

EIN-GELOCHT!



Alarm im ganzen Land: das Hochdruck-Syndikat ist los! Niemand ist vor Harry Hochdruck und seinen Komplizen Ingo Insulinowitsch und Carlo Cholesterini sicher. Gut getarnt und voller Heimtücke bereiten sie ihre fiesen Attacken vor – und schlagen dann erbarmungslos zu.

Aber zum Glück gibt es ja **ANDANTE**, die perfekte Waffe gegen das Hochdruck-Syndikat. Also auf zur Großfahndung: Erst werden Harry & Co. aufgespürt, dann werden sie gnadenlos eingelocht!



Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 10 helle Spieldreiecke
- 6 dunkle Spieldreiecke
- 12 Schablonen zum Einlochen
- 24 Gesucht-Karten

Spielvorbereitung:

Jede Spielerin/ jeder Spieler (ab jeder Spieler (ab sofort Fahnder genannt) erhält drei Schablonen zum Einlochen in einer Farbe.



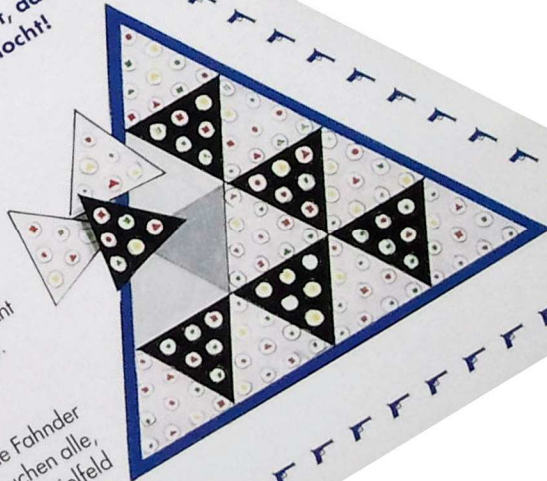
Die 16 Spieldreiecke werden so auf dem Spielplan ausgelegt, daß auf jedem dunklen Feld ein dunkles Dreieck liegt – genauso machen Sie's mit den hellen Dreiecken.

Die Gesucht-Karten werden gründlich gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Und so wird gespielt:

Die erste Gesucht-Karte wird für alle Fahnder gut sichtbar aufgedeckt. Nun versuchen alle, das Hochdruck-Syndikat auf dem Spielfeld zu finden.

...



...
 Gefahndet wird aber nur mit den Augen! Ausprobieren gilt nicht. Das Syndikat ist gefunden, wenn man eine seiner drei Schablonen so auf den Spielplan legen kann, daß die drei gesuchten Köpfe in den drei Öffnungen der Schablone zu sehen sind. Dafür dürfen die Schablonen ganz nach Bedarf gedreht und gewendet werden.
 Aber Achtung: Harry, Carlo und Ingo stehen zwar immer auf demselben Symbol (Kreis, Quadrat, Dreieck), die Farben allerdings sind unterschiedlich!

Hat ein Fahnder das gesuchte Syndikat entdeckt, legt er zum Beweis die Schablone auf das Spielfeld. Stimmen die Löcher zu sehen nun in den Löchern überein, hat der Fahnder die Runde gewonnen und erhält die Gesucht-Karte. Stimmen die Köpfe aber nicht überein, muß der Fahnder zur Strafe in dieser und der nächsten Runde aussetzen.



Fehlalarm:

Wenn ein Fahnder ganz sicher ist, daß das gesuchte Syndikat auf dem Spielfeld nicht zu finden ist, ruft er „Fehlalarm!“. Die anderen Fahnder haben dann noch eine Minute Zeit, das Gegenteil zu beweisen. Schafft es ein anderer Fahnder, das gesuchte Syndikat doch noch zu finden, bekommt er die „Gesucht-Karte“, und der „Fehlalarm“-Rufer muß eine Runde aussetzen. Findet niemand das Syndikat, bekommt der „Fehlalarm“-Rufer die Gesucht-Karte.



Ende des Spiels:

Gespielt wird, bis ein Fahnder die letzte Gesucht-Karte bekommen hat. Wer dann die meisten Gesucht-Karten hat, ist der Sieger. Herzlichen Glückwunsch!

Für das nächste Spiel werden die Spielreiecke vom Spielfeld genommen, gemischt und neu verteilt – so ergeben sich immer wieder neue Spielsituationen.

Boehringer Ingelheim
 Bitte beachten Sie die beiliegende Andante-Fachinformation.

