



Auf heißer Spur

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 6

JAHREN

„Auf heißer Spur“ ist ein flottes Reaktions- und Kombinationsspiel für 2 bis 6 Detektive ab 6 Jahren. Drei Würfel liefern Hinweise auf einen flüchtigen Edelsteindieb, und alle suchen gleichzeitig im Kärtchenkreis nach dem passenden Verdächtigen. Wer zuerst auf das richtige Kärtchen schlägt, nimmt es als Beute mit.

Spielziel

Ihr sucht den Dieb, auf den alle drei Würfelhinweise passen. Wer am Ende die meisten Dieb-Kärtchen vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Die 6 Sonderkärtchen mit Edelstein-Rückseite wandern beim Grundspiel zurück in die Schachtel. Mischt die Dieb-Kärtchen und legt 18 davon offen zu einem Kreis, die Füße der Diebe zeigen nach innen. Stellt die 3 Häuser an drei nicht zu dicht beieinanderliegenden Stellen zwischen die Kärtchen. Der Rest bildet einen verdeckten Stapel, dazu kommen die 3 Würfel.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler würfelt alle 3 Würfel gleichzeitig, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Der Startort-Würfel nennt Haus und Laufrichtung, der Spur-Würfel die Farbe der verlorenen Edelsteine, der Merkmal-Würfel ein Kennzeichen des Täters.
- 3 Alle suchen gleichzeitig ab dem Haus in der angegebenen Richtung den ersten Dieb, der Edelsteinfarbe und Merkmal zeigt.
- 4 Wer ihn gefunden hat, schlägt mit der Hand auf das Kärtchen. Gemeinsam wird geprüft.
- 5 Stimmt es, nimmst du das Kärtchen und füllst die Lücke mit einem neuen Kärtchen vom Stapel. Bei einem Fehlgriff suchen die anderen ohne dich weiter.

So gewinnt ihr

Ist das letzte Kärtchen vom Stapel ausgelegt, folgt noch eine Jagd. Wer dann die meisten Dieb-Kärtchen besitzt, gewinnt, bei Gleichstand gewinnen alle Gleichplatzierten.

Spielziel

Ihr seid Detektive und jagt einen Edelsteindieb, der sich in einer Stadt voller ähnlicher Ganoven versteckt. Aus drei Würfelhinweisen leitet ihr ab, welcher der ausliegenden Diebe gesucht wird: Startort und Fluchtrichtung, Farbe der verlorenen Edelsteine und ein äußeres Merkmal. Wer den passenden Verdächtigen als Erster entdeckt und auf sein Kärtchen schlägt, bekommt es als Belohnung. Gewonnen hat am Schluss, wer die größte Sammlung an Dieb-Kärtchen vor sich liegen hat.

Spielmaterial

3 Kunststoff-Häuser

36 Dieb-Kärtchen

6 Sonderkärtchen

3 Symbolwürfel

6 Aufkleber

Spielaufbau

- Vor dem ersten Spiel klebt ihr die Aufkleber auf die dreieckigen Vorsprünge der drei Kunststoff-Häuser: blaue Abdrücke auf das blaue Haus, rote auf das rote, grüne auf das grüne. Von vorn betrachtet gehört der Handabdruck jeweils rechts, der Fußabdruck links ans Haus.
- Für das Grundspiel sortiert ihr die 6 Kärtchen aus, die auf der Rückseite Edelsteine zeigen, und legt sie in die Schachtel zurück.
- Mischt die 36 Dieb-Kärtchen gut durch.
- Legt 18 Dieb-Kärtchen offen zu einem Kreis aus. Die Füße der abgebildeten Diebe zeigen zur Kreismitte.
- Stellt die 3 Häuser an drei frei gewählten Stellen zwischen zwei Kärtchen. Sie sollen nicht zu dicht beieinanderstehen.
- Die übrigen Dieb-Kärtchen bilden einen verdeckten Stapel neben dem Kreis.
- Legt die 3 Symbolwürfel in Reichweite aller Mitspieler.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler übernimmt die erste Jagd und würfelt. Danach kommt ihr im Uhrzeigersinn abwechselnd zum Würfeln. Gesucht wird aber immer von allen gleichzeitig.

Spielablauf

Der Würfelwurf

Wer an der Reihe ist, wirft alle drei Würfel gleichzeitig. Die drei Symbole zusammen beschreiben genau einen gesuchten Dieb.

Die drei Hinweise

- 1 Startort-Würfel:** Er zeigt einen Hand- oder Fußabdruck in einer der drei Hausfarben. Die Farbe verrät, bei welchem Haus die Flucht beginnt. Das Symbol selbst gibt die Laufrichtung an, denn Hand- und Fußabdruck kleben an gegenüberliegenden Hausseiten.
- 2 Spur-Würfel:** Er nennt die Farbe der Edelsteine, die der Täter auf der Flucht verliert. Interessant sind nur Kärtchen, die unten rechts einen Edelstein in dieser Farbe tragen. Kärtchen mit zwei Edelsteinen passen zu beiden dort abgebildeten Farben.
- 3 Merkmal-Würfel:** Er bestimmt ein Kennzeichen des Diebes. Möglich sind Schirmmütze, gestreiftes T-Shirt oder Stiefel. Alle Diebe ohne dieses Kennzeichen sind in dieser Runde unverdächtig.

Die Suche

Sobald die Würfel liegen, sucht ihr alle zugleich. Beginnt beim angezeigten Haus und wandert mit den Augen in die Richtung, die der Abdruck vorgibt. Gesucht ist der erste Dieb auf diesem Weg, der sowohl die richtige Edelsteinfarbe als auch das gewürfelte Merkmal besitzt.

Zugreifen und prüfen

Glaubst du, den Täter entdeckt zu haben, schlägst du mit der Hand auf dessen Kärtchen. Anschließend kontrolliert die Gruppe gemeinsam. War die Wahl richtig, legst du das Kärtchen vor dir ab und deckst ein neues Kärtchen vom Stapel auf, das die Lücke im Kreis füllt. Danach würfelt der nächste Spieler.

Greifst du falsch zu, läuft die Suche weiter, bis der richtige Dieb gefunden ist – allerdings ohne dich.

Wenn kein Dieb passt

Manchmal passt keines der ausliegenden Kärtchen zur Würfelkombination. Wer das zuerst bemerkt, ruft laut „Spurlos verschwunden!“. Trifft das zu, bekommt er ein Dieb-Kärtchen vom Stapel. Irrt er sich, sucht die Runde ohne ihn weiter.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt alle 3 Würfel gleichzeitig.
- 2 Alle lesen die Hinweise: Haus und Richtung, Edelsteinfarbe, Merkmal.
- 3 Alle suchen gleichzeitig ab dem Haus in der vorgegebenen Richtung den ersten passenden Dieb.
- 4 Wer ihn gefunden hat, schlägt auf das Kärtchen.
- 5 Die Gruppe prüft das Kärtchen gemeinsam.
- 6 Bei richtiger Wahl nimmt der Spieler das Kärtchen und legt ein neues vom Stapel an die freie Stelle; bei falscher Wahl sucht er in dieser Runde nicht mehr mit.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn würfelt.

Sonderregeln

- Kärtchen mit zwei Edelsteinen unten rechts gelten für beide dort gezeigten Farben.
- Ein Fehlgriff kostet dich die restliche Suchrunde: Die anderen jagen ohne dich weiter.
- Passt kein ausliegendes Kärtchen zur Würfelkombination, ruft der Erste, der es merkt, „Spurlos verschwunden!“ und erhält bei richtigem Ruf ein Kärtchen vom Stapel. Ein falscher Ruf schließt ihn von der Runde aus.
- Die Häuser sollen beim Auslegen möglichst weit voneinander entfernt stehen.

Spielende und Gewinn

Sobald das letzte Kärtchen vom verdeckten Stapel in den Kreis gelegt wurde, wird noch eine letzte Verfolgungsjagd gespielt. Danach endet die Partie. Gewonnen hat, wer bis dahin die größte Anzahl an Dieb-Kärtchen vor sich sammeln konnte. Bei gleicher Kärtchenzahl gewinnen alle Beteiligten mit dieser Zahl gemeinsam.

Varianten

- **Spiel mit Sonderkärtchen:** Trennt die Kärtchen nach Rückseiten in zwei Stapel (Diebe bzw. Edelsteine) und mischt beide verdeckt. Legt den Kreis so aus, dass nach jedem Sonderkärtchen zwei Dieb-Kärtchen folgen. Die 3 Häuser nehmen den Platz von Sonderkärtchen ein und stehen an drei weit auseinanderliegenden Stellen. Ausgelegt wird, bis alle Sonderkärtchen und Häuser eingebaut sind: 18 Dieb-Kärtchen, 6 Sonderkärtchen und 3 Häuser.
- **Spur-Wechsel:** Erreicht die Spur ein Spur-Wechsel-Kärtchen, das unten rechts einen Edelstein der gerade gesuchten Farbe zeigt, wechselt ab dort die gesuchte Edelsteinfarbe. Das kann innerhalb einer Runde mehrmals passieren.
- **U-Bahn-Station:** Erreicht die Spur ein U-Bahn-Kärtchen mit einem Edelstein der gesuchten Farbe, steigt der Dieb ein. Er taucht erst an der nächsten Station in derselben Richtung wieder auf. Alle Kärtchen zwischen den beiden Stationen bleiben unbeachtet.
- **Langsamer Einstieg:** Spielt zuerst nur mit einer Sorte Sonderkärtchen, also entweder Spur-Wechsel oder U-Bahn-Stationen. Legt den Kreis dann wie im Grundspiel aus und schiebt die drei Sonderkärtchen an beliebige Stellen.
- **Kurzpartie:** Vereinbart vor dem Spiel eine Anzahl Kärtchen. Wer sie zuerst erreicht, gewinnt, statt bis zum Stapelende zu spielen.

Tipps

- Schaue zuerst aufs Haus und die Richtung. Alles hinter dir oder in Gegenrichtung ist irrelevant.
- Nutze die Edelsteine unten rechts als schnellen Filter und prüfe erst dann das Merkmal. So musst du weniger Kärtchen genau ansehen.
- Denke an Kärtchen mit zwei Edelsteinen, sie zählen für beide Farben und werden leicht übersehen.
- Bleib ruhig statt vorschnell zu schlagen: Ein Fehlgriff nimmt dich für den Rest der Runde aus dem Spiel.
- Wenn du keinen passenden Dieb findest, prüfe die Möglichkeit „Spurlos verschwunden!“ – der Ruf bringt ein zusätzliches Kärtchen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich auf das falsche Kärtchen schlage?

Die Runde geht weiter, bis der richtige Dieb gefunden ist. Du darfst dabei aber nicht mehr mitsuchen.

Suchen alle gleichzeitig oder nur der Spieler, der gewürfelt hat?

Alle suchen gleichzeitig. Der Spieler an der Reihe würfelt nur, die Jagd ist für die ganze Gruppe offen.

Welcher Dieb ist gemeint, wenn mehrere passen?

Gesucht ist immer der erste passende Dieb, dem du vom Haus aus in der angegebenen Richtung begegnest.

Wie zählen Kärtchen mit zwei Edelsteinen?

Sie gelten für beide abgebildeten Edelsteinfarben und können deshalb bei zwei verschiedenen Würfelerggebnissen der gesuchte Dieb sein.

Was tun wir, wenn kein ausliegender Dieb zur Würfelkombination passt?

Wer das zuerst bemerkt, ruft „Spurlos verschwunden!“. Stimmt das, bekommt er ein Dieb-Kärtchen vom Stapel; stimmt es nicht, sucht die Runde ohne ihn weiter.

Wird die Lücke im Kreis nach einem Erfolg wieder gefüllt?

Ja. Wer das Kärtchen gewinnt, deckt ein neues vom verdeckten Stapel auf und legt es offen an die freie Stelle.

Wie wirkt sich ein Spur-Wechsel-Kärtchen aus?

Zeigt es unten rechts einen Edelstein der gerade gesuchten Farbe, wechselt ab dieser Stelle die gesuchte Edelsteinfarbe. In einer Runde kann das mehrfach vorkommen.

Was passiert an einer U-Bahn-Station?

Zeigt das U-Bahn-Kärtchen einen Edelstein der gesuchten Farbe, fährt der Dieb bis zur nächsten Station in derselben Richtung. Alle Kärtchen dazwischen werden nicht beachtet.

Wie endet das Spiel genau?

Wenn das letzte Kärtchen vom Stapel in den Kreis gelegt wurde, folgt noch eine Jagd. Danach gewinnt, wer die meisten Dieb-Kärtchen hat, bei Gleichstand gewinnen alle mit der höchsten Zahl.

Geht es auch kürzer?

Ja. Legt vor dem Spiel eine Zielzahl an Kärtchen fest; wer sie zuerst sammelt, gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	D. Ehrhard, P.-N. Lapointe
Erscheinungsjahr	2005
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 15.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/auf-heisser-spur/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/auf-heisser-spur/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026