

Samtycke

Vad katten är det här då?

Välkommen till Kyrkköping. En liten svensk stad där folk har enkla intressen och lättjan härjar fritt. "Flest saker när man dör" säger vissa är hur man vinner livets spel. I Kyrkköping råder andra regler. Här gäller "den som ligger runt mest vinner".

Lycka till!

Uppsättning

- För 2 till 4 spelare
- Skapa spelplanen (stadens invånare)
 - Spelplanen består av 16 högar med en till tre personkort i varje hög
 - Dra 16 typer av personkort slumpmässigt
 - Personkorts typer får inte vara dubletter (Samma namn får ej upprepas)
 - Står det **Ligg per spel**: 3 ska samtliga 3 Karl-kort läggas i den högen
- Slå om vem som börjar
- Den som börjar väljer ett könskort
- Fortsätt medurs runt bordet tills alla har ett könskort
- Den som sist sist tog ett könskort drar ett läggningskort
- Fortsätt moturs tills alla runt bordet har ett läggningskort

Symbolbeskrivning

Många kort har en symbolbeskrivning. Dessa symbolers innebörd är beskriven nedan

♥ Attraktionspoäng

✳ Kräsenhetsnivå

☞ Ge

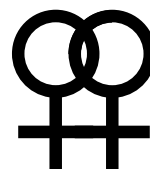
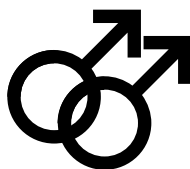
✖ Ej

☹ Ligga

⌘ Tidsbegränsat

Aftonbladet - Bästa spelet sen fyra i rad

DN - Vulgärt och menlöst



Spela

- Den som slog högst under uppsättningen börjar
- Man kör turvis medurs
- Din attraktion, ♥, symboliseras av tändstickor. Desto fler desto bättre
- Under din tur välj ett av följande alternativ:
 - Dra ett händelsekort
 - Gå till gymmet (+1♥)
 - Försök att ligga med en person i staden (ej medspelare)
- Den som först kommer till x antal unika ligg vinner.
 - 4 spelare: 6 ligg
 - 3 spelare: 8 ligg
 - 2 spelare: 12 ligg
- Händelsekort kan spelas när som helst under din tur
- Personkort har ett kräsenhetsvärde * och ett värde för hur många ligg de ger under ett spel. (Symboliseras även av antal kopior av personkortet)
- Ta ditt ♥ minus personens * i tabellen nedan för att se vilka tärningsslag som leder till lyckat ligg

♥ - *	<0	0	1	2	3	>3
Tärning	-	1	1-2	1-3	1-4	1-5

- Efter lyckat ligg tas ett utfallskort
- Om det ligget var med en person i staden ta en av kopiorna av personkortet som markör. Annars ta ett liggmarkörskort

Simulerad tärning

Samtycke använder en vanlig sexsidig tärning (D6). Om man inte har en tärning kan man simulera en genom metoden nedan. Detta ger även en ny dimension till spelet.

- Påminner om sax, sten och påse
- Personen som ska slå samt en motspelare med omvänt intresse i slaget agerar
- Räkna till tre och båda spelarna visar samtidigt upp 1-5 fingrar eller knuten näve för 6.
- Lägg ihop talen (Ska bli mellan 2 och 12)
- Om summan är större än 6 ta minus 6
- Detta resulterar i ett tal 1 till 6. Detta är ert tärningsslag

Tack till

Min parter för tålamod, idéer, korrekturläsning och design tips

Vänner som kommit med namnidén, orkat spela eländet och allmänt hejat på

Vecteezy.com för grafiken till fåglarna