

# Löggur og bófar – Scotland Yard

## Æsispennandi eltingarleikur

**Aldur:** 6 – 99 ára

**Fjöldi leikmanna:** 2 – 4

**Leiktími:**

**Innihald:** 1x leikborð, 4x peð, 16x farmiðar, 12x verðlaunaskífur, 2x skífuspjöld og 2x skyggni fyrir Herra X.

---

### Hugmynd og markmið:

Hvar er Herra X niðurkominn? Glæpasnillingurinn Herra X nær trekk í trekk að klekkja á bresku rannsóknarlögreglunni þar sem hún eltist við hann um götur London.

Ef hann nær að sleppa níu sinnum frá löggunni, vinnur hann spilið. En ef rannsóknarlögreglan nær honum þrisvar sinnum, mun hún vinna.

### Undirbúningur:

**(Fyrir 2 – 3 leikmenn)**

Byrjið á því að ákveða hver tekur að sér hlutverk Herra X.

Herra X fær:

- annað hvort bláa eða svarta peðið
- sett af farmiðum; í lestina, strætó, leigubíl og bát
- skífuborðið með sólgleraugunum
- skyggnið

Hitt liðið (rannsóknarlögreglan) spilar alltaf með tveimur löggupeðum, sama hversu margir eru í liðinu. Lögreglan fær:

- hvíta og gula peðið
- eitt sett af miðum á hvort peð
- skífuborðið með handjárnunum

Setjið þaðin ykkar á viðeigandi upphafsreiti sem merktir eru með einkennislitum þeirra á leikborðinu. Mismunandi ferðamátar leiða til og frá hverri stöð: neðanjarðarlestir (rauðar línur), strætó (bláar), leigubílar (gular) og bátar (svartar).

Í gegnum leikinn færið þið þaðin ykkar eftir þessum línunum að næstu stöð.

Hafið verðlaunaskífunar tilbúna og setjið allt sem þarf ekki í spilið aftur í kassann. Nú getur eltingarleikurinn hafist!

## Gangur spilsins:

Leikurinn fer fram í nokkrum umferðum. Í upphafi hverrar umferðar flýr Herra X og er hundeltur af báðum löggunum. Í lok hverrar umferðar kemur í ljós hvort lögregluliðinu tókst að enda á sömu stöð og Herra X, eða hvort hann komst undan.

### Herra X gerir flóttáætlun

Ef þú ert Herra X, setur þú upp **skyggnið** til að leyna öllum augngotum sem gætu komið upp um þig. Hafðu alla **fjóra farmiðana** þína í **annarri hendi**. Ákveddu síðan á hvaða stöð þú ætlar næst. Færðu réttan farmiða yfir í **hina hendina** og krepptu hana svo enginn sjái miðann. Þú getur líka ákveðið að **vera kyrr** þar sem þú ert.

Hafðu hendurnar undir borðinu þegar þú velur, til að gæta þess að lögregluliðið sjái ekki hvaða miða þú valdir. Þegar þú hefur fært miðann í hina höndina, settu hnefann upp á borð í allra auguþýni. Ef þú hefur valið að vera kyrr, setur þú tóman hnefa á borðið.

**Mikilvægt:** Þú getur líka valið stöð þar sem önnur peð eru fyrir!

### Færsla á lögreglu og Herra X

Þegar Herra X hefur ákveðið hvert hann ætlar, er komið að lögreglunni að færa þaðin sín. Þegar þið spilið sem lögreglan, getið þið ákveðið í sameiningu hvort þið færið það á næstu stöð eða hafið það kyrrt. Hvar gæti Herra X verið að fela sig núna?

Í tveggja manna leik eru bæði lögreglupeðin færð af sama leikmanni.

Ef þú vilt fara frá núverandi stöð, leggur þú niður farmiða með farartæki að eigin vali og færir peðið þitt eftir viðeigandi línu.

Auðvitað getur þú einnig valið stöðvar þar sem önnur peð eru staðsett.

Gómuðuð þið hann? Herra X sýnir hvað hann faldi í hendi sér og færir peðið sitt að réttu stöðinni. Ef höndin er tóm, er peðið hans kyrrt á sínum stað.

### Lok umferðar

Herra X er á sama stað og löggan:

Hann er handtekinn og rannsóknarlögreglan setur eina verðlaunaskífu á spjaldið sitt. Það sama á við ef bæði löggupeðin hafa lent á sama reit og Herra X, verðlaunin eru aðeins ein skífa.

Herra X er einn á stöð án löngu:

Hann hefur komist undan og fær að setja verðlaunaskífu á auðan reit á spjaldinu sínu.

**Allir leikmenn** endurheimta **farmiðana fjóra** og næsta umferð hefst frá **núverandi staðsetningum** þeirra.

### **Leikslök:**

Leiknum lýkur um leið og annað af skífuspjöldunum hefur verið fyllt út.

Rannsóknarlögreglan vinnur með því að ná Herra X þrisvar sinnum. Herra X vinnur með því að sleppa níu sinnum.

### **Reglur fyrir fjóra leikmenn:**

Í fjögurra manna leik fær Herra X vitorðsmann: Herra X yngri. Eins og áður reyna þeir að vera einu skrefi á undan löggunni á flóttanum.

Herra X og Herra X yngri spila með bláa og svarta peðinu. Þeir fá hvor um sig farmiðasett og skyggni. Þeir nota eitt skífuspjald saman.

Áður en umferðin hefst ákveða báðir X leikmennirnir hvert þeir vilja fara. Eins og áður geta þeir valið að fara á stöðvar þar sem leikmenn eru fyrir; það er bara eftir umferðina sem þið athugið hvort Herra X hefur verið gómaður.

Í fjögurra manna leik er aftur aðeins ein verðlaunaskífa í hverri umferð:

- hvort sem báðir Herra X leikmennirnir voru gómaðir, eða
- ef báðir Herra X leikmennirnir náðu að komast undan.

Eins og áður, lýkur leiknum um leið og annað af skífuspjöldunum hefur verið fyllt út.

Einnig má skiptast á að vera Herra X og lögreglan.