

Staden MALANDO är placerad mellan två stora rikena, ATLANDIA och ZAGARIKE, och den enda vägen man kan ta sig något så när snabbt mellan rikena går genom det pass där staden ligger. Området har kontrollerats av en folkstam som kallas malander i flera sekler, alltmedan de båda gränsande rikena vuxit sig stora. Staden är kärnan i stammens område, och det är endast styrkan driftigheten hos dess ledare som förmått repellera alla angrepp på staden som skett under denna tid. Stammens nuvarande ledare, Ali Haba El-Malan, har sedan en tid tillbaka lyckats låsa positionerna, genom att försäkra sig om det ena rikets stöd om det andra skulle anfälla.

Antagonismen mellan rikena går långt tillbaka i tiden, så långt att endast de lärde vet det egentliga skälet därtill. Av allmän kännedom är emellertid att förbindelserna mellan dem är endast av diplomatisk natur, och att en ömsesidig misstro har rotat sig djupt ner i folksjälens. Detta till trots förekommer det en hel del handelsutbyte mellan rikena, men allt sådant sker i Malandos regi. Staden köper nämligen upp varor i det ena riket och säljer till det andra, och alla de karavaner som fraktar varorna organiseras av staden. Ekonomin inom stammen har således fått ett rejält uppsving.

Både Atlandia och Zagarike är givetvis intresserade av att vara en del av det politiska spelet i staden, och har därför ett antal spioner där. Dessa är oftast endast observatörer, men det finns några lite mer kunniga personer som bedriver underrättelseverksamhet för någon sida.

I BERGEN norr och söder om staden finns ett antal stammar och småriken. Dessa inverkar inte i någon större utsträckning på situationen i stort, utan håller sig mest för sig själv och lever i fred med sina grannar. Vissa av stammarna ses med misstänksamhet och ibland öppet hat av folk i Malando.

Ett antal dagsmarcher i nordöstlig riktning finns en stor spricka som helt kort kallas RAVINEN. Den uppkom under ett häftigt jordskalv för flera hundra år sedan, och har sedan dess använts som slutförvaringsplats för oönskade saker.

Den "stam" som påverkar Malando mest är det stora antal personer som förvisats från staden för att de drabbats av en fruktad sjukdom. Denna sjukdom påminner närmast om böldpest, eftersom de drabbade för stora, vätskefyllda bölder överallt på kroppen. Många av dessa drar sig upp i bergen och samlas i mindre stammar. Flera gånger om året (i samband med högtider) kommer de ned till staden för att få gåvor, mat, etc. Vid sådana tillfällen stängs stadsportharna under tiden högtiden varar.

Tävlingen indelas i tre etapper; kval, semifinal (36 personer) och final (6 personer). I varje etapp "möts" spelarna i grupper om sex stycken, tillsammans med en person som ger bakgrunden och leder spelet. Tiden för själva äventyret är satt till 3.5 timmar.

Spelarna skall därefter bedöma varandra i tre kategorier: samarbetsförmåga, engagemang och målmedvetenhet. I vardera av dessa kategorier skall varje spelare betygsätta alla de andra spelarna enligt gängse skolbetygsnormer (1 till 5, där 5 är högst). Dessa kategorier definieras sålunda:

SAMARBETSFÖRMÅGA är personens förmåga att kunna diskutera med de andra spelarna, hans eller hennes framförande av egna åsikter, samt intresse och tolerans för andras åsikter. Exempel på bristande förmåga är att man ideligen avbryter andra spelare eller vägrar att ens lyssna på dem.

ENGAGEMANG är personens förmåga att "spela sin figur", hans eller hennes realisering, i tal och gester, av den spelade personligheten, samt även förmågan att acceptera spelets "verklighet". Exempel på bristande engagemang är att spela figuren alltför "grått" och platt, eller att man ideligen stoppar spelet för regeldiskussioner. Observera att det självklart är tillåtet att göra förfrågningar!

MÅLMEDVETENHET är personens aktiva strävan mot kort- och långsiktiga mål, hans eller hennes målinriktande handlande i spelet. Det är här som rollfigurens personliga drag spelar in, i det att handlingarna skall bygga på den spelade karaktären och inte spelaren själv. Observera att det är spelarens strävan som skall betygsättas, inte målets uppnåelse! Exempel på bristande målmedvetenhet är att ens handlingar hela tiden bestäms för stunden utan att rollfigurens karaktär får spela in.

Dessa tre bedömningsgrunder tillför spelet (i tur och ordning) en trivsam miljö för alla att spela i, en extra dimension åt rollfigurerna, och en drivfjäder som för spelet framåt. Vad som inte skall bedömas är egenskaper som det är svårt för personen att förändra, såsom personliga utstrålning, ledarförmåga och iderikedom.

Förutom att alla spelarna bedömer varandra, gör även spelledaren en bedömning, som han tar till hjälp vid särskiljning av spelare. Alla poäng för en viss spelaren summeras efter bedömningen, och det är denna summa som ligger till grund för placeringen. Den maximala poängsumman är 3 (kategorier) * 5 (bedömningar) * 5 (enskild maxpoäng) = 75, och den "genomsnittsliga" blir 45. Om två spelare har poängsummor nära varandra (0 - 3 poäng) tar spelledaren sin egen bedömning till grund för att skilja dem åt. Detta sker endast om placeringen är intressant, dvs gäller avancemang eller inte.

Innan kvalspelet börjar, får spelarna vid varje bord reda på hur många personer vid det bordet som går vidare. I skrivandets stund siktar jag på att ha 18 bord, och det skulle i så fall betyda att två spelare vid varje bord går vidare till semifinal.

En lista på vilka som gått vidare kommer att anslås på anslagstavla inom en timme efter rondens avslutande. Även reserver kommer att anslås, i de fall kvalificerade spelare försvinner. OBS! Den som vet att han eller hon inte kommer att spela i eventuell semifinal eller final, får hemskt gärna tala om det i god tid och därigenom minska antalet ovissa reserver!

Reserver kommer att utses efter poängsumma, först andraplatstagare (i den mån de inte gått till final direkt), därefter tredjeplatstagare, osv. Man blir alltså inte reserv för spelare vid samma bord, utan på en allmän basis.

Med hopp om ett underhållande konvent!



Tommy Bengtsson

BETYGSNORMAL

=====

Samarbetsförmåga

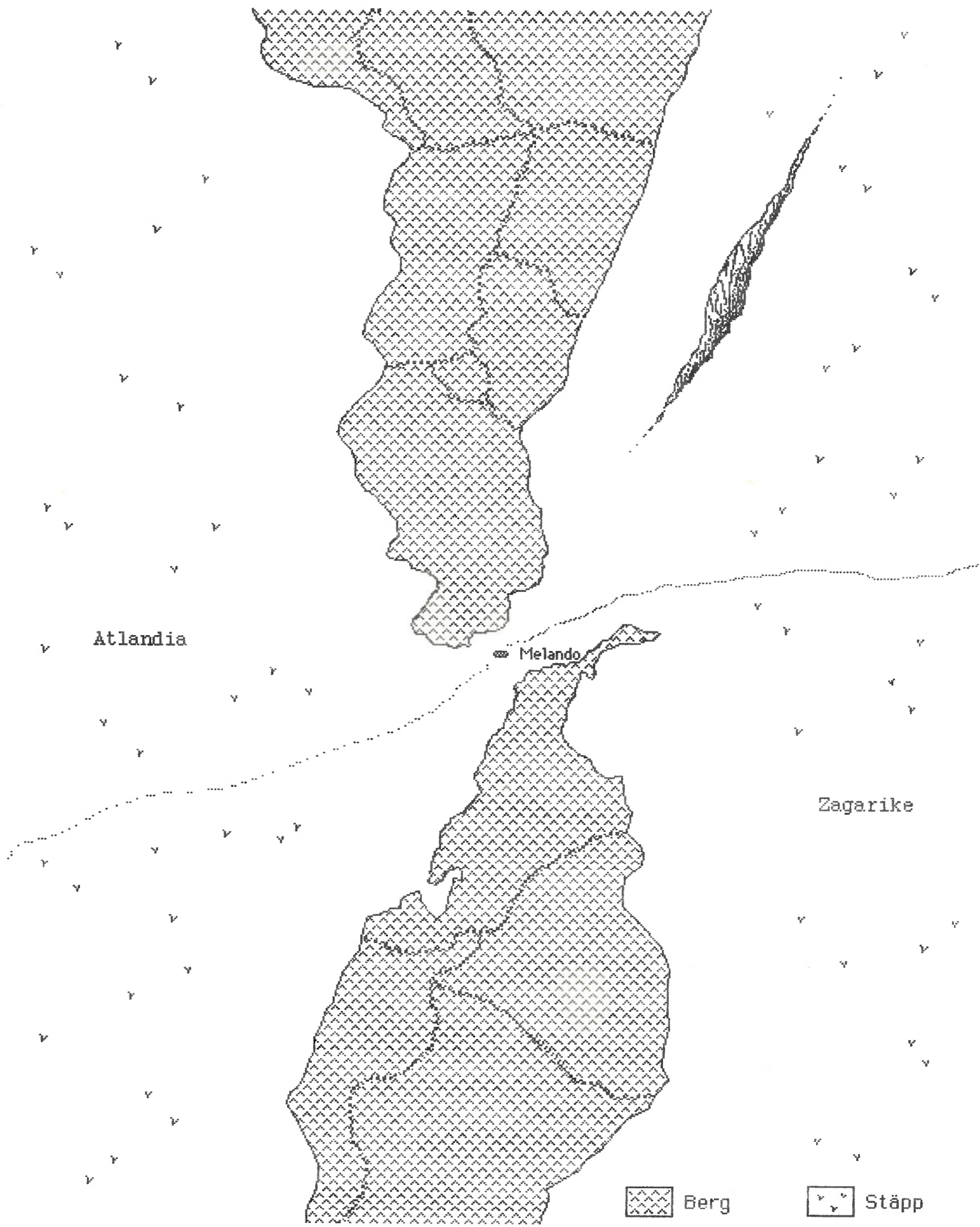
- 5) (Mycket trevlig att ha vid bordet.)
Framför sina åsikter kortfattat och nyanserat.
Avbryter inte någon i onödan.
Lyssnar på andras åsikter.
Motiverar åsikter avvikande mot andras.
Spelar för laget när inte rollfiguren klart kräver annat.
- 3) (Medel)
Framför sina åsikter något långrandigt.
Avbryter andra spelare ibland för att föra fram egen åsikt.
Lyssnar på vissa spelare, främst om de har samma åsikter.
Motiverar avvikande åsikter endast om pressad.
Kan ibland handla på eget bevåg, men sällan "gängsplittrande".
- 1) (Jobbig att spela med.)
Framför sina åsikter med hög röst tills situationen är överspelad.
Avbryter andra spelare så fort han eller hon får en egen "ide".
Hör bara sånt som rimmar bra med de egna åsikterna.
Motiverar sällan sina åsikter utan upprepar dem istället.
Spelar ofta på eget bevåg, och gärna på de andras bekostnad.

Engagemang

- 5) (Personifiering av rollfiguren.)
Allting personen säger färgas av rollfigurens karaktär.
Personens gester motsvarar alltid rollfigurens handlingar.
Accepterar situationen och begränsningar som rollfiguren sätts i.
Accepterar spelledarens regeltillämpningar.
- 3) (Medel)
Uttrycker sig emellanåt i rollfigurens anda.
Låter kroppen tala ibland.
Ifrågasätter ibland situationer och kan behöva plockas ned av spelledaren.
Kan någon gång (i viktiga lägen) envisas med att diskutera regler.
- 1) (Spelar sig själv.)
Använder sitt vanliga språk.
Sitter rakt upp och ner, och låter munnen utföra handlingarna.
Kommenterar händelser ideligen, och låter alltid spelledaren sätta gränserna för vad rollfiguren kan göra.
Diskuterar gärna regler vid bordet (och annat också för den delen).

Målmedvetenhet

- 5) (Mycket målmedveten.)
Väger hela tiden målen mot varandra och framhåller det tyngsta.
Låter rollfigurens handlande utgå från de uppsatta målen.
- 3) (Medel)
Har ett mål i taget i sinnet, och byter när "det börjar ta emot".
Handlar ofta spontant, utan att därför avvika grovt från rollfigurens målsättningar.
- 1) (Spelar sig själv.)
Strävar under gynnsamma omständigheter mot något kortsiktigt mål, och tar då inte hänsyn till något annat.
Handlar utifrån sig själv, utan att reflektera över rollfiguren.



Atlandia

Melando

Zagarike

 Berg

 Stäpp