



TJUV och POLIS™

Tjuv och Polis är ett klassiskt speläventyr för hela familjen. Handlingen utspelar sig på 1940-talet. Spelidén är enkel: En spelar polisens roll. Alla andra är tjuvar. Sedan gäller det att vinna så mycket pengar som möjligt. Den vilda jakten längs stadens gator, har pågått i tre generationer. I likhet med andra spelklassiker, kan det ta lite tid att bemästra reglerna.

Mycket nöje med ditt Alga-spel!



Spelförberedelser

1 Vik försiktigt ut spelplanen och lägg den mitt på bordet, inom bekvämt räckhåll för alla deltagarna.

2 Ta försiktigt loss alla spelpjäserna från det tryckta arket och stick ned dem i varsin plastfot.

3 Kom överens om vem som ska vara polis. (Alternativt kan man slå med tärningen; högst blir polis). Övriga deltagare blir tjuvar.

Innehåll

1 spelplan
1 tärning
1 radiobil
5 tjuvar
6 poliser
11 plastfötter
sedlar i valörerna 1.000:-, 5.000:-
och 10.000:-.

Spelet i korthet

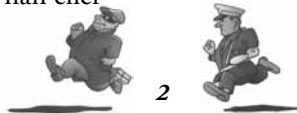
Spelet går ut på att få ihop så mycket pengar som möjligt. En av deltagarna sköter polisens roll, medan de övriga deltagarna blir tjuvar. Tjuvarna får ihop sina pengar genom rån av banker, postkontor osv, medan polisen får ihop sina pengar genom de gratifikation som utbetalas när tjuvarna häktas. Den som till slut har mest pengar vinner spelet, oavsett om han eller hon är tjuv eller polis.



4 Utse en deltagare som sköter kassan ("banken"). Förslagsvis kan det ju vara polisen.

5 De deltagare som är tjuvar väljer varsin tjuvspelpjäs och ställer den i valfritt tjuvnäste (det får stå flera pjäser i samma tjuvnäste).

6 Den deltagare som blev polis väljer ut sina polispjäser. Observera att det ska vara en polispjäs mer än



antalet tjuvar. Om det alltså är två tjuvar använder polisen tre polisjäser, om det är tre tjuvar ska det vara fyra polisjäser, osv. Polisen ställer sina pjäser på valfria rutor inom polishuset. (Observera att polishuset är indelat i tio rutor). Dessutom placerar polisen ut radiobilen framför polishusets port. Observera att radiobilen alltid täcker *två* rutor. Radiobilen får ställas i valfri riktning, men den måste ställas så att en av rutorna som den täcker är rutan på gatan mitt framför polishusets port.

7 Polisen börjar alltid. Därefter går turen medsols.

Spelets gång

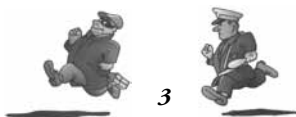
Hur poliserna förflyttas

Varje gång det är polisens tur, slår han eller hon med tärningen och flyttar *en* av sina pjäser, en polis eller radiobilen. (undantag: se längre fram i reglerna). Förflyttningen sker i *valfri* riktning utefter gatorna, men *aldrig* diagonalt.

- En polis ska flyttas exakt lika många steg som tärningen visar.
- Radiobilen däremot måste flyttas *dubbelt* så många steg som

tärningen visar, men bara framåt – den får aldrig backa. Man får givetvis gå runt gathörn etc men i ett och samma drag får samma ruta inte beträdas två gånger.

- När en polis lämnar polishuset behöver han inte gå ut genom porten, utan kan gå direkt längs rutorna ut på närmaste gata. Två eller flera pjäser får inte lov att stå på samma ruta (undantag: när polisen häktar en tjuv).
- Poliserna får alltid passera varandra och radiobilen, och radiobilen är alltid passera poliserna. En polis eller radiobil får alltid passera en tjuv (utom på en hållplats).





- En polis får gå tvärs igenom de bank-, post- och telegrafkontor som är öppna åt två håll.
- Radiobilen får aldrig stå på eller passera igenom en bank-, post- eller telegrafruta – den måste alltid köra längs gatorna.

Hur tjuvarna förflyttas

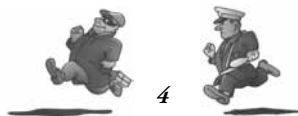
Varje gång det är en tjuvs tur, slår han eller hon med tärningen och flyttar sin pjäs exakt lika många steg som tärningen visar (undantag: se längre fram i reglerna).

- Förflyttningen sker i **valfri** riktning längs gatorna, men **aldrig** diagonalt.
- Man får givetvis gå runt gathörn etc, men i ett och samma drag får samma ruta inte beträdas två gånger.

- En tjuv måste flytta sin pjäs i varje drag – det är alltså inte tillåtet att stå över någonstans.
- Två eller flera pjäser får inte stå på samma ruta (undantag: tjuvnästerutor, och när en polis häktar en tjuv).
- Tjuvar får alltid passera varandra. En tjuv får också passera en polis eller radiobilen, förutsatt att tjuven inte är på flykt efter ett rån eller på rymmen från fängelset. Har däremot tjuven blivit häktad och ”suttit av” hela sitt straff, får tjuven när han kommer ut passera en polis eller radiobilen, så länge han inte gjort något nytt rån eller hämtat eventuella pengar som han gömt undan i ett tjuvnäste.

Rån

En tjuv har automatiskt begått ett rån om han lyckats stanna (med exakt antal ögon på tärningen) på en bankruta, postruta eller på



resebyrårutan. Han får då genast den summa som står på rutan (för resebyrån, se under rubriken "Flykt"). En ruta får rånas hur många gånger som helst under spelets gång.

Häktning

- En tjuv som begått ett rån, eller rymt ur fängelset, eller "suttit av" tid i fängelset och sedan hämtat undangömda pengar ur ett tjuvnäste, får häktas av polisen.
- En tjuv är häktad om en polis eller radiobilen kan komma exakt på samma ruta som tjuven. Observera att radiobilen täcker två rutor och alltså kan verkställa häktning på bägge dessa rutor (dvs även 2 tjuvar samtidigt).
- Polisjäserna kan också verkställa häktning på bank-, post-, telegraf- eller resebyrårutor. Om en tjuv står på en bank- eller postkontorsruta som bara är öppen åt ett håll, blir tjuven automatiskt häktad om en polis eller radiobil ställer sig utanför

blockerar dörren.

- En tjuv är automatiskt häktad om han blir "inringad" av polisen så att tjuven inte kan passera. Tjuven anses då häktad av den polis (eller radiobilen) som står närmast.



Förflyttning till polishuset

En tjuv som blir häktad flyttas genast till polishuset och ställs på en ruta (vilken bestäms av polisen). Även polisjäsen som verkställde häktningen flyttas genast till polishuset för att vakta tjuven. (Om radiobilen verkställer häktningen, behöver den dock inte följa med och ställas utanför polishusets port. Detta sker bara om polisdeltagaren vill).

Strafflängd

Polisen slår genast med tärningen för att bestämma hur långt straff tjuven ska ha - blir det t.ex en 4:a måste tjuven stå över fyra kast i polishuset. En tjuv som blir häktad för fjärde gången måste utgå ur spelet och ställs då i polishuset tillsammans med den polisjäsen som häktade honom – dessa två pjäser deltar inte mera i spelet.



(Detta gäller ej radiobilen).

Gratifikation

En tjuv som blir häktad blir genast av med alla de pengar han inte just då har undangömda i något tjuvnäste. Av dessa pengar erhåller polisen en gratifikation på 1.000:- för varje påbörjat antal 5.000:- som tjuven har på sig. (Exempel: om tjuven har på sig 1.000-5.000:- erhåller polisen 1.000:-, om tjuven har på sig 6.000-10.000:- erhåller polisen 2.000:-, osv). Resten av pengarna som tjuven har på sig återgår till kassan.

Rymning

För varje kast som en tjuv sitter av på sitt straff får han (om han vill) slå en gång med tärningen; slår han en 6:a lyckas han rymma och får genast flytta sin pjäs sex rutor åt vilket håll som helst. Observera att tjuven inte måste gå via polishusets port, utan får gå längs rutorna direkt ut på valfri gata! Naturligtvis får den polis som

vaktade tjuven ge sig av på jakt efter tjuven när det blir polisens tur.

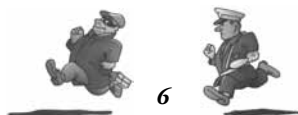
Hållplatsruta

Om en deltagare (tjuv eller polis, men inte radiobilen) stannar på en hållplatsruta (markeras med flagga med linjens nummer), får han i nästa drag flytta pjäsen till vilken annan hållplatsruta som helst längs samma linje.

Detta gör han i stället för att slå med tärningen, men i nästa drag måste han slå med tärningen och flytta som vanligt.



Det är tillåtet att byta spårvagn; i detta fall flyttas pjäsen till en hållplatsruta där två spårvägslinjer möts, nästa drag igen flyttas



pjäsen till valfri hållplatsruta längs den nya linjen.

I tredje draget måste man dock flytta som vanligt efter tärningen.

En tjuv som befinner sig på en

hållplatsruta får inte passeras av en polis eller radiobilen, och kan

inte heller bli inringad där. (Däremot kan tjuven häktas som vanligt, om en polis eller radiobilen kan komma exakt på rutan där tjuven står).



tjuvnäste pengarna gömdes!

Eventuellt kan man markera vilket

tjuvnäste det var genom att lägga de gömda sedlarna på något speciellt sätt). Man får gömma pengar i flera olika tjuvnästen, eller gå tillbaka och gömma mera pengar i samma tjuvnäste.

Om en tjuv vill hämta sina gömda pengar, måste han gå tillbaka till det eller de tjuvnästen där pengarna finns. Pengar som kvarlämnats i tjuvnästen av en tjuv som antingen flytt eller utgått ur spelet genom att häktas fyra gånger, återgår till banken.

Tjuvnästen

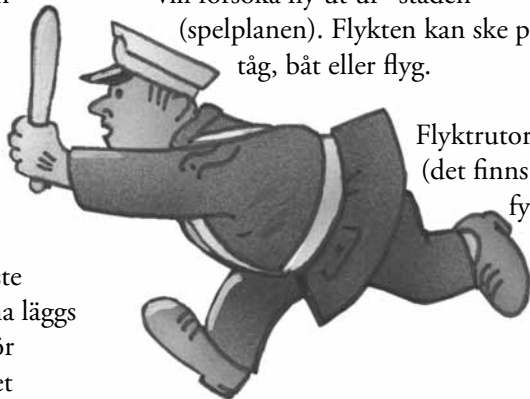
Till tjuvnästesrutorna har endast tjuvarna tillträde, inte polis eller radiobil. För att nå en sådan ruta behöver man dock **inte** ha exakt antal ögon på tärningen - visar tärningen mera gör det inget.

I tjuvnästena kan tjuvarna gömma sina stulna pengar. Pengar som gömts i tjuvnäste markeras genom att sedlarna läggs med baksidan uppåt framför deltagaren. (Kom ihåg vilket

Flykt ur staden

När en tjuv anser sig ha tillräckligt med pengar, får han om han vill försöka fly ut ur "staden" (spelplanen). Flykten kan ske per tåg, båt eller flyg.

Flyktrutorna (det finns fyra)



markeras med dubbla röda konturer. Järnvägsstationen finns uppe till vänster, flygplatsen uppe till höger, och hamnen (två rutor) nertill på spelplanen.

Betala flykten

För att kunna fly med tåg eller båt måste tjuven komma exakt på en sådan flyktruta, räknat efter tärningen. För att ta flyget krävs dock inte ett exakt antal steg på tärningen – visar den mer gör det inget.

Stoppa flykten

En tjuv måste betala resan (pengarna erläggs genast då man hamnar på en flyktruta). Tåg eller båt kostar 1.000:-, flyget kostar 3.000:-. Dessa pengar läggs i en särskild kassa, som anses tillhöra resebyrån. Kan en tjuv råna resebyrån får han alltså alla pengar som just då befinner sig i resebyråns kassa.

Om en tjuv lyckas komma på en flyktruta har polisen en sista chans att infånga honom, nämligen om polisen

i sitt nästa kast med en polispiäs kan komma in på en telegrafstation (exakt antal steg på tärningen krävs!) i så fall blir tjuven genast häktad och förd till polisstationen som vanligt, och vaktad av den polis som hann in på telegrafstationen.

Flykten misslyckas automatiskt om polisen redan har en piäs stående inne på en telegrafstation. Observera dock att ingen polis får uppehålla sig längre än två kast på en telegrafstation, sedan måste den flyttas! Inte heller får någon polis eller radiobilen stanna fler än två kast på rutorna direkt framför flyktrutorna.

Vem vinner?

När alla tjuvarna antingen flytt från staden eller sitter fängslade är spelet slut. Då vinner den som har mest pengar, oavsett om han eller hon är tjuv eller polis.

