

Bilag:

Spilleregler smuglerløb

For røverne gælder spillet om på et givent tidspunkt (som lederne vælger) at aflevere deres tyvekoster i hovedkvarteret (et aftalt sted i spilområdet som kun røverne kender til), hvor deres chef senere vil afhente det. Tidspunktet for aflevering af tyvegods er lig med spillets sluttidspunkt.

Lykkes det for røverne at nå frem med deres tyvegods på det aftalte tidspunkt? Hvis ja, så vinder røverne, hvis ikke vinder politiet.

Røver og politi kan konstant under spillet holde øje med hinandens lokalitet via appen "Zenly"

Hvis en politibetjent 'fanger' en røver skal de følges hele vejen tilbage til fængslet, politiet vælger selv om de vil bevogte fængslet.

For at komme ud af fængslet skal en anden røver komme og give den fængslede røver en high-five før de er befriet.

·En befriet røver kan ikke fanges før 1 minut efter de er flygtet.

Man SKAL acceptere opgaverne fra gamemasteren.

Man må ikke forlade det aftalte område.

Hvis man er i gang med en opgave må ingen forlade den, heller ikke selvom man spotter det modsatte hold.

Alle i gruppen skal deltage i opgaverne.

Man må ikke sløre sin lokation (noget man kan gøre på appen).