

Spilles af 2-5 personer
Alder: 11+
Varighed: 30-50 minutter.

Regler

Spillet indeholder:

- 5 legitimationskort
- 10 spørgsmålskort
- 5 dilemmakort
- 15 svarbrikker (A, B og C)
- 1 pointskema-blok
- 5 Hverdag-pointbrikker
- 5 Helte & skurke-pointbrikker
- 5 Befrielsen-pointbrikker

Før I starter spillet

1. Hver spiller vælger et af de 5 legitimationskort.
Dette er den karakter, som du skal følge igennem spillet.

2. Fordel kort og spillebrikker:

Hver spiller skal have 2 spørgsmålskort og 1 dilemmakort, som hører til deres karakter.

Billedet på kortet angiver, hvilken karakter kortet hører til.

Kortene sorteres i kategorierne:

Hverdag, Helte & skurke og Befrielsen.

Hverdag skal ligge øverst og Befrielsen nederst.

Hver spiller skal desuden have 3 svarbrikker (A, B og C).
Pointbrikkerne og pointskema placeres imellem spillerne.

Sådan spiller I

1. Alle læser biografien bag på deres legitimationskort.
Fortæl herefter på skrift de øvrige spillere om jeres karakter.
2. Spillet begynder med kortene til Hverdag.
Spillerne skiftes til at læse deres historie højt for de andre spillere.
Herefter læses spørgsmål og svarmulighederne op.
3. Alle spillere vælger den svarbrik (A, B eller C), som de mener matcher det rigtige svar og lægger den frem med bagsiden opad. Højt læseren skal også bevare spørgsmålet, og må derfor ikke se svaret på bagsiden.



Pointbrik



Svarbrik



Dilemmakort



Spørgsmålskort



legitimationskort

4. Alle spillere vender svarbrikkerne samtidigt.

5. Svaret på bagsiden af kortet læses højt.

Spillere, som har svaret rigtigt, får 1 point, der noteres på pointskemaet. Når alle spillere har læst deres kort til Hverdagen op, tælles pointene sammen for runden. De(n) spiller(e), som har fået flest point, vinder runden og får en Hverdag-pointbrik.

Herefter går turen videre til Helte og skurke og dernæst Befrielsen, som følger samme procedure.

Brug pointskemaet til at holde styr på, hvem der har fået flest point undervejs i hver runde.

Dilemmakort

Dilemmakortene adskiller sig fra spørgsmålskortene.

1. Spilleren læser historien og dilemmaet op for de øvrige spillere.

2. Oplæseren tager stilling til, hvad han/hun tror, at karakteren ville gøre, og lægger den svarbrik frem, med bagsiden op, som matcher det valgte svar.

3. De øvrige spillere skal forsøge at gætte, hvad oplæseren har svaret, og de lægger den svarbrik frem, med bagsiden op, som passer hertil.

4. Alle spillere vender svarbrikkerne samtidigt.

Spillere, som har gættet oplæserens svar, får 1 point, som noteres på pointskemaet, uanset hvad historien på bagsiden fortæller. Oplæseren får ingen point i denne runde.

5. Bagsiden af kortet læses højt. Her hører I, hvad der skete for en aarhusianer, som blev udsat for et lignende dilemma i virkeligheden.

Alle dilemmaer i spillet er baseret på virkelige hændelser, som fandt sted i Aarhus under besættelsen.

Sådan vinder du spillet

Når spillerne har været igennem alle runder (Hverdag, Helte & skurke og Befrielsen), vil de(n) spiller(e), som har vundet flest runder, og derved har flest pointbrikker, vinde spillet.

Ordforklaring

Nogle ord og begreber på spillekortene er markeret således.

Dette betyder, at en forklaring til begrebet kan findes i den medfølgende ordforklaring.