

# Spilleregler

# MISTENKT

**Skjul din identitet,  
kast mistanken på andre og gå fri!**

## **INNHOOLD**

Spillebrett, bevisbrett, 6 spillebrikker, 7 bevispegger, 42 på rømmen-kort, 6 identitetskort og en terning.

## **SPILLET I KORTE TREKK**

Der en forbrytelse er begått, finnes det alltid bevis. Og bevisene peker gjerne mot en bestemt mistenkt. I dette spillet, er alle spillerne mistenkte. Det uvanlige er at spillerne kan plante bevis så de peker mot andre enn seg selv. Du må forsøke å skjule din egen identitet, og unngå at motspillerne planter bevis mot deg. Hvis du møter juryen og har to eller flere bevis mot seg, er du ute av spillet. Havner du på jury-feltet, og de ikke feller deg, kan du gjette på identiteten til en av motspillerne dine. Spillebrettet forteller deg hva du skal gjøre, plante bevis hos motspillere, bytte om på spillebrikkene eller flytte til et bestemt felt. Har du På rømmen-kort, kan du stikke av fra juryen, eller unngå andre ubehagelige felter.

## **FORBEREDELSE**

Hver spiller velger en spillebrikke som de plasserer på startfeltet. Bevisbrettet plasseres i midten av spillebrettet. Bevispeggene plasseres under tallrekken øverst på bevisbrettet. Bevispeggene kan kun flyttes opp og ned på en kolonne. Hver spiller mottar tre På rømmen-kort. Disse plasseres med forsiden opp, slik at de andre spillerne kan se dem.

Resten av bunken plasseres ved siden av spillebrettet. Hver spiller trekker hvert sitt identitetskort, og holder dette skjult for motspillerne. De resterende identitetskortene legges tilbake i esken, uten at spillerne får se dem. Spillerne har nå identiteten som vises på eget identitetskort.

OBS! Det kan ikke stå mer enn en bevispeg i hver kolonne, d.v.s at i hele kolonnen merket med f.eks. 1 kan det aldri stå mer enn én bevispeg. Peggen flyttes oppover og nedover kolonnen.

## **SLIK SPILLER MAN**

Spillerne slår om hvem som skal begynne, og spilleren med det høyeste terningkastet starter. Spillet fortsetter med spilleren til venstre. Hver gang det er spillerens tur, kan han velge om han vil slå terningen eller bruke et På rømmen-kort. Der banen deler seg i to, kan spilleren selv velge hvilken vei han vil gå.

HUSK: Forsøk å hold identiteten din skjult så lenge som mulig.

## **FELTENE PÅ SPILLEBRETTET**

### **TA ET PÅ RØMMEN-KORT:**

Spilleren trekker et På rømmen-kort fra bunken. Kortet legges med forsiden opp foran spilleren, godt synlig for motspillerne, og brukes istedenfor et terningkast. Brukte På rømmen-kort legges tilbake nederst i kortbunken.

Hint: På rømmen-kortene er veldig viktige, bruk dem klokt. Hvis du for eksempel bruker På rømmen-kortet som lar deg flytte "0" felt fremover, må du utføre instruksjonen på feltet på nytt. Dette kan være nyttig hvis du står på feltet "Ta et På rømmen-kort fra en motspiller".

### **TA ET PÅ RØMMEN-KORT FRA EN ANNEN SPILLER:**

En spiller som landet på dette feltet skal ta et På rømmen-kort fra en annen spiller. Hvis ingen av motspillerne har kort skjær ingenting og turen går videre til neste spiller.

Hint: Ta det På rømmen-kortet motspilleren vil ha mest glede av i sitt neste trekk.

### PLASSÉR BEVIS:

En spiller som lander på dette feltet skal flytte en bevispeg og plassere den under en valgfri mistenkt. Husk at det kun kan stå en bevispeg i hver kolonne.

### NUMMERERT BEVIS:

En spiller som lander på et felt med et nummerert bevis skal flytte bevispeggen med tilsvarende nummer oppover eller nedover kolonnen. Hvis en spiller for eksempel lander på ”# 1 bildekkspor”-feltet, flytter spilleren en bevispeg opp eller ned i kolonne 1.

### BILDE AV MISTENKT:

Spilleren som lander på dette feltet skal flytte to bevispegger fra denne mistenktes rad, og plassere dem på andre mistenkte. Spilleren trenger ikke å plassere de to bevispeggene på samme mistenkt. Hvis den mistenkte kun har ett bevis mot seg, flyttes denne ene bevispeggen.

Hint: En rask måte å plassere to bevis hos en motspiller er, ved hjelp av På rømmen-kortene, å velge å lande på en mistenkt som allerede har 2 bevispegger. Da kan du flytte begge disse peggene til en valgfri mistenkt.

### BYTT Plass MED EN ANNEN SPILLER:

En spiller som lander på dette feltet skal bytte plass med en valgfri motspiller. Spilleren utfører instruksjonen på feltet han endte på etter byttet. Hvis en spiller bytter plass med en spiller som står på samme felt, skjer ingenting.

### FLYTT EN MOTSPILLER ETT FELT FREM:

Spilleren som lander på dette feltet skal flytte en valgfri motspiller ett felt frem. Motspilleren må nå følge instruksjonen på feltet han ble flyttet til, før turen går videre til neste spiller.

Hint: Er det noen av motspillerne du kan flytte frem til Jury-feltet?

### FLYTT EN MOTSPILLER ETT FELT TILBAKE:

Spilleren som lander på dette feltet skal flytte en valgfri motspiller ett felt tilbake. Motspilleren må nå følge instruksjonen på feltet han ble flyttet til, før turen går videre til neste spiller.

Hint: Er det noen av motspillerne du kan flytte tilbake til Jury-feltet?

## FLYTT 2, 3 ELLER 6 FELTER FREM:

Hvis en spiller lander på ett av disse tre feltene, må han straks flytte til JURY-feltet.

## JURY:

Forsøk å unngå dette feltet med mindre du vil gjette på en motspillers identitet. Juryen leter etter mistenkte med to eller flere bevis mot seg. Når en spiller lander på dette feltet må han se på bevisbrettet. Hvis spilleren har et identitetskort med en mistenkt med to eller flere beviser mot seg, er spilleren ute av spillet, og må avsløre identiteten sin. Hvis spilleren står på jury-feltet og får bevis mot seg mens han står på feltet, skjer ingenting.

## GJETTE EN MOTSPILLERS IDENTITET:

Hvis en spiller lander på jury-feltet og ikke går ut av spillet, kan han gjette på en motspillers identitet. Hvis spilleren gjetter korrekt er motspilleren ute av spillet. Den utslåtte motspillerens På rømmen-kort tilfaller spilleren som avslørte ham. Spilleren kan fortsette å gjette på identiteter til han tar feil. Gjetter han feil er han selv ute av spillet. På rømmen-kortene går da til spilleren som ble forsøkt avslørt. Spillerne som er ute av spillet plasserer identitetskortene med forsiden opp på bordet, godt synlig for de andre spillerne.

## VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som står alene igjen til slutt, er spillets vinner.

© 2003, 2002, William Stephenson,  
Maple Grove, MN 55369  
[www.spyalley.com](http://www.spyalley.com)  
Norsk utg.:  
2006 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo  
Illustrasjoner: Emil Torjul

[www.dammspill.no](http://www.dammspill.no)

