



SPELREGLER

FRÅN 10 ÅR. 2-5 DELTAGARE

INNEHÅLL: Spelplan i 3 delar, 6 magneter, 5+1 tärningar, 23 beviskort, 4 trumfkort, 8 brottslingskort, 8 handklovsbrickor och regler

SPELET I KORTHET

En deltagare agerar Leif GW Persson och har som uppgift att ta fast de hala brottslingarna. Övriga deltagare agerar brottslingar, som medan de begått sina kriminella handlingar har lämnat bevis efter sig.

Nu måste de förstöra bevisen så att inte GW kan ta fast dem! Se bilden på innehållet på sista sidan. Ni som är brottslingar börjar med fem beviskort var i olika färger på handen. Ni ska försöka bli av med dessa beviskort. Det gör ni genom att gå till de platser där era spår finns. Varje gång ni tar er till en sådan plats får ni lämna över det beviskortet till GW.

Du som spelar GW sitter på motsatta sidan av spelplanen och använder alla tillgängliga medel för att följa brottslingarnas väg över spelplanen, ta fast dem och föra dem till häktet. Varje gång du tar en brottsling till häktet får du lämna över en handklovsbricka till den deltagaren. (Vi är medvetna om att det svenska häktningsförfarandet inte går till på det här sättet, men låter det passera av speltekniska skäl.) GW vinner om han lyckas bli av med alla sina handklovar först. Men om en brottsling lyckas bli av med alla sina beviskort först så vinner han eller hon.

FÖRBEREDELSE

- Stick ner den stora spelplanen lodrätt i mitten av askens underdel och lägg de båda mindre delarna vågrätt vid sidan om. GW:s sida har galler för häktet. OBS! Magneternas funktion är beroende av att sidorna hamnar åt rätt håll. Kom överens om vem som ska spela GW. Han eller hon sätter sig på GW:s sida av spelplanen. Brottslingarna sätter sig på den andra.
- Blanda brottslingskortet och dela slumpvis ut ett till varje brottsling. Lägg resten av korten åt sidan. På kortet kan du läsa vem du är, vilket brott du har begått och vad du har för specialegenskap. (Läs mer under *Trumfkort* och *specialegenskaper* nedan.)
- Sortera beviskorten i fem högar, en hög för varje färg, och blanda varje hög för sig. Ge brottslingarna slumpmässigt ett beviskort i varje färg. Lägg resten av korten åt sidan.
- GW tar rätt antal handklovsbrickor och lägger dem på sitt skrivbord:
MOT 2 BROTTSLINGAR - 4 HANDKLOVSBRIKOR
MOT 3 BROTTSLINGAR - 6 HANDKLOVSBRIKOR
MOT 4 BROTTSLINGAR - 7 HANDKLOVSBRIKOR
- Blanda trumfkorten och ge GW slumpmässigt tre kort. Lägg det som blir över åt sidan.
- Placera de fem brottslingstärningarna på brottslingarnas sida och GW-tärningen på GW:s sida.
- Sätt på klisterdekalerna på magnetpjäserna. (Ja, vi vet att magnetpjäserna är pyttesmå. Tyvärr får de inte vara större av säkerhetsskäl.) Klisterdekalerna ska sitta på den sida av magnetpjäsen som visar minst av magneten. OBS! Det är jätteviktigt att klisterdekalerna sätts på rätt sida.

Välkommen till GW:s brott. Det här är mitt bidrag till minskad uppkoppling och självvald ensamhet till förmån för mer kvalitetstid runt köksbordet tillsammans med nära och kära. Det innehåller många taktiska finesser och kluriga spaningsmetoder som gör att det blir mer spännande och komplext för varje gång ni spelar. I varje uppdrag måste man börja med att sätta sig in i allt bakgrundsmaterial. Läs därför reglerna noga och ta del av instruktionsfilmen (www.algospel.se/produkter/gws_brott) där jag visar och förklarar lite kring spelet.

Sätt fast busarna nu.

Hälsningar

Leif GW Persson



- GW sätter den stora trämagneten på startrutan på sin sida av den vertikala spelplanen och kopplar på den lilla blå GW-magneten på motsvarande plats på brottslingarnas sida. Kontrollera att den lilla blå magneten följer med när GW flyttar sin spelpjä. s.

- Brottslingarna väljer var sin magnetpjäs och placerar dem i häktet på sin sida av spelplanen.

- Från och med nu får ni inte kika över kanten och se vad som händer på andra sidan!

Är ni bara 2 spelare? Det går också bra! Läs mer under *Specialregler för 2 deltagare*.

BÖRJA SPELA

Du som sitter till vänster om GW börjar och därefter går turen hela tiden medsols runt bordet. GW är alltså sist i varje spelvarv.

BROTTLINGARNAS DRAG: Detta gör ni som är brottslingar, i tur och ordning:

- (1) (OM DU VILL) ÅTERSTÄLL TÄRNINGARNA
- (2) (OM DU VILL OCH KAN) FÖRSTÖR ETT BEVIS
- (3) SLÅ MED TÄRNINGARNA
- (4) FLYTTA

Läs mer om punkt (1) och (2) nedan.

SLÅ MED TÄRNINGARNA

Slå med alla de brottslingstärningar som inte har GW-sidan upp sedan tidigare deltagares drag.

Slå alltid med tärningarna vid sidan av spelplanen så att även GW kan se vad tärningarna visar.

Lägg de tärningar som föll med GW-sidan uppåt åt sidan.

Om du är nöjd med resten av kastet flyttar du din pjäs på spelplanen.

Om du inte är nöjd får du slå igen – men bara med de tärningar som inte har GW-sidan upp.

Du får upprepa detta så många gånger som du vill, men varje gång får du bara slå med de tärningar som inte har GW-sidan upp.

Att slå gång på gång innebär alltså en risk: du får förmodligen färre och färre användbara brottslingstärningar kvar att slå med.

Det kan till och med slumpa sig så att du plötsligt inte har någon tärning kvar att slå med alls. Då går turen över till nästa spelare som måste återställa tärningarna. Läs mer under *Återställa tärningarna* nedan.

Många GW-tärningar gagnar GW men är dåligt för brottslingarna.

FLYTTA

När du är nöjd med ditt kast väljer du en av de återstående tärningarna. Du måste säga högt vilken tärning du väljer.

OM DU VALDE EN TÄRNING MED 1-4 ÖGON: FLYTTA DIN PJÄS MOTSVARANDE ANTAL RUTOR PÅ DEN VERTIKALA SPELPLANEN.

- Du får flytta vertikalt och/eller horisontellt i samma drag men aldrig diagonalt.
- Du får gå via samma rutor, fram och tillbaka, flera gånger om du vill.
- Du måste flytta exakt så många rutor som tärningen du valde visar, inte fler eller färre. Tänk efter före!
- Husen och GW-pjäsen är hinder som inte får passeras eller hoppas över.
- Du får inte flytta till eller via häktet.
- Du får passera/hoppa över andra brottslingspjäser (inkludera den eller de rutorna när du räknar steg). Dock måste du avsluta ditt drag på en ledig ruta – två eller fler pjäser får inte stå på samma ruta.

OM DU VALDE EN TÄRNING MED EN PILSYMBOL: FLYTTA DIN PJÄS PÅ SPELPLANEN I EN ENDA RIKTNING – VÄNSTER, HÖGER, UPPÅT ELLER NEDÅT.

- Du måste flytta så långt du kan i den riktning du väljer, till rutan omedelbart framför det närmaste hindret i den riktningen: ett hus, häktet, GW-pjäsen eller en pjäs tillhörande en annan brottsling.
- Du måste välja en riktning och flytta din pjäs.

FÖRSTÖR ETT BEVIS

Om du som är brottsling avslutade ditt förra drag på en bevisruta (se efter noga så att det är rätt bevis, i rätt färg) så inleder du ditt nästa drag med att lämna över motsvarande beviskort till GW. Därefter slår du med brottslingstärningarna och flyttar din pjäs som vanligt.

Tack vare beviskortet vet nu GW exakt var du påbörjade ditt nya drag och han använder den informationen när det är hans tur.

Tips till förbrytarna: Var noga med att hålla dina händer och armar på din sida av spelplanen så att du i görligaste mån maskerar vart du flyttar din pjäs!

Tips till GW: Lägg brottslingarnas ledtrådkort framför dig efter hand så att du håller koll på vem som har lämnat in vilket kort. Tänk på att varje brottsling förr eller senare ska lämna in ett ledtrådkort i varje färg. Du kanske snart kan räkna ut vart respektive förbrytare är på väg?

ÅTERSTÄLL TÄRNINGARNA

Vill du återställa de tärningar som har GW-symbolen uppåt från tidigare tärningskast så att du kan slå med dem också? Inled då ditt drag med att säga att du vill återställa tärningarna. Det innebär att GW får göra ett specialdrag innan du slår: han får flytta lika många rutor som antalet brottslingstärningar som just då ligger med GW-sidan upp. För detta specialdrag gäller samma förflyttningsregler som ovan.

Så snart GW har flyttat får brottslingen som valde att återställa brottslingstärningarna slå med alla fem tärningarna.

GW:S TUR ATT SLÅ MED SIN TÄRNING

Nu är alla brottslingar klara med sina drag och turen har kommit till GW.

Slå med GW-tärningen. Till det resultatet läggs antalet brottslingstärningar som just då ligger med GW-sidan upp. Flytta så många rutor som summan blev.

Om GW till exempel slår en 2:a på den speciella tärningen, och det just då på bordet ligger tre brottslingstärningar med GW-sidan upp, får GW flytta 2+3 = 5 rutor. Brottslingarna ser hela tiden, tack vare den blå pjäsen, hur och vart GW flyttar! Precis som för brottslingarna gäller även för GW att väggar utgör hinder som inte får passeras eller hoppas över. GW får inte heller besöka häktet.

När GW under sitt drag stöter på en brottsling kommer brottslingens magnetpjäs att fångas in med ett klick (Prova i förväg så att ni ser hur det fungerar!). GW flyttar då inte vidare även om han har fler steg kvar att gå, utan han stannar på rutan där brottslingen just fångades in. GW lämnar över en av sina handklovsbrickor till brottslingen som just blev infångad och så måste den brottslingen genast flytta sin pjäs till häktet. När det nästa gång blir den arresterade brottslingens tur slår han eller hon med de tillgängliga brottslingstärningarna och lämnar häktet. En brottsling som blir häktad för tredje gången – och får sin tredje handklovsbricka – åker ut ur spelet.

Lämna över dina återstående beviskort till GW och följ resten av spelet från åskådarplats.

TRUMFKORT OCH SPECIALEGESKAPER

GW har tre trumfkort till sitt förfogande. GW bestämmer själv om och när han vill använda ett trumfkort. Varje kort kan endast användas en gång och han får endast spela ut ett trumfkort per drag. När GW spelar ut ett trumfkort utgör det hela draget – han slår inte med tärningarna då.

VARJE BROTTSLING HAR EN SPECIALEGESKAP SOM GER IMMUNITET MOT ETT AV DESSA TRUMFKORT.



HELIKOPTER – GW TRUMF:

GW får flytta till valfri ruta på spelplanen. Om han landar på en ruta som en brottsling befinner sig på häktas den brottslingen omgående.

BROTTLING SPECIALEGESKAP:

Om en brottsling som kan hindra GW från att landa står på den ruta, eller någon av de rutor som närmast omger den ruta (även diagonalt), som GW vill flytta till måste GW stanna kvar på den ruta där han påbörjade sitt drag och trumfen är förbrukad till ingen nytta.

TJALLARE – GW TRUMF:

GW får bland brottslingarna välja en tjallare som ska avslöja vilken ruta en annan brottsling (som tjallaren väljer) befinner sig på.

BROTTLING SPECIALEGESKAP:

Om den brottsling som tjallaren väljer att tjalla på är immun får inte GW den information han ville ha och trumfen är förbrukad till ingen nytta.

GENOMBROTT – GW TRUMF:

GW får flytta 8 steg på spelplanen. Om han tar fast en brottsling häktas den brottslingen omgående och GW avslutar sitt drag på den rutan, även om han har steg kvar att gå.

BROTTLING SPECIALEGESKAP:

Om en brottsling som inte kan häktas under ett genombrott hamnar i vägen för GW under ett genombrott måste GW återgå till den ruta där han påbörjade sitt drag och trumfkortet är förbrukat till ingen nytta.

INFILTRATÖR – GW TRUMF:

Brottslingarna vänder på spelplanen och låter GW titta på brottslingarnas sida under 3 sekunder. Därefter vänder de tillbaka spelplanen igen.

BROTTLING SPECIALEGESKAP:

En brottsling som är skyddad mot infiltratorer noterar sin placering på spelplanen och tar bort sin magnet innan spelplanen visas för GW. När GW har tittat och spelplanen är rättvänd igen sätter den brottslingen tillbaka sin magnet.



VEM VINNER?

Ja, blir det GW eller en förbrytare som vinner? Om en brottsling lyckas bli av med sitt femte och sista ledtrådkort så vinner han eller hon och spelet är slut. Snyggt jobbat! Men om GW först lyckas bli av med alla sina handklovsbrickor så segrar rättvisan. GW har klarat upp ett brott, satt in brottslingen på livstids fängelse och vinner spelet.

SPECIALREGLER FÖR TVÅ DELTAGARE

Om ni bara är två deltagare - en som spelar GW och en som är brottsling - gäller reglerna ovan med några undantag. Först och främst måste brottslingen lova att vara obrottsligt ärlig med sina förehavanden - eftersom ingen medbrottsling kan säkerställa att allt går lagenligt till.

GW:s trumfkort utgår helt när man bara är två som spelar, och därmed även brottslingarnas specialegenskaper.

GW får tre handklovsbrickor.

Brottslingen spelar med två pjäser och tio beviskort, två i varje färg. Han eller hon agerar först med den ena pjäsen och sedan med den andra. Därefter är det GW:s tur. Sedan agerar brottslingen först med den ena och därefter den andra och så vidare. Det spelar ingen roll vilken av pjäserna som blir av med vilka av beviskortet.

Om brottslingen lyckas bli av med sitt tionde och sista beviskort så har han eller hon vunnit.

Men om GW först lyckas bli av med sin tredje och sista handklovsbricka så har han vunnit.

REGLER FÖR NÅGRA SPECIALSITUATIONER

VAD HÄNDER OM ALLA FEM BROTTSLINGSTÄRNINGARNA HAR GW-SIDAN UPPÅT EFTER ETT KAST, OCH DET ÄR GW:S TUR?

Då får GW först slå med sin tärning och lägga till de 5 sidorna på brottslingstärningarna. När han har flyttat klart får han flytta 5 steg till - brottslingstärningarna måste ju återställas.

VAD HÄNDER OM EN BROTTSLING INTE KAN FLYTTA ALLS, TILL EXEMPEL FÖR ATT HAN ELLER HON ÄR OMGIVEN AV VÄGGAR PÅ TRE SIDOR OCH DEN BLÅ GW-PJÄSEN PÅ DEN FJÄRDE?

Då informerar den deltagaren övriga spelare om saken ("Jag kan tyvärr inte flytta.") och turen går till näste spelare.

