



# SPILLEREGLER

## DET GRUNDLÆGGENDE:

- Alle spillere ankommer som **LOYALE** på dag 1. Der er ingen spillere, der har forudgående viden, og **FORRÆDERNE** vælges ikke forud for optageperioden.
- **FORRÆDERNE** vælges på dag 1 eller dag 2 ved en ceremoni afholdt af spillederen, først og fremmest baseret på vedkommendes karaktertræk og motivationen til at ville og kunne være **FORRÆDER**.
- Under udvælgelsen af **FORRÆDERE** vælges et antal spillere til at blive **FORRÆDER**. Hvor mange der vælges, afsløres ikke.
- Ved hjælp af disse tre muligheder: 'Forvisning', 'Fristelse' og 'Afpresning', kan antallet af **FORRÆDERE** svinge i løbet af sæsonen.
- Efter udvælgelsen af **FORRÆDERNE** giver hverken produktionshold og/eller spillederen ingen oplysninger om, hvor mange **FORRÆDERE** der er på et givent tidspunkt i løbet af optageperioden.
- Der er kun to måder at forlade spillet på:
  - ▶ 1. At blive 'Myrdet' af **FORRÆDERNE**.
  - ▶ 2. At blive 'Forvist' af gruppen ved en flertalsafstemning ved 'Det Runde Bord'.
- Hver dag er der en 'Mission', man udfører som gruppe. Reglerne og formålet med hver 'Mission' forklares på selve dagen. Man kan vinde 'Sølvbarrer' i missionen. Sølvet skal altid lægges i sølvstakken midt på 'Det Runde Bord'.
- Både **LOYALE** og **FORRÆDERE** har samme interesse i missionerne: At vinde så mange 'Sølvbarrer' som muligt.

## SPILLETS MÅL:

- For at vinde spillet skal de **LOYALE** afsløre alle **FORRÆDERE**.
- Hvis der stadig er én eller flere **FORRÆDERE** tilbage i spillet efter 'Det Sidste Runde Bord', vinder **FORRÆDEREN/FORRÆDERNE** spillet.
- Spillet slutter, når der er tre spillere tilbage ved 'Det Runde Bord', eller når den tilbageværende gruppe af spillere enstemmigt vedtager at afslutte spillet på spillederens foranledning.

## FORDELING AF SØLV:

- Hvis der er én **FORRÆDER** tilbage, når spillet slutter, vinder denne alt sølv.
- Hvis der er to eller tre **FORRÆDERE** tilbage, når spillet slutter, deler de sølv ligeligt.
- Hvis der er tre **LOYALE** tilbage, når spillet slutter, deler de sølv ligeligt.

## IDENTITET:

- Hvis du er **FORRÆDER**, må du aldrig afsløre din eller dine **MEDFORRÆDERES** identitet over for en **LOYAL**.
- Hvis du er **LOYAL**, må du aldrig foregive at være **FORRÆDER** i spillet. Som **LOYAL** må du

fx ikke tænke; *“For at skabe forvirring vil jeg sige, at jeg er **FORRÆDER**, selvom jeg i virkeligheden ikke er det.”* Som **LOYAL** foregiver du altid at være **LOYAL**.

- Når du som **LOYAL** gives muligheden for at blive **FORRÆDER**, skal du først acceptere dette tilbud. Kun fra det øjeblik, du har accepteret tilbuddet om at blive **FORRÆDER**, er du uigenkaldeligt **FORRÆDER**. (Se også 'Fristelse' og 'Afpresning').
- Det eneste tidspunkt og sted, hvor du som **FORRÆDER** ærligt kan afsløre din sande identitet over for de andre spillere, er, når du bliver 'Forvist' fra 'Det Runde Bord', eller når du er blandt de sidste tre tilbageværende spillere, og spillet er forbi. Du må kun afsløre din sande identitet ved 'Det Runde Bord', hvis spillederen eksplicit beder dig om det.

#### MORGENMADEN:

- Under 'Morgenmaden' finder spillerne ud af, hvilken spiller, der er blevet 'Myrdet' under 'Konklavet' aftenen inden.
- En stol vil forsat være tom, efter den sidste tilbageværende spiller kommer ind i morgenmadsrummet. Først da vil gruppen blive klar over, hvem den myrdede spiller er.
- I tilfælde af en 'Dødsliste' kommer spillederen ind, når alle spillere sidder ved morgenbordet. (Se også 'Dødsliste').

#### DET RUNDE BORD:

'Det Runde Bord' er en ceremoni, hvor hele gruppen samles for at 'forvise' en spiller. Ved hvert 'Runde Bord' vil mindst én spiller blive 'forvist' af gruppen og forlade spillet.

- Hver dag mødes hele gruppen ved 'Det Runde Bord'. Som en del af 'Det Runde Bord' får gruppen mulighed for at 'forvise' en **FORRÆDER**.
- Ceremonien ved 'Det Runde Bord' starter altid med en åben diskussion. Spillederen bestemmer, hvornår det er tid til at stemme om 'forvisningen'.
- Hver spiller har én stemme. Alle spillere skal skrive navnet på den spiller, de ønsker at 'forvise'.
- Spillederen giver hver spiller besked om at fortælle, hvem de har stemt på. Spilleren kan dernæst begrunde, hvorfor den pågældende spiller bør 'forvises.'
- **FORRÆDERE** foregiver altid at være **LOYALE**, og det er tilladt for dem at stemme på andre **FORRÆDERE** ved 'Det Runde Bord' af taktiske grunde. **FORRÆDERE** må ikke afsløre deres egen identitet som **FORRÆDER** ved 'Det Runde Bord' eller på noget andet tidspunkt i spillet! Med mindre, spillederen beder specifikt om det.
- Den spiller, der får flest stemmer, 'forvises' og udgår af spillet med øjeblikkelig virkning. Han eller hun rejser sig og skal, hvis spillederen beder om det, afsløre sin sande identitet, for derefter at forlade 'Det Runde Bord'.

#### DET SIDSTE RUNDE BORD:

- I den sidste episode afhænger mængden af 'Det Runde Bord' af antallet af spillere, der er tilbage i spillet.

- Når der er flere 'Det Runde Bord' i den sidste episode, skal følgende fremgangsmåde anvendes:
  - ▶ Når den sidste episode starter med fem eller flere spillere, spilles de 'Runde Borde' med tilhørende afstemninger lige efter hinanden, indtil der er fire spillere tilbage. Der vil ikke altid være nogen pauser mellem afstemningerne!  
*Eksempel: Når den sidste episode starter med seks spillere, spilles der to 'Det Runde Bord' lige efter hinanden. Det tredje og dermed 'Sidste Runde Bord' spilles separat med en pause umiddelbart forinden.*
  - ▶ Produktionsholdet vil meddele, når det er tid til at vende tilbage til 'Det Runde Bord' og spille 'Det Sidste Runde Bord'. Fremgangsmåden og stemmereglerne ved 'Det Sidste Runde Bord' er den samme som for 'Det Runde Bord'.

#### 'STEMMEREGLER:

- Når spillederen meddeler, at det er tid til at starte afstemningen om 'forvisning', skal alle spillerne skrive ét navn.
- Når spilleren har skrevet et navn, kan dette navn ikke ændres.
- Spillederen giver hver spiller besked om at fortælle, hvem de har stemt på. Når det er din tur til at afgive din stemme, skal du sige navnet på den spiller, du ønsker at forvise, og begrunde dit valg. Du skal også vise din stemme. Navnet på den, du stemmer på, skal fremgå tydeligt.
- Når spillerne har afgivet sin stemme, afslører spillederen det endelige resultat af afstemningen. Spillederen siger navnet på den spiller, der har fået flest stemmer, og beder ham/hende om at rejse sig og forlade spillet.
- Hvis spillederen beder om det, skal den 'forviste' spiller afsløre sin sande identitet (**LOYAL** eller **FORRÆDER**), inden han eller hun forlader lokalet.
- *Når spilleren har afsløret, om han/hun er **LOYAL** eller **FORRÆDER**, skal spilleren øjeblikkeligt forlade 'Det Runde Bord'. Fra dette tidspunkt må spilleren ikke længere sige noget eller gå tilbage til de øvrige spillere.*

#### STEMMELIGHED / UAFGJORT:

Hvis to eller flere spillere har flest stemmer, og dette antal er det samme, er der stemmelighed.

Følgende fremgangsmåde anvendes til at forsøge at træffe en afgørelse:

- ▶ Hver af spillerne med det samme antal stemmer får mulighed for at komme med en 'forsvarstale' på et minut, hvor spilleren prøver at overbevise de andre spillere om, at han/hun ikke er **FORRÆDER**.
- ▶ Efter den sidste 'forsvarstale' skal resten af gruppen igen stemme om 'forvisning', men gruppen kan kun stemme på de spillere, som alle har det samme højeste stemmeantal.
- ▶ Spillerne med samme højeste stemmeantal kan ikke stemme i denne afstemning.
- ▶ De øvrige stemmeregler for denne afstemning er uændrede.
- ▶ Opstår der igen stemmelighed efter stemmerunden skal gruppen stemme igen. Gruppen får et minut til at beslutte, hvem der skal elimineres. Hvis gruppen ikke kan det, så gælder følgende:

- ▶ Hvis det fortsat bliver ved med at være uafgjort, vil spillederen bede alle om at stemme på ny. Men dem med ens højeste stemmeantal må ikke stemmes på. De er fredet.
- ▶ Det vil blive meddelt af spillederen, hvordan stemmereglerne er.

#### VÅBENKAMMERET:

'Våbenkammeret' er et særligt rum på slottet, man kan få eller vinde adgang til efter udvalgte 'missioner'.

- I forbindelse med hver 'mission' får du at vide, hvordan du får adgang til 'Våbenkammeret' (hvis der er adgang).
- Hvis du får adgang til 'Våbenkammeret', har du mulighed for at vinde et 'skjold':
  - ▶ 'Skjoldet': Et forsvarsvåben, som forhindrer dig i at blive 'myrdet' af **FORRÆDERNE** den følgende nat.
- Efter 'Våbenkammeret' er blevet introduceret, har du mulighed for at vinde adgang i hver episode bortset fra i finalen.
- Når du går ind i 'Våbenkammeret', må du kun åbne én låge. Hvis der er et 'Skjold', må du tage det. Hvis der ikke er noget bag lågen, du åbner, forlader du 'Våbenkammeret' tomhændet.
- Der er altid det samme antal lukkede låger, som antallet af spillere, der har vundet adgang til 'Våbenkammeret'.

#### SKJOLDET:

- Det 'Skjold', der vindes i 'Våbenkammeret', må aldrig gives til en anden spiller.
- 'Skjoldet' kan kun vises fysisk til gruppen i 'Konklavet' eller næste morgen ved 'Morgenmaden'. Efter optagelsen af 'Våbenkammeret' vil produktionsholdet omgående tage 'Skjoldet' tilbage og give det til den respektive spiller lige inden 'Konklavet' og/eller 'Morgenmaden'.

Det er op til den spiller, som har vundet 'Skjoldet', om han eller hun vil vise/fortælle dette til de andre spillere. En spiller behøver ikke at vise/fortælle, at han/hun har vundet 'Skjoldet', men kan gøre dette under 'Konklavet' og/eller ved 'morgenmaden'.

- 'Skjoldet' er kun gyldigt den følgende nat. Efter 'morgenmaden' næste morgen udløber 'Skjoldets' beskyttelse, og et nyt 'Skjold' kan måske vindes.

#### FRISTELSE OG AFPRESNING:

##### FRISTELSE:

Når der er to **FORRÆDERE** tilbage, kan de under 'Konklavet' vælge at 'friste' en **LOYAL** til at skifte side og blive **FORRÆDER**. **LOYALE** er ikke forpligtet til at acceptere tilbuddet om at blive **FORRÆDER** – de kan godt afslå dette.

- En **LOYAL**, som 'fristet', vil få et brev fra **FORRÆDERNE**, hvor vedkommende spørges, om han/hun ønsker at blive **FORRÆDER**. Den **LOYALE** kan afvise dette. Hvis den **LOYALE**

accepterer tilbuddet, bliver han/hun med det samme en del af **FORRÆDERNE** og er uigenkaldeligt **FORRÆDER**.

- **FORRÆDERE** kan beslutte at 'friste' en **LOYAL**, når der er to **FORRÆDERE** tilbage.
- 'Fristelse' kan kun bruges én gang pr. nat.
- Hvis **FORRÆDERNE** vælger at 'friste' en **LOYAL**, må de ikke 'myrde' samme nat.
- Hvis den **LOYALE** vælger at tage imod 'fristelsen' og blive **FORRÆDER**, må **FORRÆDERNE** ikke 'myrde' nogen den nat.
- Hvis den 'fristede' **LOYALE** vælger at afslå tilbuddet om at blive **FORRÆDER**, må de to tilbageværende **FORRÆDERE** ikke 'friste' en anden.
- 'Fristelse' er tilladt op til tre nætter før spillets afslutning, forudsat at der kun er to **FORRÆDERE** tilbage.
- 'Fristelse' er ikke tilladt, når der er to **FORRÆDERE** tilbage efter en 'afpresning' samme nat.
- Når der er tre **FORRÆDERE** på 'Konklavet', er 'fristelse' ikke tilladt.

#### **AFPRESNING:**

Når der kun er én **FORRÆDER** tilbage, skal han eller hun afpresse en **LOYAL** til at blive **FORRÆDER**. Den **LOYALE** har ikke noget valg andet end at acceptere tilbuddet om at blive **FORRÆDER**.

- Spillederen vil forklare den sidste tilbageværende **FORRÆDER**, at han/hun skal afpresse en **LOYAL** til også at blive **FORRÆDER**.
- Når **FORRÆDEREN** har valgt en **LOYAL**, skal den pågældende spiller bringes ind i 'Konklavet', hvor vedkommende vil se, hvem den sidste tilbageværende **FORRÆDER** er.
- **FORRÆDEREN** vil forklare, at han/hun 'afpresser' den **LOYALE**. Han/hun vil ikke have noget andet valg end at blive **FORRÆDER**.
- Fra det øjeblik, hvor den **LOYALE** bringes ind i 'Konklavet' og ser den tilbageværende **FORRÆDER**, er han/hun uigenkaldeligt **FORRÆDER**.
- 'Afpresning' er kun tilladt, når der kun er en **FORRÆDER** tilbage i spillet.
- Efter en 'afpresning' er **FORRÆDERNE** igen to, men de kan ikke 'friste' en **LOYAL** samme nat.
- Efter en 'afpresning' 'myrder' de to **FORRÆDERE** en **LOYAL**.
- 'Afpresning' er tilladt op til to nætter før spillets afslutning.

#### **KONKLAVET:**

- I princippet 'myrder' **FORRÆDERNE** en **LOYAL** hver nat, undtagen:
  - ▶ Hvis **FORRÆDERNE** prøver at friste en **LOYAL** til at blive **FORRÆDER**.
  - ▶ Når **FORRÆDERNE** 'myrder' nogen, som viser sig at have 'skjoldet'.
  - ▶ Hvis en af **FORRÆDERNE** har 'skjoldet', og ønsker at skabe forvirring og foregive, at den pågældende **FORRÆDER** ville være blevet 'myrdet', men overlevede på grund af 'skjoldet'. Så **FORRÆDERNE** vælger bevidst ikke at 'myrde' nogen den nat.
  - ▶ Spillederen kan deltage i 'Konklavet' og instruere '**FORRÆDERNE**' til at nominere et antal spiller til 'Dødslisten' (se 'Dødslisten'). Den nat bliver ingen 'myrdet', men spillerne anbringes på 'Dødslisten'. Den følgende nat vil én af disse spillere blive

'myrdet', medmindre spilleren har vundet et skjold.

- **FORRÆDERE** kan ikke 'myrde' hinanden. De kan kun lade som om, når en af **FORRÆDERNE** har et 'Skjold'.

#### DØDSLISTEN:

- Op til to gange pr. sæson kan spillederen deltage i 'Konklavet' og fortælle **FORRÆDERNE**, at de ikke må 'myrde' nogen den nat, men skal sætte et antal spillere på 'Dødslisten'.
- Til 'morgenmaden' næste morgen bliver det klart for alle, hvem der er på 'Dødslisten'. Den følgende nat må **FORRÆDERNE** kun 'myrde' en spiller, som de har sat på 'Dødslisten'. De må ikke vælge andre.
- Når der sker en 'fristelse' natten efter 'Dødslisten', er dette det eneste tidspunkt, hvor alle spillerne på 'Dødslisten' undslipper deres mulige skæbne. Hvis **FORRÆDERNE** prøver at friste en **LOYAL**, vil alle spillere på 'Dødslisten' blive i spillet.
- For at skabe forvirring er det også tilladt for **FORRÆDERNE** at sætte sig selv på 'Dødslisten'.
- Hvis **FORRÆDERNE** for eksempel beslutter at sætte to **FORRÆDERE** og en **LOYAL** på 'Dødslisten', og den **LOYALE** så forvises ved det næste 'Runde Bord', vil der kun være to **FORRÆDERE** tilbage på 'Dødslisten'. Konsekvensen er, at **FORRÆDERNE** igen ikke kan 'myrde' nogen. Hvis de gør, vil de sandsynligvis skade sig selv. Produktionsholdet giver ingen yderligere kommentarer i sagen. Det er op til spillerne selv at analysere, hvad der kan være sket.