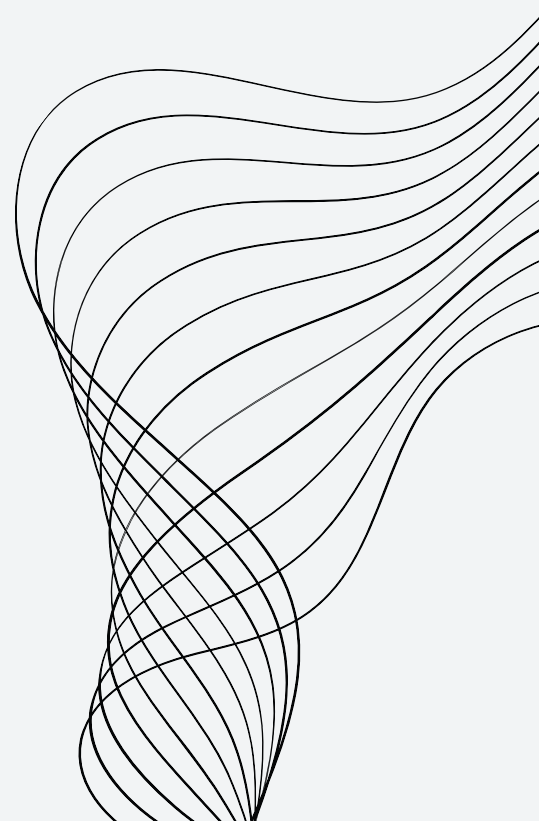
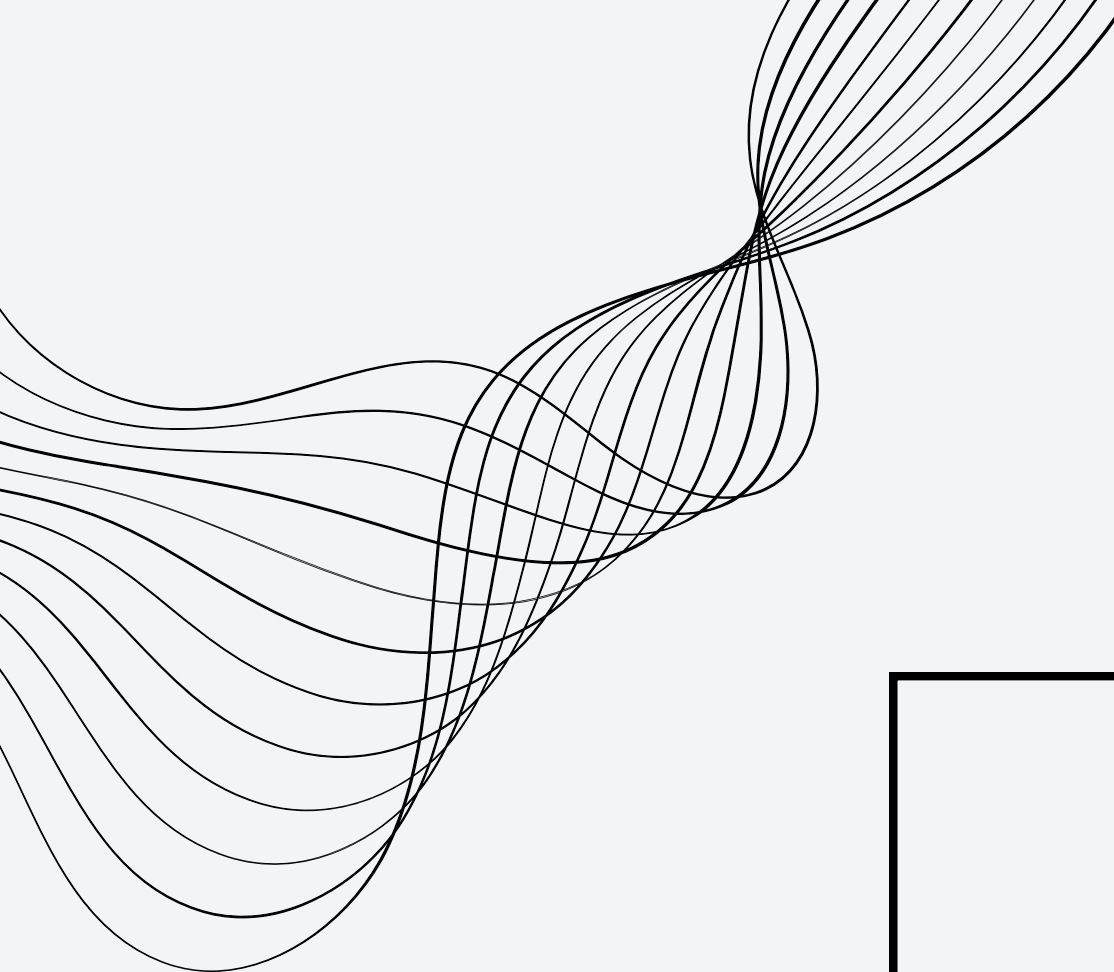




TIDEN ÄR AVGÖRANDE

SPELLEDARENS GUIDE



INNEHÅLL



01

INTRODUKTION

02

GENOMGÅNG

03

SPEL - FAS A

04

SPEL - FAS B

05

AVSLUTNING

06

YTTERLIGARE MATERIAL

INTRODUKTION



"Tiden är avgörande" är ett spel utformat för att hjälpa spelare att reflektera över sina tidshanteringsfärdigheter, vilket sätter dem i en position där de kommer att behöva organisera och prioritera "uppgifter" inom en mycket begränsad tidsram.



Under spelets gång kommer spelarna att vara världens skarpaste hjärnor inom hälsovetenskap, inbjudna att umgås och prata om framtiden av en multimiljonär som är fast besluten att se sin vision förverkligas. Varje spelare kommer att ha sina personliga mål och agenda, men under spelets gång kommer de att upptäcka en bomb. De kommer att behöva hantera den aktuella krisen, samtidigt som de försöker uppnå sina personliga och gemensamma mål.

ÖVERSIKT

Kort beskrivning

Trettio av världens skarpaste hjärnor har blivit inbjudna till en avskild herrgård, som ägs av den tillbakadragne multimiljonären och visionären Robert Green. Var och en av er är expert inom ert respektive område – teknologi, medicin, psykologi, ingenjörskonst, artificiell intelligens, cybersäkerhet med mera. Inbjudan var mystisk och innehöll små detaljer utöver ett löfte om att denna sammankomst skulle kunna leda till ett projekt som skulle förändra världen för alltid.

Spelare

11 – 30

Facilitatorer

2

Tid

Ungefär 3 timmar

Komponenter



Kuvert (normala och små)
Utskrivbara material
Maskertejp eller etiketter
Pennor
En mobiltelefon
Valfritt: Snacks och drycker,
plastmuggar

FÖRBEREDELSESTEG

1

Innan genomgången börjar, göm en mobiltelefon med nedräkning på 135 + förberedelsetid minuter. Se till att det finns ljud i slutet av nedräkningen, eftersom det kommer att indikera slutet på spelet. Se till att nedräkningen är synlig när skärmen är låst och sätt telefonen i flygplansläge, frånkopplad från internet, för att minimera distraktioner utanför spelet. Ställ in lösenordet för låsskärmen till 3195.

2

Separera ett område i spelet från ett område utanför spelet, och begränsa området där folk kan spela.

3

Om det är möjligt, förbered en bar med juice och snacks.

4

Innan aktiviteten börjar, be dina spelare att klä sig så fint som möjligt, som om de skulle på fest.

5

Om det är möjligt, ha en annan telefon ansluten till en högtalare med ett nedräkningsljud som kommer att finnas i bakgrunden, vilket kommer att starta i fas b av spelet. Om spelarna lyckas avaktivera bomben, stoppa nedräkningsljudet.



GENOMGÅNG-35'

Under genomgången kommer du att introducera spelarna till spelets premiss, reglerna och spelets mekanik, och slutligen karaktärsfördelning, karaktärsanpassning och registrering.

SÄKERHET - 5'

Emotionell trygghet

Oavsett spel bör emotionell säkerhet alltid prioriteras.

Även om det här spelet inte är utformat för tungt emotionellt spel och det inte utlöser sig självt, får en spelare, om de av någon anledning känner sig överväldigade, triggade eller osäker, lämna spelet genom att använda signalen för att inte spela och ta så mycket tid som behövs.

Fysisk säkerhet

Det finns inga stridsmekanismer i det här spelet, det finns ingen anledning till fysisk kontakt (som att söka, hålla fast etc.). Innan någon form av fysisk kontakt initieras med någon spelare, se till att de känner sig bekväma och att du har ditt samtycke.

Out of game-signal: Stängd näve ovanför huvudet betyder att spelaren är ur spel. Anta i alla avseenden att den här spelaren inte existerar.

Facilitatorer

Se till att varje spelare vet vilka facilitatorerna är och förklara er roll. Båda facilitatorerna är karaktärer från spelet: Robert Green är multimiljonärvärden och Lara Green är värdens syster. För frågor utanför spelet kan spelare gå fram till Lara, följa henne i området utanför spelet och fråga henne vad de behöver. Se till att spelarna förstår följande: om någon av facilitatorerna meddelar något, till exempel att dörrarna är låsta, måste de betrakta detta som en regel som inte kan åsidosättas förrän annat sägs. Även om dörrarna i själva verket är olåsta, bör de fortsätta spela som om de var låsta, tills de får andra instruktioner.

REGLER OCH MEKANIK - 5'

Kort

Varje spelare får ett mindre kuvert som delas ut till sig, som ska öppnas när de får instruktioner i spelet. Det kan innehålla några kort. De är avsedda för engångsbruk och spelarna måste följa instruktionerna till T:et. Under inga omständigheter krävs fysiskt våld.

Korttyper: handlingskort - de beskriver en handling som behöver vidtas. Rollkort: de indikerar rollen och ett gruppmål.

Karaktärsblad/Mål/Roller

Karaktärsblad och mål är hemliga och är inte avsedda att delas öppet, med undantag för de fall då ett kort anger det. Med det sagt får spelare utveckla berättelsen som givits till dig, antyda sina hemligheter om de vill. Roller är också avsedda att hållas hemliga, förutom om ett kort begär att det ska avslöjas.

Mål

Varje mål ger ett visst antal poäng i slutet av spelet. För att ett mål ska vara giltigt måste något fyllas i _ _

-----.



KARAKTÄRSFÖRDELNING - 10'

Dela slumpmässigt ut ett kuvert till varje spelare, vars innehåll de behöver hålla hemligt både i och utanför spelet. Kuvertet innehåller:

1. Robert Greens inbjudan till evenemanget.
2. Ett pass som är deras karaktärsblad. Passet innehåller en mycket grundläggande bakgrundshistoria och en hemlighet. Det innehåller också utrymmen som behöver fyllas i senare i spelet.
3. Ett mindre kuvert som innehåller deras roll, ledtrådar om några och specialkort.
Detta kuvert öppnas i fas b, spelarna får inte öppna det just nu.
Allow players to take a few minutes to read their character card and come to you with any questions they might have.

Låt spelarna ta några minuter för att läsa sina karaktärskort och komma till dig med eventuella frågor de kan ha.

ANMÄLAN - 15'

Att anmäla sig är processen att komma in i din roll, och det hjälper till att fördjupa dig och srollspel. Be dina spelare att sitta i en cirkel. Efter att var och en av dem har läst den korta introduktionen i sin karaktärsbeskrivning, be dem att föreställa sig att de är sin karaktär och svara i huvudet på följande frågor och skriva svaret i relevant del av sin karaktärsbeskrivning:

01

Vilka är 3 viktiga personlighetsdrag som din karaktär har? (3 minuter)

02

Vad motiverade dig att engagera dig inom ditt område? (3 minuter)

03

Vad är din favorit- och minst favoritgrej i ditt jobb? (3 minuter)

04

What is the name and surname of your character? (3 minutes)

05

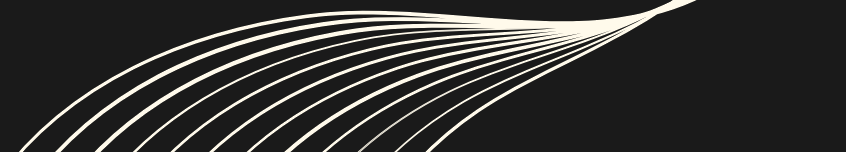
När de har bestämt sig för sin karaktärs namn, ge dem en bit maskeringstejp eller etiketten, där de tydligt ska skriva karaktärens namn samt deras yrke. (3 minuter)



SPELSYSTEM

Syftet med fas A av spelet är att låta människor interagera med varandra, bli mer bekväma med sina roller och sina karaktärer, för ett kvävande spelupplägg.

FAS A



10'-15'

DETALJER

Under fas A inbjuder Robert Green alla människor att samlas runt honom så att de kan höja en bågare för denna grupps potential. Han avslöjar att anledningen till att han har bjudit in var och en är att han behöver deras bidrag och briljanta hjärnor för att genomföra sitt drömprojekt: skapandet av C.A.R.E., ett smart mikrochip som kommer att implanteras i klientens hjärna och ständigt skanna kroppen efter signifikanta förändringar som kan vara tecken på sjukdom, innan ens symtom uppstår. Allt som är ovanligt kommer att skickas som data till personens primärläkare, vilket resulterar i förebyggande vård. C.A.R.E. kommer att fungera som ett personligt diagnostiskt system som syftar till att förebygga sjukdom och förlänga livet. Robert presenterar sin syster, Lana, och uppmuntrar alla att mingla och lära känna varandra innan de inleder officiella samtal och brainstorming under de följande dagarna.

RÅD

Låt personer interagera med varandra och eventuellt arbeta mot sina personliga mål. Varje karaktär har två typer av mål: ett professionellt mål, som kräver att de ingår ett officiellt professionellt avtal eller en kontakt med någon (måste förseglas med en signatur för giltiga poäng), och ett mål kopplat till ett rykte, där de i huvudsak behöver ta reda på hemligheten eller så många detaljer som möjligt kopplade till ett rykte om en specifik karaktär. De behöver skriva ner en mening som sammanfattar informationen för att betraktas som ett lyckat mål.



SPELSYSTEM

Under spelets fas B börjar den faktiska utmaningen. Spelarna måste lyckas överleva samtidigt som de uppnår sina personliga mål. Spelarna måste balansera sina uppgifter inom den givna tiden.

FAS B



85'-90'

DETALJER

I början av fas B ber Robert Green alla om uppmärksamhet.

Han meddelar att något hemskt har hänt.

Hans säkerhetsteam meddelade honom att hans system har åsidosatts och att dörrarna som leder ut har låsts.

Dessutom har de hittat en konstig lapp som indikerar att det utanför dörren finns en bomb som kommer att detonera om 90 minuter, om vi inte är tillräckligt kompetenta för att avvärja den. Lappen säger att det i deras kuvert finns hemliga ledtrådar som de kan titta på, men att de inte får dela dem öppet.

Alla är under övervakning, så de måste vara försiktiga.

Varje oförsiktighet kommer att leda till att tiden bryts från nedräkningen.

Robert verkar rädd, chockad och osäker på vad som händer.

UPPGIFTER

- 1) Lås upp dörren: Några spelare har ledtrådar för att hitta koden till dörren, men de känner inte varandra.
- 2) Hitta bomben: Spelarna behöver hitta var bomben/mobiltelefonen är gömd.
- 3) Desarmera bomben: Några spelare har ledtrådar till koden, men de känner inte varandra.
- 4) Avslöja medhjälparna.
- 5) Uppfyll sina personliga mål.
- 6) Uppfyll sina grupp mål.



AVSLUTNING-45'

Under avrapporteringen får spelarna möjlighet att koppla samman sina spelupplevelser med den verkliga världen, vilket kickstartar en process av självreflektion och lärande.

DEROLLING – 2 '

Även om detta inte är ett spel designat för djupt uppslukande interaktioner, är deroling alltid en bra övning efter ett lajv. Efter 100 minuter eller när bomben exploderar, vilket markerar slutet på spelet, be dina spelare att sitta i en cirkel:

1. Alla spelare måste ta bort sitt klistermärke och kasta det i mitten av cirkeln.
2. Alla spelare måste lägga sitt pass i sitt kuvert och kasta det också mitt i cirkeln.
3. Be dem ta ett djupt andetag och alla säger sitt riktiga namn samtidigt och räknar till 3.
4. Fråga spelarna om de lyckades uppnå sina mål – personliga och gruppmål – och att räkna sina poäng: Professionellt mål – 3 poäng, Hemligt mål – 4 poäng, Gruppmål – 6 poäng

AVSLUTNINGSPRÅGOR – 40'

Be spelarna räkna från 1 till 3, bilda grupper om 3 och låt dem svara på följande frågor inom sina grupper. Ge 5–6 minuter till varje fråga så att alla kan uttrycka sig.

1. Hur kände du dig när du insåg att det fanns en timer? Hur påverkade dina känslor dina beslut?
2. Tycker du att de givna uppgifterna var hanterbara inom denna tidsram? Vilken strategi skulle du använda när du känner att du inte har tillräckligt med tid för att slutföra dina uppgifter?
3. Hur prioriterade du dina handlingar under tidsbegränsningen? Hur prioriterade du mellan dina personliga mål och gruppens mål?
4. Vad tror du att du kunde ha gjort bättre för att nå ditt mål snabbare och mer effektivt?
5. Fanns det tillfällen då du kände att tidspressen påverkade din prestation avsevärt? Hur hanterade du denna press?
6. Stötte du på några svårigheter med att samordna med andra för att hantera tid och uppgifter effektivt? Hur hanterade du dessa svårigheter?
7. Skulle någon av de tidshanteringsfärdigheter du övade på idag kunna tillämpas på framtida verkliga situationer? Om ja, var och hur? Om inte, varför? När spelarna har avslutat avrapporteringen i sina små grupper, be dem alla att samlas i en cirkel för sista gången och be dem svara på följande fråga:
8. Med ett ord, vad var den viktigaste faktorn för att hantera sin tid effektivt under spelet?



YTTERLIGARE INFO

Tips, tricks och extra detaljer till facilitatorerna.
Denna information är till för att hjälpa dig att få
spelet att fungera smidigare, dela den inte med
dina spelare eftersom den avslöjar spelets
handling.

FACILITATORKARAKTÄRER

Facilitatorerna är tänkta att vara i spelkaraktärer. Deras roll är att föra spelet inifrån, motivera och hjälpa spelare, initiera rollspelsscener, allt utan att bryta fördjupningen. Facilitatorer måste mingla och interagera, men inte stjäla rampljuset. De behöver också vara medvetna om eventuella behov utanför spelet och lösa dem i spelområdet.

ROBERT GREEN

Värden och personen bakom idén. Multimiljonär, visionär, med den genuina avsikten att använda sin rikedom för att göra världen till en bättre plats. Ditt jobb är att hålla människor engagerade och underhållna, hålla spelet igång och hjälpa folk att rollspela om det behövs. Din karaktär är vänlig och öppen för frågor, idéer och samtal.

LARA GREEN

Värdens yngre syster. Du är lite av en snobb, men hjälpsam och stöttande mot din bror. Du godkänner inte nödvändigtvis hur han vill spendera sin förmögenhet, men du inser hans goda avsikter. Du tror att det är ett recept för katastrof att samla en grupp slumpmässiga människor från hela världen för att arbeta med ett projekt som detta. Du vill bara se hur alla dessa människor kommer att agera under press och bli en bättre bedömare av deras karaktärer, innan de förstör din brors drömmar.

SPELARE

Det finns tre olika roller för spelarna. Deras roller kommer att avslöjas i fas B i spelet, tillsammans med alla kort eller mål. Varje annan roll kommer också att ha ett gruppmål. Fångsten är att spelare inte känner varandras roller och inte heller får avslöja dem - såvida inget annat instrueras av ett kort.

Oskyldig

Oskyldiga är majoriteten av spelarna, de är helt oinvolverade med bomben. De har ledtrådar om hur man låser upp dörren, men inte alla ledtrådar är verkliga.

Deras mål är att fördriva bomben och överleva.

Utredare

Utredare är karaktärer som är nyfikna och observanta. Medan de inte har några ledtrådar själva, har de speciella kort som de kan använda för att flytta spelet. Deras mål är att fånga alla Medbrottssling.

Medbrottssling

Medbrottssling är spelare som utpressades i bombplottet av någon. Var och en av dem har en information som kommer att fördriva bomben. Deras mål är att fördriva bomben men de vill inte fångas och inkrimineras.

SPECIALKORT

Det finns fyra olika specialkort. Alla kort är endast avsedda för engångsbruk, vilket innebär att kortet ska förstöras efter användning.

Avslöja

Detta är ett engångskort. När du visar det för någon är de skyldiga att sanningsenligt berätta för dig:

a) sin hemlighet eller

b) visa dig sin roll och ledtrådar - om några.

Riv sedan kortet på mitten. Ledtrådar som avslöjas på detta sätt publiceras offentligt för alla att se. Rollen måste förbli hemlig.

Medborgargripande

När du vill använda det här kortet, hitta ytterligare två spelare som kan medskrivna personens gripande.

1 _____

2 _____

3 _____

gripande

När en person grips är all deras information offentlig.

Distraction

Detta är ett engångskort, använd det för att försvara dig själv eller någon annan mot "Avslöja"-kortet.

När detta kort används är du inte längre skyldig att avslöja din hemlighet eller ditt passnummer.

Båda korten förstörs omedelbart efteråt.

Handel

Detta är ett engångskort. Använd det för att se någons roll, men du är skyldig att visa din roll också.

Förstör sedan kortet. Rollerna som avslöjas på detta sätt förblir hemliga och kan inte delas med andra spelare.

LÅSA UPP DÖRREN – TIPS

Nyckeln till utgången: (**U**erstanding) Att förstå den mänskliga hälsans natur är en process som kommer att

Nyckeln till utgången: (**N**ever end) aldrig ta slut, om vi inte lyckas uppnå övermänsklig livslängd.

Nyckeln till utgången: (**L**uckily) Som tur är har vi öppen tillgång till många framgångar, forskningar och experiment som har genomförts.

Nyckeln till utgången: (**O**ver the years) under årens lopp, ett faktum som gör att vi kan göra snabbare framsteg och basera vårt framtida arbete på

Nyckeln till utgången: (**C**ollaboration) samarbete mellan forskare inom alla tänkbara hälsorelaterade områden.

Nyckeln till utgången: (**K**eping) Att hålla koll på alla dessa innovationer och nya idéer kan vara väldigt svårt.

Nyckeln till utgången: (**W**ith) Med dina bidrag, transparens och samarbete

Nyckeln till utgången: (**I** am) Jag är övertygad om att vi tillsammans kommer att kunna ta nästa steg för

Nyckeln till utgången: (**T**he sake of humanity.) mänsklighetens skull. Jag förstår att det inledningsvis kommer att finnas en del

Nyckeln till utgången: (**H**esitation) tvekan, men jag tror att vi så småningom kommer att bygga upp det förtroende som behövs.

Nyckeln till utgången: (**T**herefore) Därför är jag stolt över att presentera Hälsodatabasen, ett öppet lagringsutrymme för

Nyckeln till utgången: (**I**nformation) information som ständigt uppdateras med all ny forskning och alla nya idéer.

Nyckeln till utgången: (**M**aking) Att göra detta var ett resultat av hårt arbete, men också av passion för informationstillgänglighet. Jag är säker på att

Nyckeln till utgången: (**E**ach) var och en av oss kommer att finna den här databasen användbar och som en möjlighet att verkligen få kontakt med andra forskare.



LÅSA UPP DÖRREN-LÖSNING

(LÅS UPP MED TIDEN) UNLOCK WITH TIME

Svaret för att låsa upp dörren är ordet **TIME**

Falska tips:

Nyckeln till utgången: Använd gärna min senaste satsning öppet, men var inte rädd heller.

Nyckeln till utgången: att bidra till det, ju rikare vi gör det, desto bättre verktyg blir det.

Anmärkningar: Nyckeln till att öppna dörren är ordet TIME. Alla oskyldiga kommer att ha en bit av ledtråden, de måste lyckas hitta varandra och lösa gåtan.

ATT DESFUSERA BOMBEN

Varje medbrottsling har en bokstav som ledtråd:

Riktiga tips: **C A R E**

Falska tips: **O W**

Medbrottslingarna måste ta reda på det rätta ordet och omvandla det till en siffra.

Lösning: **CARE** > (C=3,A=1,R=18=9,E=5)

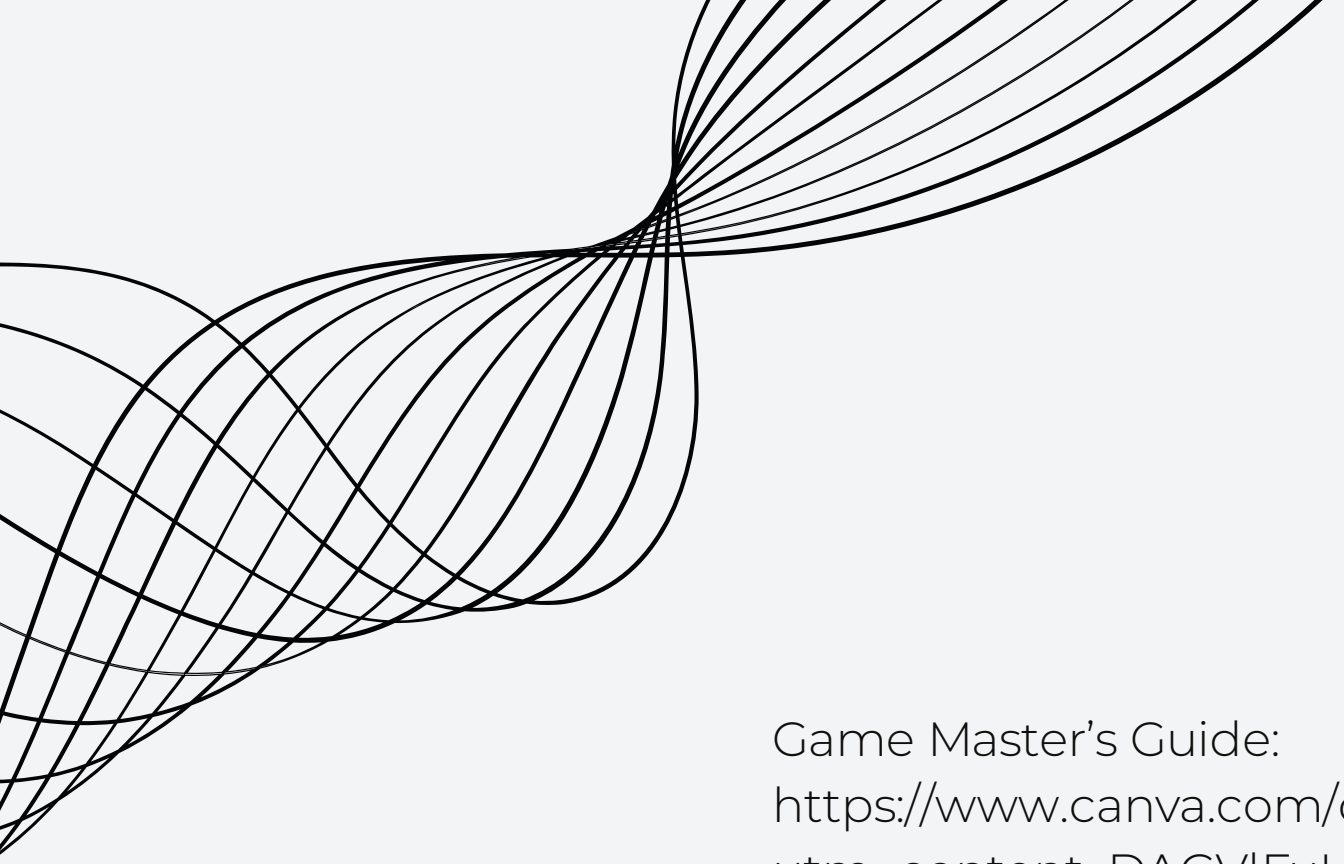
Ordet antyds också i Robert Greens inbjudningsbrev, eftersom chipet han vill tillverka heter C.A.R.E.

HUR MAN SKALAR NER

Förbered 30 kuvert med ett slumpmässigt pass, inbjudan, ett slumpmässigt professionellt mål och ett slumpmässigt hemligt mål. Förbered 30 små kuvert med en roll och tillhörande kort:

1. Oskyldiga: 4 av dem får ett "avslöja" kort, 4 av dem får ett "handel" kort och 4 av dem får ett medborgargripande kort. Alla får ett ledtråds kort för att låsa upp dörren.
2. Utredare: Alla får 2 avslöja kort, 1 handel kort och 1 medborgargripande kort.
3. Medbrottsslingor: Alla får 1 distraktions kort, 1 handel kort och 1 ledtråds kort, bomben. Om du har färre än 30 spelare, fördela bara de extra ledtrådarna mellan de motsvarande rollerna.

30 spelare	16 Oskyldiga, 8 Utredare, 6 Medbrottsslingor	20 spelare	10 Oskyldiga, 6 Utredare, 4 Medbrottsslingor
29 spelare	15 Oskyldiga, 8 Utredare, 6 Medbrottsslingor	19 spelare	10 Oskyldiga, 5 Utredare, 4 Medbrottsslingor
28 spelare	14 Oskyldiga, 8 Utredare, 6 Medbrottsslingor	18 spelare	9 Oskyldiga, 5 Utredare, 4 Medbrottsslingor
27 spelare	14 Oskyldiga, 7 Utredare, 6 Medbrottsslingor	17 spelare	9 Oskyldiga, 4 Utredare, 4 Medbrottsslingor
26 spelare	13 Oskyldiga, 7 Utredare, 6 Medbrottsslingor	16 spelare	8 Oskyldiga, 4 Utredare, 4 Medbrottsslingor
25 spelare	13 Oskyldiga, 7 Utredare, 5 Medbrottsslingor	15 spelare	8 Oskyldiga, 4 Utredare, 3 Medbrottsslingor
24 spelare	12 Oskyldiga, 7 Utredare, 5 Medbrottsslingor	14 spelare	7 Oskyldiga, 4 Utredare, 3 Medbrottsslingor
23 spelare	12 Oskyldiga, 6 Utredare, 5 Medbrottsslingor	13 spelare	6 Oskyldiga, 4 Utredare, 3 Medbrottsslingor
22 spelare	11 Oskyldiga, 8 Utredare, 6 Medbrottsslingor	12 spelare	5 Oskyldiga, 4 Utredare, 3 Medbrottsslingor
21 spelare	10 Oskyldiga, 6 Utredare, 5 Medbrottsslingor	11 spelare	5 Oskyldiga, 3 Utredare, 3 Medbrottsslingor



LÄNKAR

Game Master's Guide:

[https://www.canva.com/design/DAGVIFuLls0/TrKPxbAhG_59ajrHP94lmQ/edit?
utm_content=DAGVIFuLls0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGVIFuLls0/TrKPxbAhG_59ajrHP94lmQ/edit?utm_content=DAGVIFuLls0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Printables:

https://www.canva.com/design/DAGO9WRE1CM/0rVJXagQsr73b_g8Mb15zg/edit

