

# Pippi

## S & poliserna

### Spelet i korthet

I det här spelet gäller det att ta ner Pippi från taket tre gånger i följd och på så få drag som möjligt. Spelaren som är Pippi får ställa Stegen som hjälper henne. Motspelaren ska försöka ställa Polisen så att Stegen blockeras. Eftersom stegkorten avgör hur många steg Pippi tar i varje drag, behövs det både tur och taktik för att vinna. När Pippi klättrat nerför Stegen tre gånger i följd byter spelarna roller. Nu är det motspelarens tur att flytta Stegen och leka Pippi. Den spelare som får ner Pippi från taket på lägsta antalet speldrag (= utlagda färgmarker) vinner!

### Spelet och dess delar vid spelstart

Montera spelplanen enligt anvisningarna längst bak i häftet!

#### VÄLJ EN ROLL!

Den som är yngst får börja att vara Pippi Långstrump. Motspelaren är Poliserna; Kling och Klang.

#### STEGEN



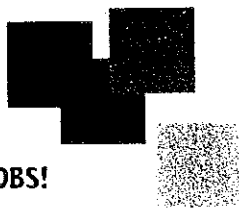
Pippi-spelaren bestämmer var Stegen ska stå i varje drag. Ställ Stegen vid valfri färgpunkt vid spelstart.

#### POLISEN



Polis-spelaren bestämmer var Polisen ska stå i varje drag. Ställ Polisen på valfri färgpunkt vid spelstart.

#### PIPPIS FÄRGMARKER



Visar vilken av de fyra färgerna som Pippis STEGE ska flyttas till på spelplanen. Sortera färgmarkerna i fyra högar. Du som ska spela Pippi tar en marker i varje färg och placerar högarna med färgmarker bredvid dig vid spelstart.

#### OBS!

Alla färgmarker som Pippispelaren lägger ut måste sparas i en egen hög, eftersom markerna ska räknas när spelet är slut!

#### POLISENS FÄRGMARKER



De runda markerna visar vilken av de fyra färgerna som POLISEN ska flyttas till på spelplanen. Du som spelar Polis lägger dina fyra färgmarker framför dig vid spelstart och använder sedan samma fyra marker under spelets gång.

#### STEGKORTEN

3

0 1 2

Visar hur många steg Pippi får hoppa över taket. Blanda Stegkorten och lägg i en hög med siffrorna nedåt vid spelstart.

#### PIPPI



Flyttas i varje drag av Pippi-spelaren med hjälp av Stegkorten. Ställ Pippi på spelplanens mittpunkt vid spelstart.

#### PIPPI-MARKER



Denna marker får Pippi-spelaren i belöning varje gång Pippi når fram till Stegen. Lägg Pippi-markerna vid sidan av spelet vid spelstart.

**PIPPIS TAKTIK:** Du ska ta Pippi till Stegen – helst i samma drag – och vinna 3 Pippi-markar på så få drag som möjligt. Välj en färg, ställ Stegen och försök att ta Pippi dit i samma drag.

**POLISENS TAKTIK:** Du som spelar Polisen ska försöka lista ut vilken färg Stegen hamnar på. Väljer du samma färg till din polis, stoppar han Pippi.



Detta händer i ett drag. Läs och spela direkt!

Gäller båda spelarna:

Gäller bara Pippi:

Gäller bara Polisen:

**Välj en färgmarker!** Lägg ut varsin färgmarker med baksidan upp. Markern anger vilken färg du vill flytta din spelare till. Tänk taktiskt när du väljer färg! Du får lov att välja samma färg i flera drag om du vill.

▶ Till vilken av de fyra färgerna på spelplanen vill du flytta Stegen? Lägg ut en färgmarker i samma färg. Låt inte motspelaren se vilken färg du väljer!

Vilken färg tror du att Stegen hamnar på? Lägg ut en marker i färgen du satsar på.. Visa inte motspelaren vilken färg du väljer!



**Vänd upp markerna!** Räkna högt 1, 2, 3 och vänd upp båda färgmarkerna på samma gång.

▶ Ställ Stegen vid den färg du valt på spelplanen. Utnyttja hålet i bottenplattan.

Ställ Polisen på den färg du valt på spelplanen.

**Står Stegen och Polisen på samma färg?**

▶ **Otur!** Tag 1 stegkort! Flytta Pippi lika många steg som kortet visar. Lägg kortet underst i högen. Låt Stegen stå kvar. Avsluta draget.

**Bravo!** Du lyckades hejda Pippi. Låt Polisen stå kvar. Avsluta draget.

**Står Stegen och Polisen på olika färger?**

▶ **Bravo! Tag 3 stegkort!** Vänd upp ett kort i taget och flytta Pippi lika många steg som varje kort visar. Använda kort läggs underst i högen.

**Otur!** Vänta och se om Pippi klättrar ner eller ej.

**Om Pippi når Stegen:**

▶ **Hurra!** Pippi klättrar ner och du får 1 Pippi-marker i belöning. Flytta tillbaka Pippi till mittpunkten och låt Stegen stå kvar. Avsluta draget.

**Kom igen!** Låt Polisen stå kvar. Avsluta draget.

**Om Pippi INTE når Stegen:**

▶ **Otur!** Låt Pippi stå kvar. Avsluta draget.

**Vilken tur!** Låt Polisen stå kvar. Avsluta draget.

**Så avslutas draget:**

▶ **Spara din utlagda färgmarker!** Ersätt den sparade markern med en ny i samma färg. Nu ska du göra ett nytt färgval till Stegen!

**Tag tillbaka din utlagda färgmarker.** Nu ska du göra ett nytt färgval till Polisen!

**Avbryt spelet efter 3 st Pippi-marker:**

▶ **Byt roll till Polisen.** Lägg först undan dina sparade färgmarker (markerna ska räknas när spelet är slut) och överta de runda färgmarkerna som visar var Polisen ska stå.

**Byt roll till Pippi.** Nu är det din tur att spara färgmarker, flytta Pippi och bestämma var Stegen ska stå!

## VEM VINNER?

Fortsätt spela på samma sätt, tills motspelaren också vunnit 3 Pippi-marker. När båda spelarna vunnit 3 Pippi-marker är spelet slut. Räkna nu samman hur många färgmarker (= speldrag) som du behövde för att vinna dina Pippi-marker. Spelarna kan också jämföra höjden på de båda markerhögarna, så slipper man räkna. Spelaren med LÄGSTA högen/ MINSTA antalet färgmarker vinner!

## MONTERINGSANVISNINGAR

1. Tag loss de båda husdelarna. Vik in kanterna.
2. Stick ner de båda husdelarna i avsedda hål i bottenplattan.
3. Lägg taket/spelplanen ovanpå huset efter färgmarkeringen (rött mot rött).

## Innehåll

3 husdelar, 6 pippimarker, 40 stegkort, 4 polismarker, 88 färgmarker, 2 speljäser med plastfötter, stega

## LÄR BARNEN ATT SPELA TAKTISKT!

I Pippi och Poliserna gäller det att utnyttja sina taktiska färdigheter för att överlista varandra. Yngre och ovana spelare kan behöva lite hjälp på vägen:

### Stegen

Pippi behöver Stegen för att klättra nerför taket. Ställ Stegen där du tror att Pippi kan nå den. Men vad händer om din motspelare räknar ut hur du tänker? Försök att överlista din motspelare!

### Polisen

Försök ställa Polisen så att du hindrar Pippi från att nå Stegen. Ska du ställa honom vid röd, grön, blå eller gul färgpunkt? Och vilken taktik väljer din motspelare med Stegen, tror du?



© BRIO AB /ALGA