

LILLA TJUV & POLIS



För 2-4 deltagare
från 4 år och uppåt

Spelet i korthet


I Lilla Tjuv och Polis får spelarna ta fast och kontrollera både snälla och stygga bovar. Under bovarnas fötter sitter ett klistermärke som visar om de har stulit något eller ej. Det gäller att hålla reda på vilka bovar som redan blivit kollade, och vilka som fortfarande kan gömma stöldgods. Den som först fyller sitt fängelse med 5 stygga bovar vinner spelet. Bovjakten kan gå snabbt, så spela om och om igen!


Innehåll:

- Spelplan (i lådan)
- 1 tärning
- 36 plastfötter
- Figurark med 4 poliser, 32 bovar och 4 fängelser
- Klisterark med 32 klistermärken (till 21 stygga och 11 snälla bovar).

Vid första speltillfället

- Lossa försiktigt poliser, bovar och "fängelsehörnor" från det stansade figurarket.
- Sätt poliserna (spelpjäserna) i fyra plastfötter.
- Tag fram arket med klistermärken (stöldgodset). Sätt ett klistermärke under de plastfötter som är kvar. Tryck ner alla bovarna i plastfötterna. (OBS! Spelets tre bovfigurer ska ha sju klistermärken vardera med stöldgods).

 Den här boven har inte stulit nåt!

 Men det har han!



Spelförberedelser varje gång.

Spelaren väljer en färg och tar 1 polisfigur (spelpjäs) och 1 fängelsehörna i samma färg. Sätt dit fängelset i valfritt hörn av spelplanen. Ställ din polis på valfri ruta. Ställ ut alla bovarna i spelplanens mitt - 8 stycken i varje fält - utan att smygtitta under fötterna.



Ett speldrag!

Yngst får börja spela. Spelaren gör ett tärningskast. Tärningen visar vad spelaren ska göra i samma drag:



Tag 1, 2, 3 eller 4 steg framåt och kolla 1 bov!

Flytta spelpjäsen lika många steg framåt som tärningen visar. Kontrollera en valfri bov inom den fjärdedel av spelplanen som polisen stannar utanför. Vänd på boven och titta på klistermärket under foten. Visa märket så att motspelarna också kan se det. Har boven stulit något, får spelaren ställa boven i sitt fängelse. Har boven inte stulit något, får spelaren ställa tillbaka figuren på samma plats på spelplanen. Därefter går turen över till nästa spelare.

(Håll reda på spelplanens snälla bovarna - om du kan - så slipper du kolla dem fler gånger!)



Boven rymmer!

Spelaren förlorar 1 bov ur sitt eget fängelse. Motspelaren som sitter till vänster, får ställa tillbaka boven på valfri plats på spelplanen. Därefter går turen över till nästa spelare. Saknar spelaren bovar i sitt fängelse, händer inget.



Stå kvar och kolla 2 bovar!

Spelaren får plocka upp och kontrollera 2 valfria bovar. Bovarna kan stå var som helst på spelplanen. Spelaren får inte gå framåt i det här draget men annars är reglerna de samma som vid en vanlig bovkontroll.

Vem vinner?

Den som först fyller sitt fängelse med 5 stygga bovar vinner spelet.

