



START MED AT LÆSE HER

Spillevejledning

1

Velkommen til Projekt Q

I *Vanvid* styrer I efterforskerne Carl Mørck, Assad, Rose og Gordon gennem en uges opklaring af en henlagt sag fra arkiverne.

Mørck og Afdeling Q dykker ned i et mørkt kapitel af Københavns historie, som igen ser dagens lys, da en psykiater meldes savnet på Vesterbro.

Vanvid er et nervepirrende og medrivende spil, hvor I bestemmer forløbet og alt står på spil.

Kan I nå at løse gåden, inden tiden rinder ud?

Se Jussi fortælle om Afdeling Q:



Se Jussi forklare reglerne på 30 sekunder:



2

Om Projekt Q

Vanvid er et samarbejdsspil som tager udgangspunkt i Jussi Adler-Olsens krimi-thrillerserie om Afdeling Q. Det er ikke nødvendigt at have læst bøgerne, og spillet indeholder ingen afsløringer af handling i tidligere eller senere bøger.

Hvis I vil læse mere om Afdeling Q's fire hovedpersoner, kan I gøre det på disse kort:



3

Regler til Projekt Q

I dette spil samarbejder I om at opklare en henlagt sag. I har seks dage. Lykkes det, vinder I spillet. Historien begynder mandag morgen og slutter senest lørdag aften.

Spillets indhold

Der er tre typer kort i spillet:



4 baggrundskort med billeder og en kort beskrivelse af efterforskerne i Afdeling Q.



60 talkort som viser jeres mulige handlinger.



25 bogstavkort som viser, at tiden rinder ud for Afdeling Q. Samtidigt fungerer de som små ledetråde.

4

Opsætning af spillet

Læg kortene i hver sin bunke med billedsiden opad. Tal- og bogstavkort skal ligge i rækkefølge fra 1-60 og A-Z med 1 og A øverst. **Bland IKKE kortene.**



Spillets gang

I løbet af spillet bliver der lagt talkort ud på bordet. De viser, hvad I kan vælge at gøre i jeres efterforskning.

Start

For at starte spillet skal I læse afsnittet "Sagen begynder" som findes nedenfor. Det fortæller, hvilke tre talkort I skal lægge ud på bordet. **Læs ikke bagsiderne.**

Gør så følgende:

1. Vælg et talkort på bordet.
2. Vend det valgte kort og læs teksten på bagsiden højt.
3. Følg anvisningerne i bunden af kortet.

5

Sagen begynder - læs højt for at komme i gang

Mandag morgen, 14. april 2014.

Vicepolitikommissær Carl Mørck faldt sammen i den bløde kontorstol.

Efter få sekunder vibrerede hans telefon lystigt på skrivebordet. Carl ignorerede den.

"Det er Rose Knudsen på Carls telefon," kvadrede sekretæren Rose og begyndte en længere samtale. Satans. Så var freden forbi.

"Carl, det var Lars Bjørn. Han var knotten."

Carl sank ned i sædet. Politidirektørens humør var afgørende for afdelingens budget.

"Han sagde, at vi var bagud med arbejdet og savnede vores rapporteringer."

Det var pokkers. Carl havde lovet sig selv at bruge mere tid på administration, men hans motivation lå på bagsiden af et frimærke.

"Jeg har haft travlt, Rose. Det er forklaringen."

"Aha. Måske med den sag jeg lagde mellem kaffekopperne og askebægret i sidste uge?"

Carl åbnede endelig den brune sagsmappe.

En psykiater var forsvundet: dr. Nicolai Schönfeldt. Han var forsvundet efter en bytur. Sikkert bare faldet i havnen som så mange andre.

7

Læg de talkort, som kortet "leder til" ud på bordet med billedsiden opad.



Hvis et kort instruerer jer i at fjerne tal- eller bogstavkort, så skal I finde og fjerne dem fra spillet, uanset om de ligger i bunken eller på bordet. I behøver ikke fjerne talkort, I allerede har vendt.



Hvis et kort instruerer jer i at trække et bogstavkort, skal I typisk trække og læse det øverste i bunken af bogstavkort.



4. Tal om sagens sammenhæng. Samtalen er spillets kerne, og ved at tænke, samtale og fremlægge teorier for hinanden, kan I træffe de bedst mulige valg sammen.
5. Gentag punkt 1-4 til spillet fortæller jer, at det er afsluttet.

OBS: Hvis I ikke har flere talkort at vende, så træk og læs i stedet bogstavkort Q.

Start nu spillet *Vanvid* ved at læse afsnittet "Sagen begynder". Her vil I modtage info om de talkort, som I skal starte med at lægge ud på bordet.

God fornøjelse - og god jagt!

6

Men der var nu alligevel noget ved sagen, som vakte Carls interesse.

Siden lægens mor meldte sin søn savnet for 13 måneder siden, var der ikke sket meget i sagen.

Carl gned sine øjne.

Imens fyldte Assad kaffekværnen med duftende mokkabønner.

"Tag det ikke så tungt Carl. Du har kældereren her. Du har Rose og mig. Nu har vi fundet en sag. Kig op. Den sag er en appelsin i din tuba, Carl."

"Det hedder en appelsin i din turban, Assad."

Carl lukkede igen øjnene og lænede sig tilbage i stolen. Denne gang ramte Assads ordsprog mere rigtigt, end han var klar over.

**Læg disse talkort på bordet:
3, 4 & 13**

Vælg derefter et talkort og start efterforskningen.



8