



Dem Täter auf der Spur

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

Bei „Dem Täter auf der Spur“ jagen 2 bis 6 Polizisten den Einbrecher Ganoven-Ede durch die Stadt. Sein Versteck ergibt sich aus zwei Kartenstapeln: einer bestimmt das Gebäude, der andere die Farbe seines Transporters. Wer als Erster am richtigen Tatort steht und den richtigen Fluchtweg errät, legt Ede die Handschellen an.

Spielziel

Du willst Ganoven-Ede als Erster verhaften. Dafür musst du sein aktuelles Versteck finden und beim Zugriff den richtigen Fluchtweg besetzen.

Vorbereitung

Jeder stellt sein Polizeiauto auf das Startfeld in seiner Farbe. Gebäudekarten, Transporterkarten und Nachrichtenkarten werden getrennt gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt. Die 4 Straßensperren kommen ins Baustellen-Depot. Ganoven-Ede bleibt zunächst neben dem Spielplan.

So spielt ihr

- 1 Würfelt: Wer die höchste Zahl hat, beginnt und würfelt dann gleich noch einmal.
- 2 Fahre dein Auto um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung.
- 3 Auf einem blauen Feld deckst du eine Gebäudekarte auf, auf einem braunen Feld eine Transporterkarte. Damit ändert sich jeweils der Tatort.
- 4 Auf einem Nachrichtenfeld ziehst du eine Nachrichtenkarte und führst sie sofort aus, sofern sie nicht zum späteren Ausspielen gedacht ist.
- 5 Sobald eine Gebäude- und eine Transporterkarte offen liegen, steht Ede auf dem passenden Tatort.
- 6 Fahre direkt auf dieses Tatortfeld, sage einen Fluchtweg von 1 bis 6 laut an und würfle erneut.

So gewinnt ihr

Stimmt die gewürfelte Zahl mit deinem angesagten Fluchtweg überein, hast du Ganoven-Ede verhaftet und das Spiel sofort gewonnen.

Spielziel

Ganoven-Ede ist ein bekannter Einbrecher und Fassadenkletterer, den bisher niemand fassen konnte. Der Polizeipräsident hat dem erfolgreichen Fahnder die Beförderung zum Oberkommissar versprochen, deshalb jagt ihn jeder auf eigene Rechnung. Du musst herausfinden, in welches Gebäude Ede einbricht und welchen Transporter er benutzt, denn erst daraus ergibt sich sein Tatort. Dort angekommen musst du den Fluchtweg erraten, den er nimmt.

Spielmaterial

1 Spielplan

6 Polizeiautos

1 Würfel

1 Ganoven-Ede-Figur

4 Straßensperren

5 Gebäudekarten

5 Transporterkarten

45 Nachrichtenkarten

1 Spielregel

Spielaufbau

- Jeder Spieler nimmt ein Polizeiauto und stellt es auf das Startfeld in der gleichen Farbe. Es spielen 2 bis 6 Personen mit.
- Mischt die 5 Gebäudekarten und legt sie verdeckt neben den Plan. Sie nennen das Ziel des Einbruchs: Bank, Fabrik, Museum, Kirche oder Villa.
- Mischt die 5 Transporterkarten und legt sie ebenfalls verdeckt daneben. Sie zeigen die Farbe des Fluchtfahrzeugs: Rot, Grün, Orange, Gelb oder Lila.
- Mischt die 45 Nachrichtenkarten und legt sie als dritten verdeckten Stapel bereit.
- Stellt die 4 Straßensperren auf das Baustellen-Depot des Spielplans.
- Die Figur von Ganoven-Ede bleibt neben dem Spielplan. Er gilt als unsichtbar, solange sein Tatort nicht bekannt ist.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal; wer die höchste Augenzahl hat, eröffnet die Jagd. Dieser Spieler würfelt anschließend noch einmal und fährt sein Polizeiauto entsprechend weit. Danach geht es der Reihe nach weiter.

Spielablauf

Fahren auf dem Spielplan

Du würfelst und ziehst dein Polizeiauto um genau so viele Felder weiter, wie der Würfel zeigt. Die Richtung darfst du frei wählen. Auf jedem Feld darf nur ein Auto stehen, überholen ist aber erlaubt. Es gilt Zugzwang: Du musst ziehen. Bleibt keine andere Möglichkeit, halte auf dem freien Feld vor einem anderen Polizeiauto.

Die 25 Tatorte

In der Stadt stehen 5 Gebäudetypen: Bank, Fabrik, Museum, Kirche und Villa. Jedem Gebäude sind die 5 Transporterfarben zugeordnet. Daraus ergeben sich 25 mögliche Tatorte, zum Beispiel die rote Fabrik.

So bekommst du Informationen

- 1 Polizeipräsidium:** Fahre direkt auf eines der beiden blauen Felder. Dort weiß man, welches Gebäude Ede sich ausgesucht hat. Du drehst die oberste Gebäudekarte um und legst sie offen neben den Stapel.
- 2 Flüster-Paule:** Fahre direkt auf ein braunes Feld. Paule verrät, mit welchem Transporter Ede unterwegs ist. Du deckst die oberste Transporterkarte auf und legst sie offen aus.
- 3 Nachrichtenkarten:** Manche Karten melden, dass Ede das Gebäude oder den Transporter gewechselt hat. Dann wird die oberste Gebäude- bzw. Transporterkarte umgedreht.

Nachrichtenfelder

Endest du auf einem Nachrichtenfeld, zieh die oberste Nachrichtenkarte. Tatortwechsel, Fahrtanweisungen und Änderungen an den Baustellen führst du sofort aus. Ist das Zielfeld einer Fahrtanweisung besetzt, verfällt die Anweisung. Gebrauchte Karten kommen auf den Ablagestapel.

Vier Kartenarten darfst du behalten und zu einem günstigen Zeitpunkt einsetzen:

- **Fingerabdruck-Karte:** bringt dich einem beliebigen Ziel näher. Du spielst sie zusätzlich zu deinem Würfelwurf aus.
- **Blaulicht-Karte:** bringt dich schneller zu einem Tatort. Sie wird ebenfalls zusätzlich zum Würfeln ausgespielt.
- **Verstärkungs-Karte:** Du besetzt damit weitere Fluchtwege. Sie kommt bei einer geplanten Verhaftung zum Einsatz.
- **Kneipen-Karte:** verhindert die Verhaftung durch einen Mitspieler. Sie wird außer der Reihe direkt vor einer angesagten Verhaftung gespielt.

Baustellen und Straßensperren

Auf einem Baustellen-Feld darfst du eine Straße mit einem roten Gitter aus dem Depot sperren. Den Ort wählst du selbst. Nicht erlaubt sind Sperren auf farbigen Feldern, vor Startorten und vor Sackgassen. Ein gesperrter Abschnitt wirkt wie eine Sackgasse, deshalb darf kein Straßenabschnitt vollständig abgeriegelt werden. Ist das Depot leer, kann keine neue Baustelle entstehen.

Steht eine Sperre in einer Einbahnstraße, darf ein dort eingeschlossenes Auto pro Runde nur ein Feld rückwärts herausfahren. Mit Blaulicht-Karten sind es 2 oder 3 Felder.

Ganoven-Ede auf dem Plan

Ede erscheint erst, wenn sowohl eine Gebäude- als auch eine Transporterkarte offen liegt. Dann stellst du seine Figur auf den passenden Tatort. Bis zu 25-mal kann er den Tatort wechseln. Danach sind alle Gebäude- und Transporterkarten verbraucht und er kann nicht mehr in ein anderes Versteck ausweichen – nur noch in die Kneipe.

Die Verhaftung

- 1 Fahre direkt auf das Tatortfeld, auf dem Ede gerade steht. Stehst du zufällig schon dort, geht es sofort weiter.
- 2 Jeder Tatort hat 6 Fluchtwege, und ein Polizist kann nur einen davon blockieren. Entscheide dich für eine Zahl von 1 bis 6 und sage sie laut an.
- 3 Mit Verstärkungs-Karten sagst du zusätzliche Fluchtwege an und erhöhst deine Chance.
- 4 Würfle. Trifft die Zahl deine Ansage, ist Ede gefasst. Stimmt sie nicht, ist er durch einen anderen Fluchtweg entkommen: Du fährst mit der gewürfelten Zahl weiter, Edes Figur bleibt auf dem Tatort stehen.

Wenn die Kneipen-Karte kommt

Spielt ein Mitspieler unmittelbar vor deiner angesagten Verhaftung eine Kneipen-Karte, wird Ede auf diese Karte gesetzt. Du musst trotzdem würfeln und vom Tatort wegfahren. Ede kehrt erst auf seinen Tatort zurück, wenn der Kartenbesitzer wieder am Zug ist. Erreichen in der Zwischenzeit weitere Autos den Tatort, müssen auch sie würfeln und wegfahren.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Fahre dein Polizeiauto um die gewürfelte Augenzahl in eine Richtung deiner Wahl; du darfst zusätzlich eine Fingerabdruck- oder Blaulicht-Karte ausspielen.
- 3 Führe die Wirkung des erreichten Feldes aus: blaues Feld – Gebäudekarte aufdecken, braunes Feld – Transporterkarte aufdecken, Nachrichtenfeld – Karte ziehen, Baustellen-Feld – Straßensperre setzen.
- 4 Stehst du auf dem aktuellen Tatort, sage einen Fluchtweg von 1 bis 6 an (mit Verstärkungs-Karten mehrere) und würfle erneut.
- 5 Trifft dein Wurf, hast du gewonnen. Andernfalls fährst du mit der gewürfelten Zahl weiter, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Zwei Polizeiautos teilen sich nie ein Feld – aneinander vorbeifahren dürfen sie aber.
- Es gilt Zugzwang. Gibt es keine andere Möglichkeit, hältst du auf dem freien Feld vor dem blockierenden Auto.
- Ist das Zielfeld einer Fahratanweisung von einer Nachrichtenkarte besetzt, wird die Anweisung nicht ausgeführt.
- Eine Straßensperre darf weder auf einem farbigen Feld stehen noch unmittelbar vor einem Startort oder einer Sackgasse. Kein Straßenabschnitt darf völlig abgesperrt werden.
- Ist das Baustellen-Depot leer, wird keine weitere Baustelle errichtet.
- Aus einer durch eine Sperre blockierten Einbahnstraße kommst du pro Runde nur ein Feld rückwärts heraus, mit Blaulicht-Karten 2 oder 3 Felder.
- Ede erscheint erst, wenn eine Gebäude- und eine Transporterkarte offen liegen.
- Wer das Präsidium oder Flüster-Paule anfährt, löst zwangsläufig einen Tatortwechsel aus.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler am Tatort einen Fluchtweg ansagt und genau diese Zahl würfelt. Damit ist Ganoven-Ede verhaftet und dieser Spieler hat gewonnen; er wird zum Oberkommissar befördert. Zu Gleichstand oder anderen Spielenden sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Fahre das Präsidium oder Flüster-Paule gezielt an, wenn ein Mitspieler dem aktuellen Tatort schon sehr nah ist. Jeder Besuch verschiebt den Tatort.
- Behalte Verstärkungs-Karten für den Zugriff. Jede zusätzliche angesagte Zahl steigert deine Trefferchance beim Verhaftungswurf.
- Setze Straßensperren so, dass Mitspieler Umwege fahren müssen, besonders in Einbahnstraßen. Dort kommen sie nur ein Feld pro Runde heraus.
- Halte eine Kneipen-Karte zurück, bis ein Gegner die Verhaftung ansagt. Danach ist sie wertlos, denn sie muss unmittelbar vorher gespielt werden.
- Spare Fingerabdruck- und Blaulicht-Karten für den letzten Rest des Weges zum Tatort. So schließt du eine Lücke, die dein Würfelwurf allein nicht schafft.

Häufige Fragen

Wann kommt Ganoven-Ede überhaupt auf den Spielplan?

Erst wenn sowohl eine Gebäudekarte als auch eine Transporterkarte offen liegt. Dann stellst du ihn auf den passenden Tatort, zum Beispiel die rote Fabrik.

Was passiert, wenn mein Verhaftungswurf nicht zur angesagten Zahl passt?

Dann ist Ede durch einen anderen Fluchtweg entkommen. Du fährst dein Polizeiauto mit der gewürfelten Zahl weiter, seine Figur bleibt aber auf dem Tatort stehen.

Darf ich auf ein Feld fahren, auf dem schon ein Auto steht?

Nein, pro Feld ist nur ein Polizeiauto erlaubt. Überholen ist jedoch erlaubt, und wenn dir keine andere Möglichkeit bleibt, hältst du auf dem freien Feld davor.

Muss ich ziehen, auch wenn es mir schadet?

Ja, es besteht grundsätzlich Zugzwang. Du musst die gewürfelte Augenzahl fahren, notfalls bis vor ein blockierendes Auto.

Was bringt die Kneipen-Karte genau?

Sie verhindert die Verhaftung eines Mitspielers und wird außer der Reihe direkt vor der angesagten Verhaftung gespielt. Ede wird auf die Karte gesetzt, der Verfolger muss würfeln und wegfahren; Ede kehrt erst zurück, wenn der Kartenbesitzer wieder am Zug ist.

Wohin darf ich eine Straßensperre nicht stellen?

Nicht auf farbige Felder, nicht vor Startorte und nicht vor Sackgassen. Außerdem darf kein Straßenabschnitt vollständig abgesperrt werden, weil ein gesperrter Abschnitt als Sackgasse gilt.

Wie komme ich aus einer gesperrten Einbahnstraße heraus?

Du darfst pro Runde nur ein Feld rückwärts herausfahren. Mit Blaulicht-Karten sind auch 2 oder 3 Felder möglich.

Was ist, wenn eine Nachrichtenkarte mich auf ein besetztes Feld schickt?

Dann gilt diese Fahratanweisung nicht. Die Karte wird anschließend wie üblich abgelegt.

Wie oft kann Ede sein Versteck wechseln?

Bis zu 25-mal. Danach sind alle Gebäude- und Transporterkarten aufgedeckt und verbraucht, sodass er nur noch in die Kneipe ausweichen kann.

Wie viele Fluchtwege darf ich beim Zugriff besetzen?

Grundsätzlich nur einen von 6; du sagst die Zahl laut an und würfelst. Mit jeder Verstärkungs-Karte darfst du zusätzliche Fluchtwege besetzen und ansagen.

Informationen zum Spiel

Verlag	FX Schmid
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von FX Schmid, zuletzt geprüft am 19.09.2026. 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/dem-taeter-auf-der-spur/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dem-taeter-auf-der-spur/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026