

SPILLEREGLER

PELLE POLITIBIL

SPILLET INNEHOLDER

Spilleplan, 4 spillebrikker (Pelle Politibil), 4 plastføtter, 12 brikker med tyver, 12 alarmkort og plastpil.

SPILLET I KORTE TREKK

Spillerne patruljerer bygatene med hver sin Pelle Politibil. Hver gang spillerne lander på et alarmfelt, går innbruddsalarmeren et sted i byen. Da snur man et av alarmkortene for å se i hvilket hus det er innbrudd og markerer dette ved å vende brikken på huset slik at tyven vises. Nå gjelder det for spillerne å flytte først fram til huset for å fange tyven. Spillerne skal fange tre tyver hver.

FORBEREDELSE

Spillebrikkene (Pelle Politibil), brikkene med tyver og alarmkortene tas forsiktig ut av papprammen. Spillebrikkene plasseres i hver sin plastfot, og pilen monteres på tallskiven ved å trykke stiftene gjennom hullet fra undersiden av spilleplanet og inn i pilen.

Brikkene med tyver plasseres med *tyven ned* på husene i byen. Det skal bare ligge én brikke på hvert hus.

Alarmkortene blandes og spres med *alarmeren opp* utenfor spilleplanet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på startfeltene med samme farge.

Spillerne snurrer pila på tallskiven etter tur, og den høyeste verdien avgjør hvem som skal begynne spillet.

Spillet fortsetter med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller snurrer pila på tallskiven på nytt og flytter spillebrikken sin ifølge tallet som pila peker på.

Hvis spilleren lander på et alarmfelt (med nøyaktig tallverdi), får han snu et av alarmkortene. Hvis alarmkortet f.eks. viser noen mynter, er det i banken det er innbrudd. Spilleren snur brikken på banken slik at tyven vises og lar alarmkortet ligge snudd med *alarmen ned*.

Spilleren som kommer først fram til banken ved å lande på feltet med myntene (nøyaktig tallverdi er *ikke* nødvendig), fanger tyven og legger brikken på det første av de tre feltene foran seg. De tre feltene fungerer som spillerens fengsel. Alarmkortet blir liggende snudd med *alarmen ned*. Så fortsetter neste spiller.

Hvis flere tyver er snudd, kan spilleren selv velge hvilken tyv han vil flytte til først.

Hvis pila peker på en tyv, stikker tyven av. Spilleren må vende tilbake en brikke som er snudd slik at tyven ikke vises. Det tilhørende alarmkortet må også snus tilbake slik at *alarmen* igjen vender *opp*.

Så fortsetter neste spiller.

Hvis flere tyver ligger snudd, kan spilleren selv velge hvilken tyv han vil vende tilbake.

VINNER AV SPILLET

Spilleren som, med tre tyver i fengselet sitt, først flytter tilbake til startfeltet (nøyaktig tallverdi er *ikke* nødvendig), vinner spillet.

ALTERNATIVE SPILLEREGLER

Spillerne prøver å arrestere så mange tyver som mulig. Spilleren som har *flest* tyver foran seg når det ikke er flere igjen på spilleplanet, vinner spillet.

