

Peli sisältää:

- 1 pelilautaa, jossa on 33 ruutua
- 3 laattaa, joissa on poliisiauto
- 1 laatta, jossa on rosvoauto
- 4 laattaa, joissa on stop-merkki, joka siirtää rosvoautoa 1 ruudun taaksepäin
- 2 laattaa, joissa on stop-merkki, joka siirtää rosvoautoa 2 ruutua taaksepäin
- 1 arpakuutio, jossa on seuraavat sivut:

POLISI

Osanottajien määrä: 2-6
Peli aika: 15 min



Siirrä rosvoja 1 ruutu



Siirrä poliisia 1 ruutu



Siirrä poliisia 3 ruutua



Siirrä rosvoja 2 ruutua



Siirrä poliisia 2 ruutua



Siirrä poliisia 4 ruutua

Pelin tarkoitus:

Rosvot ovat laatineet kieron suunnitelman. He ovat matkalla ryöstämään pankkia. Poliisi haluaa tehdä kaikkensa estääkseen heitä. Pelin tarkoitus on siksi saada kaikki poliisiautot perille pankkiin ennen rosvojen saapumista, jotta ryöstö voidaan estää ajoissa.

Yhteistyö:

Pelaajien on tehtävä yhteistyötä niin, että kaikki pelaajat voittavat, jos kaikki poliisiautot saadaan pankkiin ennen rosvoja. Vastaavasti kaikki pelaajat häviävät, jos rosvot ehtivät pankkiin ennen yhtä tai useampaan poliisiautoa. Siksi on tärkeää, että pelaajat tekevät yhteistyötä, jotta poliisit ehtivät pankkiin ensin.

Ennen pelin alkua:

Avaa pelilautaa ja aseta se pelaajien eteen. Kolme poliisiautoa laitetaan alkuun ja rosvoauto rosvojen piilopaikkaan. Kuusi laattaa, joissa on sininen vilkkuvalo ja rosvoautoa taaksepäin vievä stop-merkki, sekoitetaan ja asetetaan satunnaisesti stop-merkkiruutuihin vilkkuvalopuoli ylöspäin, niin etteivät pelaajat tiedä, onko yksittäisissä laatoissa 1 vai 2 stop-merkkiä.

Pelissäannot:

Se pelaaja, jolla on viimeksi ollut syntymäpäivä, aloittaa pelin. Pelaaja heittää nopaa, ja sen jälkeen kierros etenee myötäpäivään pelaajalta toiselle. Kaikkien pelaajien on heitettävä noppaa kerran joka kierroksella.

Jos noppa osoittaa poliisia, siirretään mitä tahansa poliisiautoa nopan näyttämän luvun verran eteenpäin. Koska pelaajien tarvitsee tehdä yhteistyötä saadakseen poliisiautot perille pankkiin, he valitsevat yhdessä, mitä poliisiautoa liikutetaan. Poliisiautoja voidaan siirtää ruutuihin, joissa on jo muita poliisiautoja, mutta ei ruutuun, jossa on rosvoauto. Jos poliisiauto kuitenkin siirretään ruutuun, jossa on rosvoauto, poliisiauto joutuu heti takaisin alkuun. Pelaajien täytyy käyttää kaikki heitot ja siirrot, eikä heittoa tai siirtoa saa siis jättää väliin.

Pelilaudalla on useita oikoteitä. Jos poliisiauto päätyy ruutuun, jossa on oikotie, se siirretään heti siihen ruutuun, johon oikotie johtaa. Jos toisella oikotietä yhdistävistä ruuduista on rosvoauto, poliisiauto siirretään sen sijaan takaisin alkuun. Rosvoauto ei voi käyttää oikoteitä.

Jos noppa näyttää rosvoa, rosvoautoa siirretään eteenpäin joko 1 tai 2 ruudun verran riippuen siitä, kuinka monta rosvoa nopan kuvassa on. Jos rosvoauto etenee ruutuun, jossa on yksi tai useampi poliisiauto, kaikki kyseisessä ruudussa olevat poliisiautot siirretään takaisin alkuun.

Jos poliisiauto etenee ruutuun, jossa on sinisen vilkkuvalon kuvalla varustettu laatta, laatta poimitaan mukaan. Laatan takapuolella on joko 1 tai 2 stop-merkkiä. 1 stop-merkin laattaa käytetään rosvoauton siirtämiseen 1 ruudun verran taaksepäin, kun taas 2 stop-merkin laatta siirtää rosvoauton 2 ruutua taaksepäin. Kaikki poliisiautot voivat käyttää laattaa milloin tahansa pelin aikana, mutta sitä voidaan käyttää vain kerran. Tämän jälkeen käytetty laatta poistetaan pelistä. Stop-merkkejä ei voi käyttää poliisiautojen siirtämiseen taaksepäin. Jos rosvoauto etenee ruutuun, jossa on 1 tai 2 stop-merkin kuvalla varustettu laatta, tämä laatta poistetaan pelistä, eivätkä poliisiautot voi käyttää sitä.

Pelin päättyminen:

Peli voi päättyä kahdella tavalla. Jos kaikki poliisiautot ehtivät pankkiin ennen rosvoa, peli päättyy, ja kaikki pelaajat voittavat. Jos rosvoauto ehtii pankkiin ennen yhtä tai useampaa poliisiautoa, peli päättyy myös, ja kaikki pelaajat häviävät.

Hyviä vinkkejä:

- Älkää jättäkö yhtä tai useampaan poliisiautoa jälkeen. Huolehtikaa sen sijaan siitä, että kaikki poliisiautot ovat mukana.
- Tehkää yhteistyötä ja sopikaa, milloin tahdotte käyttää stop-merkkejä.
- Pitäkää silmällä oikoteitä ja käyttäkää niitä niin usein kuin voitte.
- Muistakaa työskennellä yhdessä ja pitää hauskaa!

Peli-iloa!

POLITI

Antal deltagere: 2-6
Spilletid: ca. 15 minutter

Spillet indeholder:

- 1 spilleplade med 33 felter
- 3 brikker med politikørretøjer
- 1 brik med røverbilen
- 4 brikker med et stopskilt, der rykker røverbilen 1 felt tilbage
- 2 brikker med to stopskilte, der rykker røverbilen 2 felter tilbage
- 1 terning med følgende sider:



Røver ryk 1 felt



Politi ryk 1 felt



Politi ryk 3 felter



Røver ryk 2 felter



Politi ryk 2 felter



Politi ryk 4 felter

Spillets formål:

Røverne har lagt en snedig plan. De er på vej mod banken for at røve den. Det vil politiet gøre alt for at forhindre. Spillet går derfor ud på at få alle politikørretøjer frem til banken, før røverne ankommer, så røveriet kan stoppes i tide.

Samarbejde:

Deltagerne i spillet skal arbejde sammen således, at alle deltagere vinder, hvis det lykkes alle politikørretøjer at nå frem til banken før røverne. Omvendt taber alle deltagere, hvis det lykkes røverne at nå frem til banken inden et eller flere af politikørretøjerne. Det er derfor vigtigt, at deltagerne arbejder sammen, så politiet når frem til banken først.

Før spillet starter:

Slå spillepladen ud og placer den foran deltagerne. De tre politikørretøjer placeres på start, og røverbilen placeres på røvernes gemmede. De seks brikker med blå blink og stopskilte, der rykker røverbilen tilbage, blandes og placeres vilkårligt på felterne med stopskilte med de blå blink opad således, at deltagerne ikke ved, om de enkelte brikker viser 1 eller 2 stopskilte.

Spilleregler:

Den deltager, der senest har haft fødselsdag, starter spillet. Deltageren slår med terningen, og herefter går turen rundt med uret deltager for deltager. Alle deltagere skal slå med terningen én gang i hver runde.

Lander terningen på politiet, rykkes et vilkårligt politikørretøj et antal felter frem svarende til det antal, terningen viser. Da deltagerne skal samarbejde om at få politikørretøjerne frem til banken, vælger deltagerne sammen hvilket politikørretøj, der skal rykkes. Politikørretøjerne kan rykkes frem til felter, hvor andre politikørretøjer allerede er placeret, men kan ikke rykkes frem til et felt, hvor røverbilen er placeret. Rykkes et politikørretøj alligevel frem til det felt, hvor røverbilen er placeret, flyttes politikørretøjet straks tilbage til start. Deltagerne skal gøre brug af samtlige slag og ryk, og kan således ikke springe et slag eller et ryk over.

På spillepladen findes der flere genveje. Lander et politikørretøj på et felt med en genvej, rykkes politikørretøjet straks frem til det felt, hvor genvejen fører hen. Er røverbilen placeret på et af de to felter, der forbinder genvejen, flyttes politikørretøjet i stedet tilbage til start. Røverbilen kan ikke bruge genvejene.

Lander terningen på et røveransigt, rykkes røverbilen enten 1 eller 2 felter frem afhængigt af det antal røveransigter, terningen viser. Rykker røverbilen frem til et felt, hvor et eller flere politikørretøjer er placeret, flyttes alle politikørretøjer på det pågældende felt tilbage til start.

Hvis et politikørretøj rykker frem til et felt, hvor der er placeret en brik med blå blink på, samles brikken op. På bagsiden af brikken vil der enten være 1 eller 2 stopskilte. En brik med 1 stopskilt bruges til at rykke røverbilen 1 felt tilbage, mens en brik med 2 stopskilte bruges til at rykke røverbilen 2 felter tilbage. Brikken kan bruges af samtlige politikørretøjer når som helst i spillet, men kan kun bruges én gang. Herefter udgår den anvendte brik af spillet. Stopskiltene kan ikke bruges til at rykke politikørretøjer tilbage. Rykker røverbilen frem til et felt, hvor der er placeret en brik med 1 eller 2 stopskilte, udgår denne brik fra spillet, og politikørretøjerne kan dermed ikke bruge brikken.

Spillets afslutning:

Spillet kan slutte på to måder. Når alle politikørretøjer frem til banken før røverbilen, slutter spillet, og alle deltagere har vundet. Når røverbilen frem til banken før et eller flere af politikørretøjerne, slutter spillet også, og alle deltagere har tabt.

Gode tips:

- Efterlad ikke et eller flere politikørretøjer i stikken. Sørg i stedet for, at alle politikørretøjer er med.
- Arbejd sammen og bliv enige om, hvornår i vil bruge stopskilte.
- Hold øje med genvejene og brug dem så ofte, i kan.
- Husk at arbejde sammen og have det sjovt!

God fornøjelse!

Spillet inneholder:

- 1 spilleplate med 33 felt
- 3 brikker med politikjoretøy
- 1 brikke med røverbil
- 4 brikker med ett stoppskilt, som flytter røverbilen 1 felt tilbake
- 2 brikker med to stoppskilt, som flytter røverbilen 2 felt tilbake
- 1 terning med følgende sider:

POLITI

Antall deltakere: 2-6
Spilletid: 15 min



Røver rykk frem 1 felt



Politi rykk frem 1 felt



Politi rykk frem 3 felt



Røver rykk frem 2 felt



Politi rykk frem 2 felt



Politi rykk frem 4 felt

Spillets formål:

Røverne har lagt en snedig plan. De er på vei mot banken for å rane den. Det vil politiet gjøre alt de kan for å forhindre. Spillet går derfor ut på å få alle politikjoretøyene frem til banken, før røverne kommer, slik at de kan stanse ranet i tide.

Samarbeid:

Deltakerne i spillet skal samarbeide slik at alle deltakerne vinner dersom det lykkes å få alle politikjoretøyene. Motsatt taper alle deltakerne dersom røverne når frem til banken før en eller flere av politikjoretøyene. Det er derfor viktig at deltakerne samarbeider slik at politiet kommer først frem til banken.

Før spillet starter:

Brett ut spilleplaten og legg den på bordet foran deltakerne. De tre politikjoretøyene plasseres på start og røverbilen på røvernes gjemmede. De seks brikkene med blålys og stoppskilt, som sender røverbilen tilbake, blandes og plasseres tilfeldig på feltene med stoppskilt med blålysene pekende opp, slik at deltakerne ikke vet om brikken viser ett eller to stoppskilt.

Spilleregler:

Den deltakeren som hadde fødselsdag sist starter spillet. Deltakeren slår terningen og deretter går turen med klokken rundt bordet. Alle deltakerne skal slå med terningen en gang i hver runde.

Dersom terningen lander på politet, så flyttes et valgfritt politikjoretøy det antall felter som terningen viser. Siden deltakerne skal samarbeide om å få politikjoretøyene frem til banken, velger deltakerne sammen hvilket politikjoretøy som skal flyttes. Politikjoretøyene kan flyttes frem til felter der det allerede står et politikjoretøy, men ikke til et felt der røverbilen står. Dersom et politikjoretøy likevel når frem til det feltet der røverbilen står, skal politikjoretøyet flyttes tilbake til start. Deltakerne skal benytte all terningkast og flyttinger og kan dermed ikke stå over et kast eller en flytting.

På spilleplaten finnes det flere snarveier. Dersom et politikjoretøy lander på en snarvei-felt, flyttes politikjoretøyet straks til enden av snarveien. Dersom røverbilen er plassert på et av de to feltene som utgjør starten eller enden på snarveien, flyttes politikjoretøyet tilbake til start. Røverbilen kan ikke benytte snarveiene.

Lander terningen på et røveransikt, flyttes røverbilen enten 1 eller 2 felter frem avhengig av antall røveransikt som terningen viser. Dersom røverbilen havner på et felt der en eller flere politikjoretøy står plassert, flyttes alle politikjoretøyene på feltet tilbake til start.

Hvis et politikjoretøy kommer frem til et felt der det er plassert en brikke med et blålys, plukkes brikken opp. På baksiden av brikken vil det enten være ett eller to stoppskilt. En brikke med ett stoppskilt brukes for å sende røverbilen ett felt tilbake, mens en brikke med to stoppskilt sender røverbilen to felter tilbake. Brikken kan brukes av alle politikjoretøy når som helst i spillet, men kan bare brukes en gang. Etter bruk utgår brikken fra spillet. Stoppskiltene kan ikke brukes til å sende politikjoretøy tilbake. Dersom røverbilen havner på et felt der det er plassert en brikke med ett eller to stoppskilt, så utgår brikken fra spillet og politikjoretøyene kan dermed ikke bruke den.

Spillets avslutning:

Spillet kan avsluttes på to måter. Når alle politikjoretøyene er fremme ved banken før røverbilen, avsluttes spillet og alle deltakerne har vunnet. Dersom røverbilen kommer frem til banken før en eller flere av politikjoretøyene avsluttes også spillet og alle deltakerne har tapt.

Gode tips:

- Ikke etterlat et eller flere politikjoretøy. Sørg for at alle politikjoretøy er med fremover.
- Samarbeid og bli enige om når dere skal bruke stoppskiltene.
- Følg med på snarveiene og bruk dem så ofte dere kan
- Husk å samarbeide og ha det moro!

Kos deg med spillet!

Spelet inneholder:

- 1 spelbråde med 33 fält
- 3 spelbrickor med polisfordon
- 1 bricka med rånarbilen
- 4 brickor med en stoppskylt, som flyttar rånarbilen 1 fält tillbaka
- 2 brickor med två stoppskyltar, som flyttar rånarbilen 2 fält tillbaka
- 1 tärning med följande sidor:



Rånaren flyttar 1 steg



Polisen flyttar 1 steg



Polisen flyttar 3 steg



Rånaren flyttar 2 steg



Polisen flyttar 2 steg



Polisen flyttar 4 steg

Spelets syfte:

Rånarna har gjort en smart plan. De är på väg mot banken för att råna den. Polisen kommer att göra allt för att förhindra det. Spelet syftar därför till att få alla polisfordon till banken innan rånarna anländer, så att ranet kan stoppas i tid.

Samarbete:

Deltagarna i spelet måste arbeta tillsammans, så att alla deltagare vinner om alla polisfordon lyckas nå banken före rånarna. Omvänt förlorar alla deltagare om rånarna lyckas nå banken före ett eller flera av polisfordonen. Det är därför viktigt att deltagarna arbetar tillsammans så att polisen når banken först.

Innan spelet startar:

Slå ut spelbrådet och placera det framför deltagarna. De tre polisfordonen placeras på starten och rånarbilen placeras vid rånarnas gömställe. De sex brickorna med blått blinkande ljus och stoppskyltar, som flyttar rånarbilen bakåt, blandas och placeras ut på fälten med stoppskyltar, med de blå blinkande ljusen på så sätt att deltagarna inte vet, om brickorna visar 1 eller 2 stoppskyltar.

Spelregler:

Deltagaren som senast har haft födelsedag börjar spelet. Deltagaren slår tärningen, och sedan går turen medurs från deltagare till deltagare. Alla deltagare måste slå tärningen en gång i varje omgång.

Om tärningen landar på polisen, flyttas ett valfritt polisfordon ett antal fält som motsvarar antalet på tärningen. Eftersom deltagarna måste samarbeta för att få polisfordonen till banken, väljer deltagarna tillsammans vilket polisfordon de vill flytta. Polisfordonen kan flyttas fram till fält där det redan finns andra polisfordon, men de kan inte flyttas till ett fält där rånarbilen står. Men om ett polisfordon flyttas till fältet där rånarbilen står, måste flyttas polisfordonet flyttas strax tillbaka till starten. Deltagarna måste använda alla slag och flyttar, och kan därför inte hoppa över ett slag eller en flytt.

Det finns flera genvägar på spelbrådet. Om ett polisfordon landar på ett fält med en genväg, flyttas polisfordonet strax fram till fältet som genvägen leder till. Om rånarbilen står på ett av de två fälten som förbinder genvägen, flyttas polisfordonet i stället tillbaka till starten. Rånarbil kan inte använda genvägarna.

Om tärningen landar på ett rånaransikte, flyttas rånarbilen framåt antingen 1 eller 2 fält beroende på antalet rånaransikten som tärningen visar. Om rånarbilen flyttas fram till ett fält där det finns ett eller flera polisfordon, flyttas samtliga polisfordon på det fältet tillbaka till starten.

Om ett polisfordon rycker ut till ett fält, där det står en bricka placerad med blinkande ljus, plockas brickan upp. På baksidan av brickan finns antingen 1 eller 2 stoppskyltar. En bricka med 1 stoppskylt används till att flytta tillbaka rånarbilen 1 steg, medan en bricka med 2 stoppskyltar används till att flytta tillbaka rånarbilen 2 steg. Brickan kan användas av samtliga polisfordon när som helst i spelet, men kan endast användas en gång. Därefter utgår den använda brickan från spelet. Stoppskyltarna kan inte användas till att flytta tillbaka polisbilarna. Flyttas rånarbilen fram till ett fält, där det står en bricka placerad med 1 eller 2 stoppskyltar, utgår denna bricka från spelet, och polisfordonen kan därmed inte använda brickan.

Spelets slut:

Spelet kan avslutas på två sätt. Om alla polisfordon når fram till banken före rånarbilen, slutar spelet och alla deltagare har vunnet. Om rånarbilen når fram till banken före ett eller flera av polisfordonen, slutar spelet också och alla deltagare har förlorat.

Bra tips:

- Lämna inte ett eller flera polisfordon efter. Se i stället till att alla polisfordon är med.
- Arbeta tillsammans och kom överens om när ni vill använda stoppskyltar.
- Ha tillsyn över genvägarna och använd dem så ofta ni kan.
- Kom ihåg att samarbeta och ha kull!

Mycket nöje!

POLIS

Antal deltagare: 2-6
Speltid: 15 min