

# Intrigspel

Regelhäfte

## Inledning

Det här intrigspelet är framtaget till Ung Vänsters sommarläger år 2000, men har modifierats efter det. Det är en lätt parodi på hur det skulle kunna se ut när fascister försöker störta en socialistisk regering, med anstrykningar av den stalinistiska paranoian över borgerlig infiltration.

Spelet är för 15-20 deltagare, och borde tar omkring 4 timmar att spela, plus tid för regelgenomgång. Det finns inget teaterelement i spelet, men däremot behöver du kunna ljuga och intrigera för att lyckas i de mer ljusskygga rollerna.

Regelhäftet är skrivet för att fungera som referens i första hand, så det kan vara lite opedagogiskt upplagt. Spelledaren kommer att gå igenom grunderna, men läs igenom reglerna innan spelet börjar så har du mer hjärna över till att försöka lista ut vad de andra spelarna är för några.

## Situationen

Den socialistiska regeringen förslag till en ny och starkare arbetsrätt var droppen som fick bägaren att rinna över i de fascistiska leden. De har mördat den sittande presidenten, och även om de än så länge är långt ifrån så starka att de kan genomföra en statskupp så sprider de kaos i runt om i landet. Regeringen behöver ombildas, och en ny president måste tillsättas. Samtidigt tar de gamla fraktionsbildningarna ny fart, och hotar att fullständigt förstöra de demokratiska strukturer som byggts upp. De närmaste åtta veckorna fram till presidentvalet är ödesmättade – vilken socialism är det som håller på att utvecklas?

## Att få en roll

Du kommer att få ett svart och ett rött spelkort från en vanlig kortlek. Det svarta kortet ger dig ett ID-nummer, som kommer skrivas upp på en tavla med ditt namn, så att alla vet vem som har vilket nummer. På mötena kommer ni också att sitta i nummerordning. Klöver räknas som den siffra som står på, spader är den siffran plus tio. Spader tio är alltså ID-nummer tjugo. De klädda korten är borttagna.

Det röda kortet visar vilken fraktion du tillhör, och är hemligt. Du får inte visa det får någon. Så här tyder du de röda korten:

*Hjärter ess:* stalinisternas starka ledare

*Hjärter kung, dam eller knekt:* vanlig stalinist

*Ruter ess:* trotskisternas starka ledare

*Ruter kung, dam eller knekt:* vanlig trotskist

*Nummer två eller tre:* fascist

*Andra kort:* vanlig socialist

## Spelledaren

Spelledaren, också kallad talman, är den som håller ordning på spelet och ansvarar för att tidsramarna hålls. Spelledaren hejar inte på någon sida, utan deltar bara för nöjet att vara den som vet allt i spelet.

Spelledaren kan närsomhelst sätta en spelare under utredning för att inte ha visat tillbörlig respekt för regeringsmötet. Fallet kommer precis som vanligt att tas upp under §2 på nästa möte och avgöras med majoritetsbeslut.

## Spöken

Spelare som är döda eller uteslutna, eller andra som tittar på spelet, kallas populärt spöken. De får inte på något sätt påverka spelets utgång.

## Ledtrådar

Spelledaren kommer nu att ta in alla kort, och byta ut eller byta plats på ett eller ett par av de röda korten. De kommer fortfarande ligga i par med de svarta. Sedan kommer paren delas ut igen till alla, fast i slumpmässig ordning så att ingen vet vem som har fått vems kort.

Proceduren återupprepas en gång, så att du har fått se två par kort, och sedan tar spelledaren tillbaka alla kort och blandar dem. Det betyder att du har lite ledtrådar om vem som är vem i spelet, och tillsammans med andra du litar på kan du få en ganska bra bild. Om de inte ljuger för dig, vill säga.

Får du se dina egna kort vet du dels lite säkrare vilken information som sprids om dig, och dels vet du att det bara är en annan som har fått veta något om dig. Det kan vara bra eller dåligt beroende på situationen.

Innan den här fasen är slut får också fascisterna, stalinisterna och trotskisterna se vilka fler som ingår i deras fraktion. Till sist presenterar sig alla med namn och ID-nummer.

## Mötena

Spelet är uppdelat i åtta möten. Vad som tas upp när står i sammanfattningen sist i häftet. Mellan varje möte är det en stunds paus, som du bör passa på att använda till att intrigera: försöka få reda på vem som tycker vad, pusha på vissa kandidater, argumentera för vissa förslag, lyssna efter och sprida rykten och så vidare. Det här är ett spel som kan avgöras helt i korridorerna.

## §1 Mötets öppnande

Spelledaren öppnar mötet.

## §2 Uteslutningsärenden

Den som antingen har upptäckts med ett brott eller sattes under utredning av SÄPO på mötet innan kan uteslutas. Varje person tas upp för sig. Först får SÄPO yttra sig om uteslutningsärenden de har tagit upp, sedan får den anklagade yttra sig. Ingen annan får yttra sig. För att en person ska uteslutas krävs mer än hälften av rösterna.

## §3 Veckans val

Varje möte ska utse en person till en post, som är bestämd i mötesordningen. Alla har yttrande- och förslagsrätt. Det exakta tillvägagångssättet i omröstningen bestäms av spelledaren, men för att väljas krävs mer än hälften av rösterna. Bli resultatet lika mellan alla kandidater i en omröstning avgör i första hand en ny röstomgång, i andra hand lotten. Regeringen kan också välja att inte tillsätta posten.

## §4 Veckans fråga

I mötesordningen finns bestämt vilken fråga som ska tas upp på mötet. Det krävs mer än hälften av rösterna för att ett förslag ska gå igenom. Under möte fyra till sju kommer det inte finnas någon veckans fråga om inte KU respektive FEM har lagt något förslag.

## §5 SÄPO öppnar en utredning

Under den här punkten kan SÄPO öppna en utredning mot någon, vem som helst. Det finns inte tid för SÄPO att konferera, men om en pekar kan den andra nicka.

## Mordförsök och taskspel

Efter de fem mötespunkterna kommer alla få blunda, och ges möjlighet att försöka mörda någon eller plantera fejkat bevismaterial hos någon. Normalt så får alla göra ett försök, men är det många som vill försöka i samma runda kan spelledaren välja att bara låta vissa göra det. De som har bonus prioriteras före de andra.

Att försöka är enkelt: när alla har blundat och spelledaren ber den som vill försöka räcka upp handen, gör det och visa upp ett till fem fingrar (gärna övertydligt) så att spelledaren kan säga när det blir din tur. Spelledaren drar ett av tio kort märkta ett till tio och visar dig resultatet. Alla försök kommer att genomföras i ett svep, innan spelledaren låter alla öppna ögonen och presenterar resultatet.

### Mörda A

Forma handen som en pistol med två fingrar och tummen, och peka på den du vill försöka mörda. Försöker du mörda någon som sitter i SÄPO eller valberedningen har du +2 i tabellen. Har SÄPO dig under utredning har du också +2. Sitter du själv i SÄPO får du en bonus på -1. Är du fascist får du en bonus på -2.

- 3 Lyckas
- 4 Lyckas men upptäcks
- 5-6 Misslyckas
- 7-8 Misslyckas och upptäcks, A okänd
- 9+ Misslyckas och upptäcks, A känd

### Sätta dit A för mordförsök på B

Pecka först på A med pekfinger, sedan på B med öppen hand. Har SÄPO dig under utredning har du +2 i tabellen. Sitter du själv i SÄPO får du en bonus på -2.

- 2 Det ser ut som att A försökt mörda B
- 3-4 Det ser ut som att A försökt mörda någon, okänt vem
- 5-6 Misslyckas
- 7 Du upptäcks själv med att plantera bevis hos A, B okänd
- 8 Du upptäcks själv med att plantera bevis hos A, B känd
- 9 Det ser ut som att du försökte mörda någon, okänt vem
- 10+ Det ser ut som att du försökte mörda B

### Hur illa kan det gå då?

Den som upptäcks för något döms med majoritetsbeslut under §2 på efterföljande möte. Det enda möjliga straffet är uteslutning. Den som mördats eller uteslutits lämnar spelet med omedelbar verkan.

Den som utesluts får dock chansen att yttra några väl valda sista ord. Eftersom den uteslutne fortfarande räknas som vinnare om regeringen väljer rätt president så ska de sista orden ses som en sista chans att påverka spelets utgång.

### Utskotten

Den som väljs till något ska markera detta genom att sätta en skylt framför sig med utskottets namn – eller använda något annat om spelledaren vill det. Detsamma gäller den som är satt under utredning.

### SÄPO (2 personer)

Säkerhetspolisen kan varje möte sätta en person, vem som helst, under utredning. Det betyder att frågan om uteslutning av den personen kommer att tas upp på nästa möte. Frikänns personen är han eller hon inte längre under utredning. Utskottets beslut fattas alltid enhälligt.

Skulle det första mötet fatta beslut om att SÄPO inte kan börja agera förrän på möte 2 betyder det att inga av de fördelar som finns med att sitta i SÄPO börjar gälla förrän då.

### KU (1 person)

Konstitutionsutskottet leds av en regeringsmedlem. På möte fyra och sex kan KU lägga ett förslag om att en eller båda i SÄPO ska ersättas av andra regeringsmedlemmar, som KU också föreslår. Även SÄPO-poster som av någon anledning är tomma kan ersättas vid de här tillfällena. Regeringen bara bifalla eller avslå KUs förslag i sin helhet.

### Fem (1 person)

Det feministiska utskottet leds av en regeringsmedlem, och kan lägga förslag vid två tillfällen. På möte fem kan de föreslå att en eller två av VB-ledamöterna måste vara kvinnor. På möte sju kan de föreslå att presidenten måste vara kvinna.

### VB (3 personer)

Valberedningens uppgift är att lägga förslag på vem som ska väljas till president på möte åtta. Hur regeringens omröstning går till beror på hur pass överens VB är.

Om alla tre i valberedningen är överens, kommer deras kandidat att väljas utan

omröstning. Är två av dem överens om ett majoritetsförslag ställs det mot minoritetsförslaget, men för att minoritetsförslaget ska vinna krävs att det får minst 2/3 majoritet. Har alla tre varsitt förslag så görs en provomgång, där de två förslag som får flest röster går vidare till final. Finalen avgörs sedan med enkel majoritet, där den senast valde VB-ledamoten har utslagsröst.

Om det av någon anledning inte finns tre medlemmar i VB när de ska föreslå presidentkandidat på möte åtta, kommer regeringen först att fyllnadsvälja och sedan låta VB ha överläggningar i ett separat rum. Först när VB är färdiga med sitt eller sina förslag kommer mötet gå vidare till presidentval.

Skulle det bara finnas två personer kvar när presidenten ska väljas, och de inte kan komma överens, kommer den som valts senast till VB att bli president.

### Vilka kan väljas till olika poster?

Alla kan väljas till alla poster, med följande undantag:

- a) Den som redan sitter på en utskottspost kan inte väljas till en annan.
- b) Möte 2 kan besluta att bara kvinnor kan sitta i FEM.
- c) Möte 3 kan besluta att VB inte kan väljas till president.
- d) Möte 5 kan besluta att minst en eller två i VB måste vara kvinnor.
- e) Möte 7 kan besluta att presidenten ska vara en kvinna.

Om de här undantaget skulle göra att det inte finns några valbara regeringsmedlemmar till VB eller presidentposten

så upphör de att gälla ett och ett, med början från a), tills en eller flera har blivit valbara. Däremot gäller alltid att ingen kan sitta på två utskottsposter samtidigt, så om någon väljs till en annan blir den första posten tom.

Det går inte att tacka nej till en nominering till en post, och den som en gång är tillsatt kan inte självmant avgå. Skulle någon i SÄPO mördas, uteslutas eller avsättas utan att ersättas fortsätter utskottet fungera som vanligt; den kvarvarande personen fattar besluten själv. Skulle båda personerna mördas eller uteslutas slutar utskottet helt enkelt att lägga förslag.

## De politiska sidorna

Intrigspel är inte ett spel om individuell maktsträvan, utan det viktiga för dig är att det blir någon med rätt åsikter som blir president. Däremot är det kanske bara dig själv du kan lita på, och du är ju en kandidat så god som någon.

Du har en överlevnadsinstinkt, vad som helst är bättre än en säker död, men du kan välja att riskera livet för att försöka få rätt resultat.

## Vanliga socialister

De vanliga socialisterna vill i första hand att någon vanlig socialist ska bli president. I andra hand vill de ha en vanlig trotskist eller stalinist – det kvittar vilket. Det värsta vore om någon av de starka ledarna eller en fascist blev president.

Åtminstone nästan hälften, antagligen fler, av regeringsmedlemmarna är vanliga socialister.

## Stalinister och trotskister

De två fraktionerna, stalinisterna och trotskisterna, hatar varandra nästan lika mycket som de hatar fascisterna. I varje fraktion finns det en stark ledare. Det betyder inte nödvändigtvis att det är den personen som leder fraktionen, men det är deras förstahandsval till presidentposten.

I andra hand vill de ha någon annan i deras fraktion, i tredje hand vill de ha en vanlig socialist. Det absolut värsta är en fascist, näst värst är den andra fraktionens starka ledare och sedan någon annan från den andra fraktionen. De två grupperna behöver inte nödvändigtvis vara lika stora.

Det är förstas lite politiskt elakt att bunta ihop trotskisterna med stalinisterna. Å andra sidan är det ganska roligt, och spelet behöver två likvärdiga fraktioner.

## Fascister

I första hand vill de fascistiska infiltratörerna ha någon av sig själva som president, och i andra hand någon av de vanliga stalinisterna eller trotskisterna. En stark ledare eller demokratisk socialism är lika illa båda två.

## Vad händer sedan?

När en president har valts är spelet slut. Vilka som sitter i olika utskott och vilka som har försvunnit från regeringen är oviktigt, eftersom presidenten kommer att leda en helt ny regering.

Om en fascist blir president rasar den socialistiska regeringen samman, och överklassen tar tillbaka initiativet i samhällsutvecklingen.

Om den starka ledaren från stalinisterna eller trotskisterna blir president etableras en byråkratisk statsapparat som gör sig mer och mer oberoende av folket. Snart kommer de enhetliga uniformerna fram ur garderoben.

Om någon annan från någon av fraktionerna blir president kommer statsapparaten också att byråkratiseras, men inte vara riktigt tillräckligt stark för att trycka ner vare sig fascisterna eller folket. Det är svårt att säga vem som kommer dra det längsta strået på sikt.

Om en vanlig socialist väljs till president kommer landet att fortsätta demokratiseras. Arbetarna tar över makten på sina arbetsplatser, och hittar nya sätt att organisera produktionen. Ett stort steg mot en människans frigörelse är taget.

REGLERNA SKREVS av Mikael von Knorring, och får kopieras för personligt bruk. De kan hämtas ner från [www.socialist.nu](http://www.socialist.nu). Copyright Mikael von Knorring 2000.

## Standarddagordning

- §1 Mötets öppnande
- §2 Uteslutningsärenden
- §3 Veckans val
- §4 Veckans fråga
- §5 SÄPO öppnar en utredning

## Veckans val och fråga

- 1 SÄPO
  - Ska SÄPO få börja agera först möte 2?
- 2 SÄPO
  - Ska bara kvinnor kunna väljas till FEM?
- 3 KU
  - Ska VB kunna väljas till president?
- 4 FEM
  - KU: ska SÄPO ersättas?
- 5 VB
  - FEM: ska det finnas VB-kvotering?
- 6 VB
  - KU: ska SÄPO ersättas?
- 7 VB
  - FEM: ska presidenten vara kvinna?
- 8 Presidentval

## Spelordning

- Möte – Mord – Paus
- Möte – Mord – Paus
- osv

## Röda kort

- Hjärter ess*: stalinisternas starka ledare
- Hjärter kung, dam eller knekt*: vanlig stalinist
- Ruter ess*: trotskisternas starka ledare
- Ruter kung, dam eller knekt*: vanlig trotskist
- Nummer två eller tre*: fascist
- Andra kort*: vanlig socialist

## Mörda A

Peka på A med fingrarna som en pistol.

- A sitter i SÄPO eller VB +2
- Du är under utredning +2
- Du sitter i SÄPO -1
- Du är fascist -2

- 3 Lyckas
- 4 Lyckas men upptäcks
- 5-6 Misslyckas
- 7-8 Misslyckas och upptäcks, A okänd
- 9+ Misslyckas och upptäcks, A känd

## Sätta dit A för mordförsök på B

Peka först på A med pekfingeret, sedan på B med öppen hand.

- Du är under utredning +2
- Du sitter i SÄPO -2

- 2 Det ser ut som att A försökt mörda B
- 3-4 Det ser ut som att A försökt mörda någon, okänt vem
- 5-6 Misslyckas
- 7 Du upptäcks själv med att plantera bevis hos A, B okänd
- 8 Du upptäcks själv med att plantera bevis hos A, B känd
- 9 Det ser ut som att du försökte mörda någon, okänt vem
- 10+ Det ser ut som att du försökte mörda B