

Ø Pookafiktum Ø

Ett sällsrollsrollspel av Johan Rising. Detta är en betaversion.

Beskrivning

Pookafiktum är ett sällsrollsrollspel konstruerat för kanske en 4-7 spelare och är tänkt att spelas i korta, intensiva spelsessioner på kanske en timmes tid. Man behöver inga tärningar, men alla deltagare bör ha en egen penna och ett gäng kort/papperslappar att skriva på. Visitkort har visat sig vara extremt lämpliga för uppgiften, men egentligen fungerar vilken sorts papperslappar som helst. Dessutom ska man ha någon sorts poängmarkörer av något slag. Tändstickor är suveräna, men i stort sett allting kan användas för ändamålet.

Spelet utspelar sig på fantasifolkets hov, där intriger och rävspel tillhör vardagen och där inga kan lita på varandra. I spelets centrum står rikets ökända charlataner; pookorna. De här filurerna är lögnaktiga, manipulativa, egocentriska, skrytsamma, tramsiga och vida kända för sin klåfingrighet. Titt som tätt händer det att kronjuvelerna blir stulna och det är alltid någon stackars pooka som får betala för brottet med sitt huvud. Fantasifolket har nämligen en otäck drottning som regent och hon skyr inte att avrätta sina undersåtar för minsta lilla oförrätt. Man har förvisso ett juridiskt system som säger att ingen kan dömas utan en opartisk rättegång, men man misstänker att drottningen stundtals förvanskar juryns utlåtande när det så passar henne. Det ryktas bl.a. om att drottningen gärna avrättar pookor som anses vara skickliga rövare oavsett om de visat sig vara skyldiga eller inte, endast för att se till att de inte uppmuntrar andra pookor till en våg av brott och olydnad. När spelet börjar har någon haft fräckheten att utföra något alldeles särskilt oförlåtligt brott mot drottningen och några misstänkta pookor kallats in för förhör. Drottningen är upprörd och huvuden kommer säkerligen att rulla innan dagen är över, men kommer hon att kunna hålla fattningen? Avslöjas det att hon fifflat med juryns utlåtande så kommer hon att avsättas med buller och bång.

Koncept

Spelets koncept är enkelt: En av spelarna iklär sig rollen som drottningen och övriga är pookor. Drottningen utfrågar pookorna en efter en och dessa försöker i sin tur övertyga drottningen om att de inte är den skyldige hon söker. Det visar sig lättare sagt än gjort eftersom det finns en hel del bevis som pekar på att även de oskyldiga pookorna faktiskt har varit inne i slottet utan tillstånd. Det är förstås mycket intressant för drottningen att veta vad de egentligen har haft för ärenden på hennes ägor. Samtidigt kan inte pookorna undgå att berätta högt och tydligt att de faktiskt *kunde* ha utfört brottet om de bara hade *velat* eftersom det ju är en hel del prestige med i bilden. Pookorna har sin heder att tänka på och man vill inte förringa sin förmåga bara för att tydligare framstå som oskyldig. Det försvarar förstås rättegången avsevärt.

När utfrågningen är klar så får alla pookospelarna låtsas vara jurymedlemmar och rösta på den pookospelare som de tror är den riktige brottslingen. Dessutom ska de ge en röst till den pookospelare som de tycker har berättat den bästa och mest imponerande historien under förhören. Den rösten kallas för *prestigerösten*.

Drottningsspelaren samlar in rösterna och betraktar dem noga. Allra helst ser hon att den mest omtyckta pookan också är den som flest röstat fram som skyldig. Då får hon som hon vill och kan avrätta denne med gott samvete. Om det förhåller sig på annat vis blir det däremot lurigare, då måste hon välja mellan att tala sanning och gå efter juryns beslut eller bluffa och beordra halshuggning på den hon helst av allt vill bli av med. När drottningen har framlagt resultatet av juryns beslut så blir det återigen pookaspelarnas tur att rösta. Den här gången gäller det om de vill tro på drottningen eller om de ska kalla henne för lögnare och kräva att få se rösterna själva. Det är ett farligt drag. Om det visar sig att drottningen har spelat enligt reglerna så kommer alla upprorsmännen dömas till halshuggning på momangen. -Det är ett ganska farligt rollspel det här...

När det är klart så blir det poängräkning och man utser en vinnare. Kort sagt kan man säga att pookaspelarna tjänar på att få så många prestigeröster som möjligt och genom att gissa rätt på frågan om vem som är skyldig till brottet. Drottningsspelaren tjänar på att hugga huvudet av så många som möjligt och genom att göra det så svårt som möjligt för pookaspelarna att rösta. Ju större spridning på deras röstresultat, ju mer makt (och poäng) till drottningen. Nå, allt det där kommer förklaras så småningom. Det första man ska göra är att bestämma vem som ska vara drottningen.

Utse en drottning

Ni kan dra strån om det, ni kan lira sax, sten och påse om det eller så kan ni helt enkelt bara enas om vem som är mest lämplig i rollen som drottning, vilket ni vill. Det är lämpligt att den som kan reglerna bäst börjar som drottning, för det hänger på henne om spelet blir spännande eller inte. (det hänger däremot på pookaspelarna om det blir *roligt* eller inte) Drottningsspelaren får äran att bestämma vad det är för brott som begåtts helt efter eget huvud. Det kan gälla stöld på hennes spira eller guldäpple, eller så kan det vara någon som skrivit något obscen klotter i hennes sovrum eller i stort sett vad som helst, faktiskt. Allra bäst blir det om brottet är av busig karaktär och om det är ett mer eller mindre osannolikt brott som kräver extraordinära färdigheter för att utföra. Vem som helst kan kasta sönder ett slottsönster med en sten, men det krävs riktiga pookafärdigheter för att smyga sig fram genom slottets alla korridorer, sätta upp en fälla i drottningens badrum och sedan lämna slottet utan att bli upptäckt av slottets vakter. Det är den typen av brott som alla pookor drömmer om att få utföra.

Sedan får alla pookaspelare ta tre stycken kort och, utan att visa varandra, skriva ner "bevis" på dessa. Som "bevis" menas något man kan ha efterlämnat på brottsplatsen som på ett eller annat sätt skvallrar om att man faktiskt har varit inne på slottet utan tillstånd. De här bevisen skall pookaspelarna sedan väva in i sina historier, så bevisens funktion i spelet är först och främst att få pookaspelarnas historier att bli vildare och roligare att lyssna på. Exempel på bevis kan till exempel vara "blå fotspår över biblioteksgolvet", "en marmeladbestänkt morgonrock" och "pantalonger i vallgraven". Observera att "bevisen" verkligen inte behöver vara bevis som skulle duga i någon vettig rättegång, det räcker om pookaspelaren ifråga kan förklara varför det har blivit blå fotspår över biblioteksgolvet, varför en morgonrock blivit bestänkt med marmelad och hur tusan ett par pantalonger kan ha hamnat i vallgraven. Bevisen ska först och främst vara ett bevis på att pookaspelaren är en cool katt som varit med om ett imponerande äventyr inne på slottet. De ska inte vara bevis på att pookaspelaren är skyldig till det aktuella brottet. Roligast blir bevisen när de är utformade så att viss frihet ges till pookaspelaren som får kortet. De blå fotspåren över biblioteksgolvet behöver ju inte vara pookans egna fotspår. Inte heller vet man vems pantalonger det är som hamnat i vallgraven. Ibland kan förklaringen bakom ett bevis vara något helt annat än bevisförfattaren tänkt sig! För att alla ska ha roligt bör man således inte

skriva alltför långrandiga och konstiga bevis. Det hämmar bara kreativiteten. Det kan inte nog poängteras.

Drottningsspelaren ska också göra vissa förberedelser. Hon ska ta upp lika många kort som det finns pookaspelare, och sedan välja *ett* av dem och skriva ett eget bevis på. De övriga lämnar hon blanka. Nu finns det alltså tre bevis per pookaspelare och ett extra från drottningsspelaren. När alla skrivit färdigt ger pookaspelarna sina kort till drottningen och hon kan börja blanda dem som hon behagar. Sedan staplar hon upp högar med fyra kort och räcker över dessa till var och en av pookaspelarna. Hon ska sortera korten på så vis att alla pookaspelare får tre bevis + ett blankt kort i sin hand. En av pookaspelarna får däremot fyra bevis och inget blankt kort, och det är han som är den skyldige. Observera alltså att drottningen *vet* vem som har utfört brottet. Det är ingen konstruktionsmiss, utan helt avsiktligt. Drottningen struntar nämligen i vem som är skyldig och vem som inte är skyldig (alla pookorna har ju bevisligen varit inne och ställt till med oreda på slottet) utan hennes uppgift i spelet är enbart att röra till det för pookaspelarna så att de får det så svårt som möjligt att rösta. Om det skulle framstå klart och tydligt vem som legat bakom brottet så minskas chansen för henne att avrätta riktigt många av spelarna vid ett misslyckat kupp försök, och skulle någon pookaspelare få samtliga prestigeröster så skulle denna bli en mäktig martyr och hota drottningens makt. Kort sagt; drottningen skiter i rättvisa, hon är ute efter *förvirring*.

En sista förberedelse; alla pookaspelare ska få tre stycken poängmarkörer. Det kan vara tre stycken tändstickor eller något liknande, alltså. När dessa är utdelade så är det dags att börja spela!

Utfrågningen kan börja!

Drottningen får inledningsvis peka på pookaspelarna och låta dem i tur och ordning få presentera sig. Vad pookaspelarna vill gestalta för roller är helt upp till dem och det har ingen egentlig regelteknisk funktion. Däremot är det ett säkert sätt att krydda sin historia med massor av glöd och humor, så det kan vara klokt att tänka fram en intressant rollperson ordentligt. Drottningen bestämmer sedan vem som ska få börja berätta om vad de har haft på slottet att göra och förklara hur de lyckats lämna sina bevis efter sig. En typisk inledning för en pookaspelare skulle till exempel kunna vara: "Vad säger ni? Skulle *jag* ha rakat ers höghets älskade kissekatt och målat dess skrynkliga hy alldeles rosa? Nej, det skulle förstås aldrig falla mig in, dock kan jag förvisso förstå varför ni riktar edra misstankar mot mig. Det krävs ju onekligen rätt extraordinära talanger för att lyckas med en sådan kupp, och ärligt talat, vem mer än jag och den skyldige besitter sådana förmågor? Nå, nu råkar det dessvärre vara så att jag faktiskt *var* på slottet ungefär vid samma tidpunkt som brottet begicks, och det kan ha efterlämnats en del... spår... efter min vistelse som fått misstankarna mot mig att växa i styrka. Som ni snart skall få höra har allt dock en fullkomligt naturlig förklaring. Det hela började med att jag väcktes mitt i natten av mina två älskarinnor som oroat förklarade att de hade skymtat mystiska ljus från slottet. Jag hade kvällen innan druckit fyra grotttroll under bordet men behövde som vanligt endast lite frisk luft innan jag var helt klar i knoppen. Raskt begav jag mig iväg mot slottet för att undersöka att allt låg rätt till och vad som blev mig varse, liggandes i vallgraven med trenne sugkoppsförsedda tentakler uppsträckta mot natthimlen, det hade säkerligen bringat en mindre modig äventyrare än jag själv ur både vett och sans, men jag greppade min juvelbeströdda värja och bla bla yackety smack..."

Uppdrag

Under sin berättelse skall han på något sätt komma med mer eller mindre rimliga förklaringar till hur bevisen på hans beviskort kan ha hamnat där de har hamnat. Drottningen får närsomhelst avbryta den utfrågade och ge ordet till någon annan av pookaspelarna. Poängen är att de ska avsluta sina historier ungefär samtidigt och inte berätta dem var och en för sig i tur och ordning. Allra roligast blir det om historierna

får löpa mer eller mindre parallellt med varandra i kronologisk ordning. Det är nämligen tänkt som så att det som hänt en spelare i en del av slottet ska kunna påverka de andra spelarnas historier och dessutom händer något alldeles speciellt när två pookaspeles vägar korsas. Mer om det senare. Drottningen har dessutom ett annat vapen till sitt förfogande, hon kan nämligen när som helst avbryta den utfrågade genom att lägga fram ett nytt bevis och fråga den utfrågade om det är han som ligger bakom detta. Då har den utfrågade fått ett *uppdrag*. Antingen kan den utfrågade anta uppdraget och svara att det mycket riktigt var han som orsakade beviset. Då måste han alltså även väva in detta bevis i sin berättelse efter förmåga. Om han tycker att det blir för krångligt så kan han däremot neka till frågan och förklara att han inte vet någonting om bevisets uppkomst. I sådana fall får drottningen välja någon annan av pookaspelarna och fråga om det är han som ligger bakom beviset varpå det i så fall blir deras tur att axla rollen som utfrågad och förklara bevisets uppkomst.

Det låter krångligt när man pratar i termer som "anta uppdrag", "förklara bevis" osv, i själva verket är det dock intuitivt och barnsligt enkelt. Det kan till exempel gå till som så att när den utfrågade berättar om hur han jagade en inkräktare på slottet genom alla fängelsehålorna, så kan drottningen alltså avbryta och lägga fram ett uppdrag genom att säga "så det var *ni* som släppte den infängslade satyren fri och såg till att han senare hittades naken bland mina pelargonior?" eller "och därefter gick ni in till matsalen och krossade min finaste servis?" eller "men vänta nu, jag trodde det var ni som drog ner mina gardiner och sedan tvingade fångvaktaren att äta upp dem?" eller något annat nipprigt. Den utfrågade kan då alltså välja mellan att svara något i stil med "jo, det stämmer. Det blev lite knasigt det där, men jag försäkrar er att mina avsikter var de bästa. Ni förstår, det var så här..." eller så säger han helt enkelt bara "va? neej, det vet jag ingenting om. Det måste ha varit någon annan" eller något i den stilen. När man väl spelar spelet ska man aldrig behöva använda några konstiga termer. Bara prata på som vanligt.

De övriga pookaspelarna bör lyssna noggrant på den utfrågade eftersom det ju så småningom kommer bli deras uppgift att gissa vem som är den skyldige. Den riktiga brottslingen utmärker sig ju på att han har ett bevis mer än de andra i sin berättelse, så man kan vänta sig att hans historia kommer låta mer otrolig och krystad än de övrigas. Den skyldige i sin tur har en enormt svår ansträngning framför sig med att försöka få ihop sin berättelse utan att man tydligt hör att han lappar ihop fyra separata historier. Ett bra tips är att försöka kombinera två stycken bevis till en enda historia, men framförallt underlättar det om drottningen är klok och har gett den skyldige fyra enkla bevis som har mycket gemensamt med varandra, samtidigt som hon gör sitt bästa för att förkrångliga de övriga spelarnas historier.

Utmaning

Nå, pookaspelarna har ju en egen tävling också, där det gäller att samla ihop så många prestigeröster som möjligt genom att berätta den roligaste, otroligaste och mest imponerande historien. Därför kan också pookaspelarna försvåra läget för varandra genom att använda någon av sina tre poängmarkörer. När en pookaspelare vill göra detta så avbryter han den utfrågade genom att förringa det exceptionella i dennes berättelse på något vis och bräcka honom med en värre situation som han själv varit inblandad i under brottsnatten. Då uppstår en *utmaning*. Antingen kan den utfrågade då anta utmaningen och öka på det otroliga i sin historia tills den överträffar utmarens förslag, eller så kan han lämna över stafettpinnen till utmanaren. Då blir det plötsligt dennes tur och nu måste han fortsätta på den linje han påbörjat genom sin utmaning. Exempel; när den utfrågade säger "jag jagades alltså genom östra flygeln av de uppretade mantikororna och nu var jag i en rejäl knipa..." kan man utbrista "Ha! kallar du det där knipa? Om dina ben hade varit brutna efter fallet från balkongen, så som mina var när jag jagades över borggården av den där skenande minotauren jag

berättade om, *då* hade du varit i en knipa!" I det här läget kan den utfrågade alltså antingen fortsätta med något värre, såsom "Pff! Du hade i alla fall brutna ben att springa med, mina ben blev *kapade* längs med knäskålarna när taket rasade in och jag fick hoppa fram på mina bara benstumpar med mantikororna hack i häl över hela västra muren innan jag var framme vid drottningens torn och bla bla yackety smack..." eller så kan han låta utmanaren fortsätta sin berättelse om hur han undkommit minotauren med brutna ben. Det är inte så att den som vinner utmaningen är den tuffaste pookan, utan det är först och främst en fråga om vem som kan berätta sin historia med bäst flyt, humor och tempo. Om någon utmanar dig med en krystad och invecklad utmaning är det ofta bättre att bara låta honom göra bort sig med sin korkade utmaning än att nappa på betet och förstöra sin egen berättelse bara för att man är för stolt för att backa undan från en utmaning. Därför krävs det också mycket skicklighet av utmanaren. Om du utmanar med en för enkel utmaning har du bara slösat bort en poängmarkör i onödan, men om du drar till med en för svår utmaning så kan du måla in dig i ett hörn och förkrångliga din egen historia. Även om utmaningen antas av den utfrågade så har också din historia ändrats genom din utmaning, det är viktigt att komma ihåg. Säger du att du har brutit dina ben så är de brutna när det blir din tur att prata igen, oavsett hur din medspelare har valt att svara på utmaningen.

Återigen; det låter krångligare nu när jag förklarar principen än när man väl börjar spela: Berättar den utfrågade om hur han slängt sig i takkronan för att undvika att bli sliten i stycken av flygande apor så kan alltså en annan spelare djärvt brista ut "och den *höll*? Jisses amalia, den här killen har ju ren bondflax. Mitt äventyr på slottet var kantat av den ena olycksaliga katastrofen efter den andra, jag kom faktiskt inte ens över vindbryggan innan den kolapsade under mig och jag föll huvudstupa ner bland krockodilerna i vallgraven. *Det* är vad jag kallar för ett äventyr!" varpå den utfrågade antingen får lämna ordet vidare eller anta utmaningen och dra till med något värre. Kan takkronan och hela taket ha rasat in, kanske? Då utmaningar är påfrestande avbrott i den utfrågades historia får man enbart utföra tre stycken utmaningar under spelets gång. Därav poängmarkörerna.

Drottningen har full makt att närsomhelst avbryta och bestämma vem som ska få talan härnäst. Hon bör sträva efter att låta alla få prata ungefär lika mycket, så om någon pookaspelare klarar av sina bevis i snabbare takt än de andra så får hon bjuda denne på uppdrag eller ge de långsammare spelarna ordet så ställningen utjämnas.

Duell

Ibland möter två pookaspelare varandra någonstans i borgen och då får drottningen hetsa dem till en *duell*. Hon säger helt enkelt något i stil med "äh, men då måste ni ha vandrat in i biblioteket samtidigt som Miriam Sammetshandske blev besatt av den huvudlöse bibliotekarien! Såsom bittra dödsfiender till varandra måste ni ha utmanat varandra på duell?" varpå båda spelare får förbereda sig på en riktig kraftmätning.

Dueller går till som så att man tar sina poängmarkörer och gömmer ett valfritt antal av dem i sin ena hand för att därefter sträcka fram den mot sin motståndare. När båda gjort sina val så visar man hur många poängmarkörer man valt att satsa i duellen och den som har satsat flest anses vara vinnaren. Därefter kastar man de poängmarkörer man har använt i duellen, de är nu förbrukade och får inte användas i utmaningar eller nya dueller.

När drottningen har sett resultatet av duellen så går ordet över till vinnaren och han får berätta om hur striden gick till. Han får förödmjuka sin motståndare på alla sätt och vis och det kan bli riktigt roliga berättelser. Dueller har aldrig dödlig utgång, men vinnaren får välja mellan att antingen ge förloraren ett av sina (oförbrukade) beviskort eller få ett från honom (förloraren väljer då ett oförbrukat beviskort). Man får ge ett

blankt kort om man vill. Det kan lura de andra spelarna. Dessutom belönas han med en del prispoäng i slutet av spelet.

Om det blir lika får drottningen bestämma vem som ska få berätta om striden och gå vinnande ur den. Om båda spelare har valt att satsa en tom hand så har det inte blivit någon duell överhuvudtaget. Den utfrågade får fortsätta sin historia som han tänkt utan att blanda in någon annan spelare.

Alla gillar inte dueller och om ni vill så kan ni spela utan dem såsom vi har valt att göra i vår spelgrupp. Dess främsta syfte är att ge något roligt att göra med sina poängmarkörer för de spelare som tycker att utmaningar är svåra att hitta på. Innan man fått grepp om hur man ska göra utmaningar rekommenderar jag alltså att ni kör med duellmöjligheten. Ni kan strunta i den senare.

Röstning

Förr eller senare har alla pookaspelare förbrukat sina bevis. När de har lämnat slottet efter nattens äventyr kan de ta sina beviskort och lägga ned dem framför sig så att drottningen ser att de har spelat färdigt. Den spelare som slutför sin historia sist får ett litet minuspoäng så man vill ogärna pladdra på för länge i onödan.

Nå, när alla är klara så är det alltså dags för röstning. Pookaspelarna tar fram några papperslappar och skriver dels vem de misstänker har utfört brottet och dels vem de vill ge sin prestigeröst till. Den skyldige pookaspelaren röstar inte på vem han tror är misstänkt, utan han skriver bara kort och gott "skyldig" så att drottningen inte glömmer bort vem det var som utförde brottet. Prestigerösten ger man till den som man tycker har berättat den bästa skrönan från kvällen. Pookaspelarna skriver slutligen sina namn på rösterna så att man ser vems röst det är.

Sedan samlas rösterna in av drottningen. Hon bör då studera dessa rätt noga så att hon kan räkna poäng och se vem av pookaspelarna som ligger i ledningen. Därefter kommer det svåra, hon måste nämligen välja om hon ska gå efter juryns beslut eller bluffa. Grejen är nämligen den att drottningen inte tjänar något på att beordra dekapitering på den som verkligen varit skyldig. Hon är bara ute efter att få mest poäng av alla när spelet är slut, och därför vill hon säkert helst avrätta den pookaspelare som leder.

Drottningen bör därför räkna poäng lite snabbt innan hon bestämmer sig för vem hon skall döma till döden. Grunden är enkel:

Pookaspelare som har vunnit några dueller får +5 poäng per vunnen duell.
Den pookaspelare som avslutat sin historia sist får ett avdrag på -10 poäng.
Har man gissat rätt på vem den skyldige är, så får man 10 poäng.
För varje prestigeröst får pookaspelaren dessutom +5 poäng.
Drottningen själv börjar med 12 poäng, precis som i en vanlig kortlek.

När drottningen kollat färdigt med poäng hit och dit, så väljer hon en av pookaspelarna och berättar sedan för dem alla vem som "förklarats skyldig till brottet" (=alltså, den som hon vill avrätta).

Återigen får pookaspelarna rösta. Alla utom den dömde, i alla fall. De får diskutera sinsemellan om de vill, men ingen får titta på vad den andre skriver på sitt röstpapper. Alla väljer mellan att skriva antingen "Acceptera" eller "Uppror!". När alla skrivit färdigt håller de fram sina papper så att alla kan se vad de har skrivit för något. Sedan händer följande:

Om hälften eller majoriteten av pookaspelarna *accepterar* Drottningens beslut så får Drottningen avrätta den dömda och alla som eventuellt röstat med "uppror". Drottningen får 5 poäng för den dömda och ytterligare 10 poäng för varje upprorsman som avrättas. Varje överlevande pookaspelare får 10 poäng och när den poängberäkningen är klar kan drottningen presentera den slutgiltiga poängställningen. (Samt avslöja vem som egentligen var den skyldiga, osv)

Om det är fler upprorsröster än acceptera-röster, då måste drottningen visa upp röstsedlarna för upprorsmännen. Om det visar sig att hon kört enligt reglerna så blir det som i fallet ovan. Om det däremot avslöjas att hon ljugit och fifflat med röstresultatet, då avsätts hon och alla "upprorsmän" får tio poäng istället.

Tilläggsregler & Funderingar

Det här är bara ett första ofärdigt utkast till Pookafiktum. Vad jag behöver göra tills det kan klassas som färdigt är:

Någon text som beskriver vad en pooka är.

En massa bilder på drottningar och pookor så att folk kommer in i stämningen.

Lite texter om drottningens slott där det finns lösa beskrivningar på alla tinnar och torn och de varelser som man kan möta däri + en karta. Man behöver det inte för att spela (vi improviserar fram slottet än så länge) men det blir nog enklare att köra på det viset.

Fundering: Att vara Skyldig är så svårt att man borde få några poäng om man överhuvudtaget klarar sig med livet i behåll när spelet är slut. Ska klura på detaljerna kring detta.

Fundering: Drottningen kan fuska genom att skriva ett superenkelt bevis på sin egen bevislapp och ge till den skyldiga som sista bevis. Å andra sidan kan hon fuska genom att skriva ett superduperkrångligt bevis och ge till någon annan också. Man kan iofs fuska i alla spel så jag resonerar som så att drottningspelaren får skärpa till sig och spela ordentligt utan att vara så resultatinkriktad. Det bör inte kontrolleras med regelmekanismer om hur bevisen får och inte får skrivas.

Fundering: Utmaningar är väldigt svåra att få grepp om för många spelare. Ett enklare alternativ skulle kunna vara bra. Såsom att bara addera något till den utfrågades historia. Ska klura på detaljerna kring detta.

Kommentarer & frågor; skicka gärna till johan.rising@mediasmedjan.se