

TJUV och POLIS

... är ett klassiskt speläventyr för hela familjen.

Handlingen utspelar sig på 1940-talet och spelidén är enkel:

En spelar polis. Alla andra är tjuvar.

Det gäller att lägga vantarna på så mycket pengar som möjligt. Den vilda jakten längs stadens gator har pågått i tre generationer.

Lycka till och mycket nöje!



Innehåll: 1 spelplan, 1 tärning, 1 polisbil, 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. Tjuvarna rånar banker, postkontor och så vidare medan polisen får betalt i form av gratifikationer som utbetalas när tjuvarna häktas. Den som har mest pengar när spelet är slut vinner.

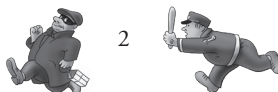
Spelförberedelser

- 1 Vik försiktigt ut spelplanen och lägg den mitt på bordet, inom bekvämt räckhåll för alla deltagare.
- 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 är tjuvar.
- 4 Utse en deltagare som sköter kassan. Förslagsvis polisen.
- 5 Tjuvarna väljer varsin tjuvspelpläs och ställer den i valfritt tjuvnäste (det får stå flera pjäser i samma tjuvnäste).
- 6 Polisen väljer ut sina polispiäser. Det ska vara en polispiäs mer än antalet tjuvar. Så om det är två tjuvar använder polisen tre polispiäser, om det är tre tjuvar ska det vara fyra polispiäser, osv. Polisen ställer sina piäser på valfria rutor inom polishuset. (Polishuset är indelat i tio rutor). Polisen placerar också ut radiobilen framför polishusets port. Radiobilen täcker alltid 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 piäser, antingen en polis eller radiobilen. (Undantag: se längre fram i reglerna). Förflyttningen sker i *valfri* riktning utefter gatorna, men *aldrig* diagonalt.





- En polis flyttas exakt lika många steg som tärningen visar.
 - Radiobilen flyttas dubbelt så många steg som tärningen visar, men bara framåt – den får aldrig backa. Den 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 hen 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 får alltid passera poliserna. En polis eller radiobil får alltid passera en tjuv - förutom när tjuven står på en hållplats. 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 tjavs tur, slår hen 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 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 poliserna och radiobilen, förutsatt att tjuven inte är på flykt efter ett rån eller på rymmen från fängelset. Men om tjuven har blivit häktad, suttit av hela sitt straff och kommit ut igen så får hen passera en polis eller radiobilen, så länge hen inte har utfört något nytt rån eller hämtat pengar från ett tjuvnäste.

Rån

En tjuv har automatiskt begått ett rån om hen lyckats stanna (med exakt antal ögon på tärningen) på en bankruta, postruta eller på resebyrårutan. Hen 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, 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 hamnar på exakt samma ruta som tjuven. Radiobilen täcker två rutor och kan verkställa häktning på bägge dessa rutor samtidigt (dvs två tjuvar samtidigt).
- Polispijäserna 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 och blockerar dörren.
- En tjuv är automatiskt häktad om hen blir inringad av polisen så att tjuven inte kan passera. Tjuven anses då häktad av den polis (eller radiobilen) som står närmast.
- Häktning kan inte ske på spårväghållplatser och i tjuvnästen. Poliserna får inte gå in i tjuvnästena.



Förflyttning till polishuset

En tjuv som blir häktad flyttas genast till polishuset och ställs på en ruta (vilken bestäms av polisen).

Även polispijäsens som verkställde häktningen flyttas genast till polishuset för att vakta tjuven. Om det var radiobilen som verkställde häktningen behöver den inte stanna vid häktet.

Straffängd

Polisen slår med tärningen för att bestämma hur långt straff tjuven ska ha - blir det 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 polispijäs som utförde häktningen – dessa två pjäser är ute ur spelet. (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 kr för varje påbörjat antal 5 000 kr som tjuven har på sig. (Exempel: om tjuven har på sig 1 000-5 000 kr 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 hen slå en gång med tärningen. En 6:a innebär att hen lyckas rymma! Tjuven får genast flytta sin pjäs sex steg åt vilket håll som helst. Tjuven måste inte 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 (markerad med flagga med linjens nummer), får hen i nästa drag flytta pjäsen till vilken annan hållplatsruta som helst längs samma linje. Detta gör hen i stället för att slå med tärningen. I nästa drag måste hen slå med tärningen och flytta som vanligt. En och samma polispjäs får alltså inte åka spårvagn i två drag i rad (utom vid byte av spårvagnslinje), men polisspelaren får låta olika polispjäser åka spårvagn i dragen efter varandra.

Det är tillåtet att byta spårvagn: Flytta pjäsen till en hållplatsruta där två spårvägslinjer möts. I nästa drag flyttas pjäsen till valfri hållplatsruta längs den nya linjen.

I tredje draget flyttas pjäsen som vanligt enligt 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).

Tjuvnästen

Till tjuvnästesrutorna har endast tjuvarna tillträde, inte polis eller radiobil. För att nå en sådan ruta behöver tjuven *inte* ha exakt antal ögon på tärningen. Det gör inget om tärningen visar fler prickar än vad som behövs.

I tjuvnästena gömmer tjuvarna sina pengar. Pengar som gömts i tjuvnäste markeras genom att sedlarna läggs med baksidan uppåt framför deltagaren. (Kom ihåg vilket tjuvnäste pengarna gömdes i! 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 mer pengar i samma tjuvnäste.

Om en tjuv vill hämta sina gömda pengar måste hen 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.





Flykt ur staden

När en tjuv anser sig ha tillräckligt med pengar, får hen om hen vill försöka fly ut ur staden. 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 kr, flyget kostar 3 000 kr. 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.

När en tjuv lyckas komma på en flyktruta har polisen en sista chans att ta fast honom eller henne: Om polisen i sitt nästa kast med en polispiäs kan komma in på en telegrafstation (exakt antal steg på tärningen krävs) så blir tjuven genast häktad och fördd till polisstationen som vanligt, och vaktas av den polis som hann in på telegrafstationen.

Flykten misslyckas automatiskt om polisen redan har en piäs stående inne på en telegrafstation. 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.

