus den Zellenblock im Uhrzeigersinn weiter.
- Drehe mithilfe von Kommissar Maus den Zellenblock gegen den Uhrzeigersinn weiter.
- Du darfst dir aussuchen, in welche Richtung du den Zellenblock drehen möchtest.

*Achtung: Beim Drehen sollten alle Spieler ganz still sein und die Ohren spitzen. Denn irgendwann wird ein Ganove ausbrechen wollen und dabei die Alarmanlage auslösen. Merkt euch außerdem immer gut, welche Ganovenplättchen in den Zellenblock gelegt werden.*

Drehe Kommissar Maus so weit, • ... **bis der Eingang zum Zellenblock leer ist.** Nimm eines der verdeckten Ganovenplättchen und lege es offen hinein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

oder

• ... **bis die Alarmanlage ertönt.** Jetzt müsst ihr den „Fluchtversuch aufklären“!

## Fluchtversuch aufklären

Was passiert, wenn die Alarmanlage ertönt? Drehe die Gefängniszellen nicht weiter, sondern halte sofort an! Jetzt können alle einen Tipp abgeben, welcher Ganove zuletzt in der Zelle mit der leuchtenden Alarmglocke saß und von dort ausbrechen wollte. Dazu legt ihr eure Lupe geheim auf den verdächtigen Ganoven in eurer Ganovenakte und klappt sie zu. Wenn alle getippt haben, hebt ihr den Spielplan aus der Schachtel und seht nach, welches Ganovenplättchen auf der Alarmanlage gelandet ist. Überprüft nun in euren Ganovenakten, ob ihr richtig getippt habt.

- **Jemand hat richtig getippt?** Jeder, der Recht hatte, bekommt einen Belohnungstern aus

dem Vorrat und legt diesen in seine farblich passende Detektivwohnung im Schachtelboden. Das erratene Ganovenplättchen kommt anschließend **verdeckt** aus dem Spiel.

- **Es liegen zwei oder mehr Ganovenplättchen auf der Alarmanlage?**

Dann habt ihr wohl einen oder mehrere Ausbruchsversuche überhört. In diesem Fall kommen alle Ganovenplättchen, die gerade nicht getippt worden sind, offen in den Fluchtwagen. Jeder, der trotzdem einen Ganoven richtig getippt hat, bekommt einen Belohnungstern. Erratene Ganovenplättchen kommen anschließend **verdeckt** aus dem Spiel.

- **Niemand hat richtig getippt oder es liegt gar kein Ganovenplättchen auf der Alarmanlage?**

Oh, oh ... Dann legt ihr alle nicht erratenen Ganovenplättchen, die auf der Alarmanlage liegen, offen auf einen freien Platz im Fluchtwagen. Wenn gar keine Ganovenplättchen auf der Alarmanlage liegen, habt ihr euch wohl verhört und setzt einfach den Spielplan wieder in die Schachtel ein.

Legt nach der Aufklärung eines Fluchtversuchs den Spielplan wieder auf das Steckkreuz. Wenn der Eingang zum Zellenblock jetzt leer ist, legt ihr ein neues Ganovenplättchen hinein.

Danach ist der Nächste an der Reihe und darf würfeln.

## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- ... der Fluchtwagen voll besetzt ist. Oje! Diesmal konnten die Ganoven entkommen. Ihr habt leider gemeinsam verloren. Aber mit der Hilfe von Kommissar Maus fangt ihr sie sicher schon bald wieder ein!
- ... das letzte Ganovenplättchen in den leeren Eingang zum Zellenblock gelegt wird. Super, ihr habt tolle Detektiv-Arbeit geleistet! Jeder zählt jetzt die eigenen Belohnungsterne. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Tipps zum Schwierigkeitsgrad:

**Für Jung-Detektive:** Das Spiel wird einfacher, wenn ihr nicht mit allen 15 Ganoven spielt. Legt dazu zu Beginn einige Ganovenplättchen offen und für jeden sichtbar zur Seite. Diese Ganoven sind in dieser Runde unschuldig.

**Für Meister-Spürnasen:** Wenn ihr es schwieriger haben wollt, legt zu Beginn schon einige Ganovenplättchen offen – oder noch kniffliger: verdeckt – in den Fluchtwagen. Fangt zuerst mit einem an und steigert euch langsam.

### Die Ganoven:



Liebe Kinder, liebe Eltern, unter [www.haba.de](http://www.haba.de)/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## Kooperative und Solo-Variante

Diese Regeln funktionieren, wenn du alleine spielst, aber auch, wenn ihr gemeinsam als Gruppe spielt. Es gelten die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

### Spielvorbereitung

- Ihr braucht keine Belohnungsterne und nur eine Ganovenakte mit Lupe.
- Ihr spielt mit allen 15 Ganovenplättchen.

### Spielablauf

- Wenn der Alarm ertönt, einigt ihr euch gemeinsam auf einen Ganoven, den ihr mit der Lupe in der Akte markiert.
- **Habt ihr richtig getippt?** Dann kommt das Ganovenplättchen verdeckt aus dem Spiel.
- **Habt ihr falsch getippt?** Dann kommt das Ganovenplättchen verdeckt in den Fluchtwagen. Ihr dürft euch die Ganoven im Fluchtauto nicht mehr ansehen.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... der Fluchtwagen voll ist. Oje! Die Ganoven fliehen und ihr habt gemeinsam verloren.
- ... ihr das letzte Ganovenplättchen in den Eingang zum Zellenblock legt. Hervorragend! Ihr habt gemeinsam gewonnen!

## Boss-Variante

**Durch diese Regel wird das Spiel noch kniffliger:**

- Zu Spielbeginn legt ihr ein Ganovenplättchen unbesehen und verdeckt auf den Fahrersitz des Fluchtwagens. Dieser ist der Boss, der den Ausbruch geplant hat.
- Bevor ihr am Spielende eure gewonnenen Belohnungsterne zählt, gibt es noch einen letzten wichtigen Tipp: Wer ist der Boss? Wenn ihr gut aufgepasst habt, wisst ihr, welcher Ganove den Zellenblock nicht betreten hat und somit der Boss sein muss.
- Jeder tippt geheim für sich und deckt anschließend zur Kontrolle das Ganovenplättchen auf dem Fahrersitz auf.
- Jeder, der richtig getippt hat, bekommt zwei Belohnungsterne.

**Tipp:** Diese Variante kann auch kooperativ oder solo gespielt werden. Hier tippt ihr am Ende allein bzw. gemeinsam, wer wohl der Boss ist. Nur wenn ihr den Boss richtig getippt habt, könnt ihr das Spiel gewinnen.



# 神探鼠

## 智鬥越狱犯!

一款旋转记忆游戏，适合1-4名5岁以上的大小侦探

作者：马库斯·尼基施·插画：瓦列斯卡·编辑：帕特里克·唐·游戏时长：15-20分钟

神探鼠的游戏人物源于西比勒·里克霍夫的原创概念

神探鼠需要你们的帮助！他已经抓住了不少罪犯，将他们关进监狱了，但是这些聪明的罪犯又在谋划新的阴谋：大越狱！警报一响起，就要靠出色的记忆力和敏锐的嗅觉了。因为只有记住之前盗贼们所在监狱的逃跑隧道，才能捣毁越狱计划。

谁能证明自己绝佳的记忆，抓回最多的越狱犯？

### 游戏内含



### 游戏准备

先将所有的纸板部分小心地抠出来，所有带有 标志的应当作垃圾清理掉。

现在组装插图1的十字插板，放在盒子底部。请注意，两片长的隧道墙应该在盒子底部朝向隧道内部。将警报装置放在预置空间的象牙白圈里。

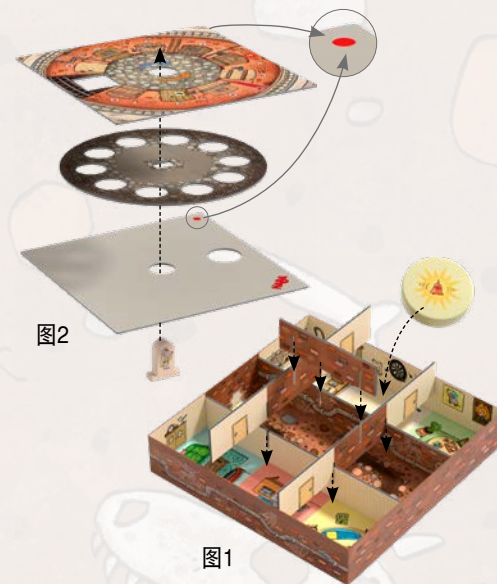
然后将插图2的三张游戏地图上下叠放在一起。

正方形游戏地图的背面有红点，它能帮助你们正确组装。将神探鼠的旋转人物通过游戏地图中间的孔插入。现在你们能通过神探鼠的旋转人物握住三层游戏地图，然后放到游戏盒子中的十字插板上。同时注意，在警报装置上，把带有发光警钟的监狱放到盒子底部。

把游戏盒子和地图放到桌子中间，逃亡车放在一旁（隧道出口处）。

多出来的罪犯档案和放大镜不加入游戏。将罪犯小卡片牌面朝下洗牌然后放在盒子旁边。

随机抽出的罪犯小卡片牌面朝上放在监狱区入口。准备好奖励星星和骰子。



### 游戏过程

顺时针进行游戏。谁最近泄露过秘密，谁最先开始掷骰子。骰子上显示的什么？

- 在神探鼠的帮助下，顺时针旋转监狱区。
- 在神探鼠的帮助下，逆时针旋转监狱区。
- 玩家自己决定，监狱区朝向哪个方向旋转。

*注意：旋转监狱区的时候所有玩家应该保持静止，竖起耳朵听。因为罪犯可能在任何时间越狱，触发警报。另外请牢牢记住监狱区里有哪些罪犯小卡片。*

继续旋转神探鼠，... • ...直到监狱区入口空了为止。从牌面朝下的罪犯小卡片里抽一张，牌面朝上放在监狱区入口。然后轮到下一位玩家。  
或者 • ...直到警报装置响起 现在玩家要开始“揭露试图越狱者！”

### 现在玩家要开始“揭露试图越狱者！”

如果警报响了会发生什么？立即停止旋转监狱！现在所有玩家都应该猜测，哪个罪犯坐在警报灯亮的那个监狱里想逃脱。此外玩家要把放大镜悄悄的放到怀疑的罪犯档案里然后关上档案。所有人猜测之后，把游戏地图从盒子里拿出来然后看，哪个罪犯小卡片在警报装置那里。现在查看你们的罪犯档案，检查是否猜测成功。

• 有人猜对了？

所有猜对的玩家从库存中得到一颗奖励星星，并把奖励星星放

在盒子底部对应颜色的侦探小屋。猜对的罪犯小卡片将牌面朝下退出游戏。

• 警报装置处有2张及2张以上罪犯小卡片？

那么玩家一定错过了一次或者多次越狱尝试。这种情况下，没被猜到的罪犯小卡片应该牌面朝上放到逃亡车里。至少猜对了一个的玩家，得到一个奖励星星。猜对的罪犯小卡片将牌面朝下退出游戏。





### • 没人猜对或者警报装置处没有罪犯小卡片？

可惜，那么就把所有没有猜对的在警报装置处的罪犯小卡片放到逃亡车的空位上。如果警报装置处一张罪犯小卡片都没有，应该是玩家没有听到警报，那么再把游戏地图放进盒子里继续游戏。

在揭露完一次越狱计划后，把游戏地图再次放到十字插板上。如果监狱区的入口现在是空的，放一张新的罪犯小卡片过去。然后轮到下一位玩家掷骰子。

### 游戏结束

游戏结束，直到...

- 逃亡车空位被占满。哦耶！罪犯们这次成功逃脱。所有玩家都输了。但是在神探鼠的帮助下，下次一定能再把他们抓回来！
- ...最后一张罪犯小卡片被放到空的监狱区的入口处。很好，你们出色地执行了侦探任务！现在每个人开始数自己的奖励星星。谁有最多的奖励星星，谁就赢了。如果有同等数量的奖励星星，玩家就一起获胜。

### 游戏难度的建议：

**新手侦探：**如果不同时玩15个罪犯，游戏会更简单。游戏开始时牌面朝上放几张盗贼小卡片，让每位玩家在旁边可以看到。这些罪犯在这一轮无罪。

**进阶侦探：**如果想游戏更难一点，游戏开始时牌面朝上放几张罪犯小卡片 - 或者更难的：把几张罪犯小卡片牌面朝下放进逃亡车里。先尝试抓一个罪犯，再依次增加。

### 罪犯：



### 多人和单人游戏变体

这个规则适合于单人游戏或者组团游戏。基本规则基础上有以下变动：

### 游戏准备：

- 玩家不需要奖励星星，只需要罪犯档案和放大镜。
- 游戏中包含15张罪犯小卡片。

### 游戏过程：

- 警报响起，统一决定一个罪犯，一起用放大镜标记在档案里。
- 你们猜对了吗？那么这张罪犯小卡片牌面朝下退出游戏。
- 你们猜错了吗？那么将这张罪犯小卡片牌面朝下放入逃亡车。放进逃亡车的罪犯不能再被看到。

### 游戏结束：

游戏结束，直到...

- ...逃亡车被占满。哦耶！罪犯成功逃脱，玩家集体输掉游戏。
- ...玩家将最后一张罪犯小卡片放到了监狱区的入口。非常好！你们集体胜利了！

### 谁是罪犯头目？

通过这些规则，游戏将变得更难：

- 游戏开始，随机将一张罪犯小卡片牌面朝下放到逃亡车的司机位置上。这张罪犯小卡片是计划了越狱的最终头目。
- 在游戏结束时数赢得的奖励星星之前，还有一个重要的最终猜测：谁是头目？如果你们看得仔细，你们就知道哪个罪犯没有进入过监狱区，他就是头目。
- 每位玩家都自行猜测头目，然后翻开司机座位的罪犯小卡片进行检查。
- 所有猜对的玩家得到两颗奖励星星。

**建议：**这个游戏变体可以进行多人或者单人游戏。你们最后独自或者一起猜测，谁是头目。只有你们猜对了头目，才能一起赢得游戏。

亲爱的孩子和家长，经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少了这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！在[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)，你可以找出这部件仍然可发货。



# 생쥐 형사 : 감옥 탈출 대소동

만 5세 이상의 꼬마 형사들이 플레이할 수 있는 1~4인용 메모리 게임

•디자이너: Markus Nikisch •일러스트: Valeska Scholz •개발자: Patrick Tonn •게임시간: 15~20분  
생쥐 형사 캐릭터는 Sibylle Rieckhoff의 독창적인 아이디어를 기반으로 함


생쥐 형사는 도움이 필요해요 - 그는 많은 범인들을 감옥에 가두었지만, 지금 이 악명높은 범인들이 대단한 탈출을 계획하고 있어요! 알람이 울리면 좋은 기억력과 훌륭한 추리 능력이 필요해요. 탈출 터널이 뚫린 감옥에 있는 마지막 범인이 누구인지 찾아내서 탈출 시도를 막아주세요. 누가 가장 뛰어난 기억력으로 탈출한 대부분의 범인들을 다시 붙잡을 수 있을까요?

### 구성품








## 게임 준비

우선, 판지에서 조각들을 조심스럽게 떼어내요. 남은 판지 테두리는  에 버려요. 이제, 그림 1과 같이 칸막이 판지들을 격자 모양으로 끼워서 게임 박스 안에 넣어요. 2개의 긴 터널 입구가 게임 박스의 바닥의 터널과 정확하게 맞춰졌는지 확인해요. 베이지색 동그라미 위에 알람 벨을 올려놓아요. 다음으로, 그림 2와 같이 게임 박스 위에 게임판 3개를 놓아요. 정사각형의 게임판 뒷면에 있는 빨간색 점은 게임판을 정확하게 맞추는 데 도움을 줄 거예요. 생쥐 형사 피규어를 게임판 가운데에 있는 구멍을 통해 아래에서 위로 넣어요. 이제 피규어를 꽂은 3개의 겹쳐진 게임판을 잡고 게임 박스의 격자 위에 올려놓아요. “반짝”이는 알람 벨이 있는 감방이 게임 박스의 경보 시스템 위에 있는지 확인해요. 이제 게임판이 놓인 게임 박스를 테이블 가운데에 놓고, 터널 출구 옆에 탈출용 차량을 놓아요. 각 플레이어들은 범인 얼굴 사진 1세트와 같은 색깔의 돋보기 1개를 가져와요. 남은 범인 얼굴 사진 세트와 돋보기가 있다면 게임 박스 뚜껑에 보관해요. 범인 조각을 뒤집어서 섞은 후 게임 박스 옆에 놓아요. 범인 조각 1개를 무작위로 선택하여 감옥 입구에 범인 얼굴이 보이도록 놓아요. 별과 주사위를 준비해요.




## 게임 방법

시계 방향으로 진행해요. 가장 최근에 신비로웠던 일을 해결한 플레이어가 먼저 주사위를 굴러요. **주사위에 무엇이 나왔나요?**

-  • 생쥐 형사 피규어를 사용하여 감옥을 시계 방향으로 돌려요.
-  • 생쥐 형사 피규어를 사용하여 감옥을 시계 반대 방향으로 돌려요.
-  • 플레이어가 원하는 방향으로 감옥을 돌려요.

주의: 감옥이 돌아갈 때 플레이어들은 아주 조용히 해야 하고, 소리를 잘 들어야 해요. 어느 순간, 범인이 경보 시스템을 끄고 탈출을 시도할 거예요. 플레이어들은 어떤 범인 조각이 감옥의 어디에 있는지, 어떤 순서로 놓여 있는지 머릿속에 잘 기억해야 해요.

생쥐 형사를 돌릴 때 ...감옥 입구가 비어있을 때까지 회전시켜요. 범인 조각 중 1개를 선택해서 그림이 보이도록 뒤집어 감옥 입구를 향하게 놓아요. 이제 다음 플레이어의 차례예요.

-  • ...알람이 울려요. 이제 탈출 시도를 막아야 해요.

## 탈출 시도 멈추기

알람이 울리면 어떻게 될까요? 감옥을 돌리는 것을 즉시 멈춰요. 각 플레이어들은 지금부터 알람이 울렸을 때 어떤 범인이 감옥에서 탈출하려고 했는지 추측해야 해요. 용의자를 찾기 위해 각자 자신이 가진 범인 얼굴 사진 위에 돋보기를 놓아요. 모두 준비가 되었다면, 게임 박스에서 게임판을 꺼내서 어떤 범인 조각이 경보 시스템에 떨어졌는지 확인해요. 플레이어들은 이제 용의자를 정확하게 찾았는지 각자의 범인 얼굴 사진을 확인해요.

- **누군가가 찾았나요?**  
탈출을 시도한 범인을 정확히 맞춘 플레이어들은

보상으로 1개의 별을 획득하고, 게임 박스 바닥에 있는 각자의 사무실(돋보기와 같은 색깔)에 놓아요. 찾은 범인 조각은 게임에서 제외해요.

- **경보 시스템에 2개 이상의 범인 조각이 있나요?**  
그렇다면 플레이어들도 여러 번의 탈출 시도에 방심할 수 없어요. 이 경우 플레이어가 찾아내지 못한 범인 조각은 모두 탈출용 차량에 앞면이 보이도록 놓아요. 정확하게 범인이 누구인지 맞춘 플레이어는 누구나 보상으로 별 1개를 획득해요. 그리고 나서 찾은 범인 조각은 게임에서 제외해요.

## • 아무도 범인을 정확하게 찾지 못했거나 경보 시스템에 범인 조각이 없나요?

오, 이런...그렇다면 경보 시스템에 있는 찾아내지 못한 모든 범인 조각을 탈출용 차량 위에 놓아요. 경보 시스템에 범인 조각이 없으면 알람이 잘못 울린 것이고 게임판을 다시 게임 박스 위에 올려놓아요.

탈출 시도를 막은 후에 칸막이 판지 위에 게임판을 다시 놓아요. 만약 감옥의 입구가 지금 비어있다면, 새로운 범인 조각 1개를 그곳에 놓아요.

이제 다음 차례의 플레이어가 주사위를 굴러요.

## 게임 종료

다음과 같은 상황이 되면 게임이 끝나요...

- ...탈출용 차량이 딱 찼어요. 이런, 이번에는 범인들이 탈출했어요! 안타깝게도 모두 함께 패배했어요. 하지만 생쥐 형사를 도와서 곧 그 범인들을 모두 다시 잡을 거예요!
- ...마지막 범인 조각을 감옥의 비어있는 입구에 놓았어요. 잘했어요! 모두 함께 형사 일을 훌륭하게 해냈어요. 이제 부터 모두가 얼마나 많은 별을 보상으로 받았는지 세어봐요. 별이 가장 많은 플레이어가 승리해요. 2명 이상의 플레이어가 같은 개수의 별을 획득했다면 함께 승리해요.

## 난이도 조절 방법:

**초보 형사의 경우:** 15개의 범인 조각을 모두 다 사용하지 않으면 게임이 더 쉬워져요. 게임이 시작되기 전에 범인 조각 중 일부를 모든 사람이 잘 볼 수 있게 앞면이 보이도록 놓아요. 이 범인들은 이번 게임을 하는 동안 “무죄”예요.

**전문 형사의 경우:** 게임을 조금 더 어렵게 하고 싶다면, 범인 조각 몇 개를 앞면 또는 -조금 더 까다롭게- 뒷면이 보이도록 해서 탈출용 차량에 놓고 시작해요. 범인 조각 1개로 먼저 시작해서 점점 개수를 늘려 난이도를 높여요.

범인들



하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께, 게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요? 그래도 괜찮습니다! [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.

## 협력하고 혼자 하는 게임변형 방법

이 게임 변형 방법은 혼자 놀이할 때 효과적이지만, 다른 친구와 함께 놀이할 때에도 좋아요. 기본 규칙을 따르되 다음과 같은 변경 사항이 있어요.

## 게임 준비

- 이 게임에서는 별이 필요하지 않으며, 범인 얼굴 사진 1세트와 돋보기 1개만 있으면 돼요.
- 게임은 15개의 범인 조각을 모두 사용해요.

## 게임 방법

- 알람이 울리면, 돋보기를 범인 얼굴 사진에 올려놓고, 어떤 범인이 탈출하려고 하는지에 대해 의견을 모아요.
- **범인을 잘 찾았나요?** 그렇다면 이 범인 조각은 게임에서 제외해요.
- **범인을 못 찾았나요?** 그렇다면 범인 조각을 뒤집어서 탈출용 차량에 놓아요. 도주 차량에 탄 범인의 얼굴은 볼 수 없어요.

## 게임 종료

- ...탈출용 차량이 딱 찼어요. 오, 이런! 범인들이 전부 탈출해서 모두 함께 패배했어요.
- ...마지막 범인 조각을 감옥의 비어있는 입구에 놓았어요. 잘했어요. 모두 함께 승리했어요!

## 대장은 누구인가요?

**이 게임 변형 방법의 규칙은 게임을 더 어렵게 만들어요:**

- 게임이 시작될 때 탈출용 차량의 운전석에 범인 조각 1개를 뒤집어 놓아요. 이 범인이 탈출을 계획한 대장이예요.
- 게임이 끝나서 보상으로 받은 별을 세기 전에 해결해야 할 마지막 신비한 일이 하나 있어요. 대장은 누구인가요? 게임을 하는 동안 주의 깊게 지켜봤다면, 어떤 범인이 감옥에 들어가지 않았는지 알 수 있을 것이고, 그러므로 그 범인이 대장임에 틀림없어요.
- 플레이어들이 비밀스럽게 추측하고, 탈출용 차량의 운전석에 앉은 범인 조각을 뒤집어요.
- 대장을 정확하게 알아맞힌 플레이어는 각자 2개의 별을 보상으로 받아요.

**Tip:** 이 변형 방법은 협력해서 게임하거나 혼자서도 게임할 수 있어요. 혼자서 또는 친구와 함께 대장을 찾아요. 누가 대장인지 밝혀질 때 승리(또는 패배) 하게 돼요.

It's  
playtime!



Art. Nr.: 306113 TL A116727 1/21

HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA**