

- ♦ Man får inleda en intervjufråga på vilket sätt som helst, med en rak och enkel fråga, till exempel ”kände ni herr XXX?”.
- ♦ Får man en fråga om huruvida man har en relation till någon annan så får man svara på två sätt: antingen kan man tala sanning eller så kan man vägra att svara. Man får inte ljuga på denna punkt.
- ♦ Ett eventuellt svar kan leda till en fördjupningsfråga, inte nödvändigtvis från den intervjuande personen utan även från andra deltagare. Om man vägrar att svara så får man inte ställa fördjupningsfrågor.
- ♦ När man svarar på en fördjupningsfråga så har man tre möjligheter: man kan svara sanningsenligt (om än kanske inte med hela sanningen), man kan vägra att svara, och man kan ljuga.
- ♦ Svara alltid ur rollens perspektiv, och anta alltid att andra deltagares svar kommer ur rollens perspektiv.
- ♦ Prata inte i munnen med varandra. Var tyst när någon annan talar och svara hövligt på frågor.
- ♦ När man inte längre får svar så får den svarande ställa en intervjufråga till någon annan deltagare, vilken som helst, på samma sätt.
- ♦ Om den svarande inte vill ställa en fråga så är ordet fritt. Då får vem som helst ställa en intervjufråga till vilken deltagare som helst.

Inspektör Willikins inleder förhören med de närvarande, lämpligen genom att fråga ut en person hur denne kände doktor Smith. Den svarande i den frågan blir sedan nästa person att fråga någon annan.

När man känner på sig att man vet vem mördaren är så kan man göra en anklagelse. Om anklagelsen är giltig så avslutar den spelet. Det är alltså det sista som sker, och det är då korten läggs på bordet, bokstavligt talat. Skulle anklagelsen inte vara giltig så fortsätter spelet en stund till, fram till nästa anklagelse. Att lägga fram en anklagelse går till så här:

- ♦ Vem som helst utom mördaren kan lägga fram en anklagelse när som helst efter att alla deltagare utom Willikins har fått svara och alla deltagare har fått ställa frågor.
- ♦ Vederbörande meddelar då att han eller hon vill göra en anklagelse, till exempel med orden ”jag vet vem mördaren är” eller något i den stilen.
- ♦ Anklagaren har nu ensam ordet och pekar ut den skyldige.

- ♦ Därefter får anklagaren lägga fram sin beviskedja och motivera varför han tror att den skyldige är den skyldige.
- ♦ När motiveringen är framlagd så får alla deltagare uttala sig om huruvida motiveringen håller. Om man anser att motiveringen inte håller så måste man tala om varför den inte håller. Man kan alltså inte bara säga att motiveringen inte håller.
- ♦ Anklagaren får svara på ett sådant ifrågasättande och fördjupa resonemanget.
- ♦ När alla deltagare har fått chansen att motivera sitt ifrågasättande så får anklagaren en sista chans: dra tillbaka sin anklagelse eller gå vidare.
- ♦ Dras anklagelsen tillbaka så fortsätter spelet som tidigare.
- ♦ Går man vidare med anklagelsen så ska övriga deltagare (dvs alla utom anklagaren och den anklagade) avgöra om anklagelsen är giltig. Om minst hälften av de övriga deltagarna anser att den är giltig så ska korten fram.
- ♦ När korten kommer fram så visar det sig vem som är mördaren.

VEM VINNEN?

När en giltig anklagelse har lagts fram så läggs korten på bordet. Då avslöjas vem som är mördaren och därmed vem som har vunnit spelet.

- ♦ Om den anklagade har ett jokerkort på hand så har mördaren avslöjats och anklagaren har vunnit spelet.
- ♦ Om den anklagade inte har ett jokerkort på hand så är han oskyldig. Mördaren kommer då undan, och det är dags för honom att visa fram sitt jokerkort som bevis på att han har vunnit.
- ♦ Observera att mördaren inte får peka ut en falsk mördare. Gör han det så förlorar han automatiskt. Hans enda hopp är att någon annan pekar ut fel mördare.

Murder, We Wrote är © 2003 Krister Sundelin. Det får spridas av vem som helst, så länge som det sker i sin helhet utan förändringar och utan kostnad. **KB Rävsvans Förlag** har publiceringsrätten i övrigt.

MURDER
WE WROTE

ETT TRIVSAMT SÄLLSKAPSRULLSPEL FÖR 5 ELLER FLER DELTAGARE



”BÄSTA REGLER”
DOGMA-TÄVLINGEN 2003



Murder, we wrote! är ett mordgäterollspel för mellan sex och femton deltagare. Det spelas lämpligen på konvent, fester eller andra tillfällen då det finns flera fantasifulla deltagare som inte har något bättre för sig. Det rekommenderas att en person med lite mer erfarenhet av rollspel tar rollen som moderator. Övriga deltagare behöver liten eller ingen erfarenhet alls, men däremot lite vilja att fantasera och skådespela samt förmåga att bjuda på sig själva.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

Det här spelet är en mordgäta som skulle kunna utspela sig på en engelsk herrgård i början av 1900-talet. Premisserna är att ett mord har begåtts och polisen har kommit till herrgården. Polisen har just burit ut kroppen, och kvar finns inspektör Willikins från Scotland Yard och en polissergeant. Alla närvarande i rummet kände den döde, och en av dem är mördaren.

Spelet spelas genom att man frågar ut de andra deltagarna om deras relationer till varandra och till den döde, och man försöker på så sätt lägga pussel till dess att man vet vem som är mördaren.

Målet är att försöka att avslöja mördaren och peka ut honom. Om den utpekade faktiskt är mördaren så har utpekaren vunnit. Om däremot den utpekade faktiskt inte är mördaren så har den riktiga mördaren kommit undan och vunnit spelet.

VAD SOM BEHÖVS

- ♦ En normal kortlek med minst en joker. Skulle man vara fler än femton deltagare så kan enkelt göra plats för fler genom att använda två kortlekar.
- ♦ Papper och penna. Deltagarna ska ha två små lappar var, stora som en fjärdedels A4 eller till och med mindre. Post-it-lappar eller visitkort duger alldeles utmärkt. Du kan även använda de bifogade formulärens.

INSPEKTÖR WILLIKINS

Till en början, innan alla är på det klara med hur Murder, we wrote! fungerar så kan det vara värt att ha en moderator i spelet. Moderatorns uppgift är att förklara hur spelet fungerar och styra det. En stund in i

spelet kan moderatoren lämna sin uppgift som moderator och slänga sig in i spelet i form av rollen inspektör Willikins.

Observera att inspektör Willikins kan delta i spelet och vinna, eftersom inte ens han vet om vem som är mördaren, men han har också den extra funktionen att sätta igång spelet och förklara hur det fungerar. Inspektör Willikins är dock aldrig mördaren.

FÖRBEREDELSE

Det är alltid moderatoren som förbereder spelet. Börja med att förklara att ni ska spela ett mordgätespel som utspelar sig i en engelsk herrgård i början på seklet. Alla deltagare ska hitta på en roll som de ska låtsas vara. Rollen består av ett namn, ett yrke och upp till fyra relationer med de övriga deltagarna.

ROLLER OCH PRESENTATION

Varje deltagare hittar på ett namn och ett yrke som de skulle kunna tänka sig ha om de hade levt i England under början på förra seklet. Dessa roller kan vara vilka som helst, och social nivå eller kön är egentligen oväsentligt. Det viktigaste är att man väljer en roll som man tycker är rolig och fantasieggande.

Exempel på en roll skulle kunna vara ”John Ashton-Clarke, kamrer”. Varje deltagare skriver upp detta tydligt med lättlästa bokstäver på en lapp som de hänger i bröstfickan eller sätter fast på kläderna på något sätt. Därefter ska alla deltagare presentera sig. Moderatorn kan börja med att presentera sig:

”Jag är inspektör Willikins från Scotland Yard. Det är mitt kall att finna mördare, våldsmän och andra onda missdådare vart de än befinner sig.”

Därefter följer de andra upp med sina respektive presentationer. Det bör gå på två meningar ungefär. Det är bra om man försöker falla in i rollen redan i presentationen. Till exempel kan det låta så här:

”Mitt namn är John Ashton-Clarke, och jag arbetar för Wilbur&Son som kamrer. Jag är egentligen en rätt grå typ.”

”Jag är lady Victoria Clemens, dotter till sir Clemens. Jag arbetar naturligtvis inte.”

”Jag är doktor Smiths betjänt, Wesley. Min arbetsgivares väl är mitt lin.”

RELATIONER

- ♦ Förbered kortleken genom att lägga ut jokarna.
- ♦ Blanda leken väl, och räkna upp fyra gånger så många kort som det finns deltagare, moderatoren inte inräknad. Finns det fem deltagare och en moderator så ska man alltså räkna upp tjugo kort.
- ♦ Lägg undan resten av kortleken utom en joker.
- ♦ Blanda de kvarvarande korten utom jokern.
- ♦ Tag det översta kortet. Detta representerar mordvapnet.
 - ♣ Klöver = trubbigt vapen
 - ♦ Ruter = pistol
 - ♠ Spader = kniv
 - ♥ Hjärter = gift
- ♦ Håll upp det dragna kortet och jokern. Säg följande:

”Doktor Smith mördades med (vad nu mordvapnet var). Hans mördare finns i detta rum. Det enda signalement som doktor Smith lämnade på sin mördare är ett jokerkort. Utöver det så är mördarens identitet okänd, och han - eller hon - kommer naturligtvis att sörja för att den ska förbli död. Det är vår uppgift här ikväll att avslöja mördaren.”

- ♦ Lägg undan mordvapnet bland de andra kastade korten.
- ♦ Lägg sedan in jokern i de kvarvarande korten.
- ♦ Blanda de kvarvarande korten och jokern väl.
- ♦ Dela sedan ut fyra kort till varje deltagare. Var noga med att poängtera att korten inte ska visas för någon.
- ♦ Varje kort representerar en relation till någon annan deltagares roll eller till den döde doktor Smith.
 - ☞ Minst en av relationerna måste vara till den döde.
 - ☞ Ingen får ha någon relation till inspektör Willikins.

Det finns fyra möjliga relationer:

- ♥ Känslorelationer, representerade av hjärterkort. Exempel på sådana kan vara ”hemligt förälskad i XXX”, ”beundrare av XXX”, eller ”svartsjuk på XXX”, där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith. Alla känslorelationer är hemliga eller privata och rör ingen utomstående.
- ♣ Ekonomiska relationer, representerade av klöverkort. Exempel på sådana kan vara ”står i skuld till XXX”, ”har lånat ut pengar till XXX”, eller ”har

satsat pengar tillsammans med XXX”, där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.

- ♦ Sociala relationer, representerade av ruterkort. Exempel på sådana kan vara ”medlem i samma herrklubb som XXX”, ”granne med XXX”, eller ”svägerska till XXX”, där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.
- ♠ Yrkesmässiga relationer, representerade av spaderkort. Exempel på sådana kan vara ”kollega med XXX”, ”anställd hos XXX” eller ”chef till XXX” där XXX är en annan deltagare eller doktor Smith.

Det rekommenderas att spelarna lägger ner lite fantasi i relationerna. Ju mer trovärdighet och fantasi det finns i relationerna desto roligare blir spelet. Det är bara bra om relationerna fördjupas och förklaras lite. Det rekommenderas att man lever sig in i relationerna allt eftersom de avslöjas.

Varje deltagare ska nu hitta på en relation per kort som man har på hand. Observera att om man har fler än ett kort av en färg så har man två relationer av den sorten, och de måste vara till två olika personer. Varje deltagare skriver ner sina relationer på en lapp, som de sedan håller hemlig.

En av deltagarna kommer att ha en joker på hand. Denna deltagare är mördaren. I övrigt så skapar denne deltagare sina relationer som vanligt, men han kommer alltså bara att ha tre relationer. En av dessa måste vara till doktor Smith, och den måste komma på ett motiv till varför han har mördat den gode doktorn. En annan relation måste också förklara hur han kom över mordvapnet. Om någon deltagares roll är läkare så kan det förklara hur mördaren kom över eventuellt gift, och om någon person är jägare så kan det förklara hur man kom över pistolen, och så vidare. Det är därför som det är så viktigt att man skapar rollerna och presenterar dem innan man skapar relationer.

HUR MAN SPELAR

När alla är klara med sina relationer och roller så samlas alla deltagare på ett ställe.

I grunden spelas Murder, we wrote som en slags charader. Man intervjuar varandra om deras relationer inbördes och till den döde doktorn, och man svarar på intervjufrågorna som om man var sin roll och faktiskt kände doktor Smith. Följande regler gäller för intervjufrågorna: