

ASCENDANCY-KRIGET

Innehållsförteckning

Preview	3
Krav	3
Mekanik	4
Missives Stage:	4
Ball Stage:	4
Karaktärskort:	4
Startpengar:	4
Skatteintäkter:	4
EZ:	5
Problem i Imperiet!	5
Befolkningens godkännande:	5
Månadens adelsmän:	5
Löfte till folket!:	6
Offentlig förklaring!:	6
Personlig förmåga:	6
Kröning.....	6
Gameplay Loop and Timeline	7
Instruktioner	8
Före spelet	8
Briefing	8
"Personlighetstest" (baserat på DISC)	8
Spelets sammanhang	9
Att utveckla karaktären.....	9
Spelet	10
Första Missives fasen (~10 minuter)	10
Första balfasen (Ball phase) (~20 minuter)	10
Missivfas (Missives Phase) (~5 minuter)	10
Balfasen (Ball Phase) (~15 minuter)	11



Sista bollfasen (Final Ball Phase) (~15 minuter).....	11
Kröning (~10 minuter)	11
Avrapportering (Debrief)	12
Derolling	12
Berättelsedelning (Story Sharing)	12
5 Dysfunktioner i ett lag (Dysfunctions of a Team)	14
Vanliga frågor (F.A.Q.).....	15



Preview

Detta LARP-spel utvecklades för att komplettera kapitlet "Jag samarbetar och integrerar" i B.E. Y.O.U.-guiden. Det går ut på att spelare antar roller som adelsmän i ett galaktiskt imperium i en avlägsen framtid. Dessa adelsmän måste i hemlighet samlas för att säkerställa att den prins/prinsessa de väljer bestiger tronen, samtidigt som de försöker uppnå sina egna personliga mål.

Krav

- 12–30 spelare
- 3 timmar
- 2 separata platser
- 1 bord tillräckligt stort för att alla spelare ska kunna sitta
- Färgade papper (rött, gult, grönt, blått)
- Tryckta karaktärskort ([Canva link](#))
- Tryckta regler
- Briefing-/avrapporteringspresentation ([Canva link](#))
- WhatsApp-applikation
- Projektor
- Anteckningsblock
- Pennor
- Snacks
- Ascendancy Kriget-karaktärer + händelser-fil ([Google Sheets link](#))



Mekanik

Missives Stage:

Under det här skedet sitter spelare på ett bord och kommunicerar med varandra via deras WhatsApp-gruppchatt för Affiliation. Vid slutet av den tilldelade tiden skriver Royals på ett papper sitt namn och hur mycket EZ deras medlemsförbund donerar för att lösa den nuvarande krisen. Efter detta kan adelsmännen avslöja sig själva och använda sin personliga kraft.

(Tips: Det här stadiet är tänkt att simulera att adelsmännen och kungligheterna befinner sig på sina hemplaneter och i hemlighet konspirerar med sina allierade. Uppmuntra dina spelare att förbli så tysta och hemlighetsfulla som möjligt för att inte avslöja sina lojaliteter.)

Ball Stage:

Under detta skede samlas spelarna i ett separat område och är välkomna att interagera med varandra. Om någon spelare någon gång vill göra några offentliga tillkännagivanden eller deklARATIONER kan de vända sig till facilitatorn för att fånga allas uppmärksamhet. Om spelare vill byta EZ mot tjänster kan de göra det under detta skede.

(Tips: Detta skede är tänkt att simulera adelsmän och kungligheter som deltar i ett stort tv-sänt evenemang för eliten, som en gala, prisutdelning etc. Uppmuntra dina spelare att försöka prata och interagera med så många människor som möjligt, inte bara för att försöka få mer information om vem som arbetar med vem, utan också för att inte avslöja vilka deras allierade är.)

Karaktärskort:

Tvåsidiga kort där den ena sidan indikerar Karaktärnamn / Startpengar / Skatteintäkter / Beskrivning, och Tillhörighet / Personlig Förmåga / Mål på den andra.

Startpengar:

De pengar som karaktären börjar spelet med.

Skatteintäkter:

I början av varje Missives-fas, med undantag för den första, får varje Noble och Royal den summa pengar som anges på deras karaktärskort. *(Tips: Dina spelare kommer att ha i uppgift att hålla koll på sina egna EZ-belopp, men på grund av alla konspirationer och intriger kan de glömma bort sina skatteintäkter. Det rekommenderas att du muntligt påminner dem om att lägga till sina skatteintäkter till deras nuvarande totala belopp i början av varje Missives-fas.)*



EZ:

EZ är spelets valuta. Den kan användas för att lösa ett kris, för att uppnå vissa karaktärers mål eller, eventuellt under Ball stage, bytas mot andra karaktärer för olika tjänster.

Problem i Imperiet!

Varje boll sprids rykten om oro bland adelsmännen gällande ett problem som en del av Imperiets befolkning för närvarande står inför. Under Missives-fasen samlar kungliga in pengar från sina fraktioner och sig själva för att donera för att lösa problemet. I slutet av Missives-fasen skriver kungliga familjer ner sitt namn och det belopp som deras medlemsförbund donerar och ger det till facilitatorn. Den högsta donationen får +5 av befolkningens godkännande, den näst högsta +3 och resten +1. Om inte tillräckligt med pengar samlas in får alla fraktioner -2 av befolkningens godkännande och det lägsta budet får -3. Om mer pengar än vad som krävs samlas in förloras överskottspengarna.

(Tip 1: Denna mekanik skapar en hemlig budgivningssmiljö där spelare inte bara måste koordinera användningen av sina pengar och personliga krafter i sin anslutning (affiliation), utan också förutse vad de andra anslutningarna kan komma att använda. Mekaniken "om inte tillräckligt med pengar samlas in" finns för att avskräcka spelare från att inte donera någonting, medan mekaniken "överskottspengar går förlorade" finns för att avskräcka spelare från att använda alla sina resurser i en kris och inte ha något att göra under resten av spelet.)

(Tip 2: För fler rollspelsmöjligheter, om tiden tillåter, kan du bjuda in den kungliga fraktionen med den högsta donationen att hålla ett tal om hur de vill att krisen ska lösas)

Befolkningens godkännande:

Befolkningens godkännande: Poäng som visar hur mycket en kunglig person är omtyckt av den allmänna befolkningen. Den fraktion med flest poäng i slutet av spelet **vinner**.

(Tip: Detta är vad vi i brädspelstermer skulle kalla "segerpoäng". Det är målet för varje anslutning att få ut det mesta av dessa i slutet av spelet.)

Månadens adelsmän:

- **Förakt (Contempt):** Adelsmän som har retat upp den allmänna befolkningen. Fraktionen som denna adelsmän tillhör får -2 av befolkningens godkännande i denna fas.
- **Ära (Glory):** Adelsmän som bidragit mycket till det allmänna bästa. Fraktionen som denna adelsmän tillhör får +2 av befolkningens godkännande i denna fas.

(Tip 1: Denna mekanik simulerar den allmänna opinionen utanför krissituationen. Om en adelsmänniska är i "Förakt" kan du tänka på dem som "avstängda", vilket innebär att många inte vill stödja dem offentligt, medan om de är i Ära ansluter sig fler till "tåget" (bandwagon) och lovordar dem.)

(Tip 2: Kungligheter kan inte vara i Förakt eller Ära eftersom det i de flesta feodalistiska samhällen skulle ge dig ett hårt straff att tala illa om kungligheterna. Dessutom, i spelmekaniska termer,



skulle kungligheter i Förakt eller Ära ge för mycket rampljus och makt till spelarna som spelar kungligheterna.)

Löfte till folket!:

Under en bal (Ball) kan kungligheter tilltala allmänheten och avge ett offentligt löfte (t.ex. "Jag, prinsessan Xenorith, lovar i mitt namn att jag ska lösa den pågående krisen!"). Om löftet går i uppfyllelse får den kungliga tillhörigheten +3 i befolkningens godkännande. Men om löftet inte går i uppfyllelse får kunglighetens fraktion -5 i befolkningens godkännande. Denna regel kan användas av varje kunglighet varannan balnivå.

(Tip 1: Detta är en stor spelmekanik. Den uppmuntrar spelare att antingen tänka kreativt om de ligger efter i poäng eller använda de verktyg de har för att få större fördelar. "Varannan balnivå" och "-5 i befolkningens godkännande" finns där för att avskräcka spelare från att missbruka mekaniken. Kom ihåg att du som facilitator måste vara domaren om löftet gick i uppfyllelse och om poäng ska delas ut.)

(Tip 2: Med tanke på att formuleringarna i löftena kan vara vaga, se till att offentligt verifiera exakt vad kungligheten lovar folket.)

Offentlig förklaring!:

Under en bal, en gång per spel, får varje kunglig göra en offentlig förklaring angående en adelsman vars allians har avslöjats. De kan sjunga en ädel lovsång i sin fraktion för att göra dem till ära, månadens ädla eller anklaga en ädel för en motsatt fraktion för att göra dem förakt: Månadens ädla.

(Tip: För denna mekanik, såväl som "Löfte till folket!", om spelaren som vill göra förklaringen har problem med att fånga publikens uppmärksamhet, se till att hjälpa dem. Exempel: "Er uppmärksamhet tack! Prinsessan Xenorith vill göra ett tillkännagivande!".)

Personlig förmåga:

Unik förmåga som varje adelsman kan använda en gång per spel. När de använder den måste de vända sitt karaktärskort och **avslöja** sin tillhörighet, personliga förmåga och karaktärsmål.

(Tip: Även om personliga förmågor är mycket starka, är kravet för att de ska aktiveras inte bara att avslöja sin tillhörighet och, ännu viktigare, sitt personliga mål, utan också att göra adelsmannen sårbar för andra adelsmäns personliga förmågor. För att påtvinga dina spelare detta kan du koppla det till att någon läser deras dagbok eller deras inre tankar.)

Kröning

Under kröningen bestiger den vinnande kungliga sin tron och alla adelsmän kontrollerar om de har uppnått sina **mål**. Efter att alla mål har avslöjats och kontrollerats avslutas spelet.



(Tip: Detta steg fungerar som en övergång för spelare som delar sina berättelser och övergår till debriefingen. Som facilitator bör du skapa en festlig atmosfär och fira alla spelares insatser.)

Gameplay Loop and Timeline

1. First Missives	10 minuter
2. First Ball	20 minuter
3. Missives	5 minuter
4. Ball	15 minuter
5. Missives	5 minuter
6. Ball	15 minuter
7. Missives	5 minuter
8. Ball	15 minuter
9. Missives	5 minuter
10. Final Ball	15 minuter
11. Kröning (Coronation)	10 minuter

(Tip: Dessa tidsgränser är riktlinjer. Om du märker att dina spelare behöver mer tid, stäl gärna en minut eller två från en annan nivå.)



Instruktioner

Före spelet

Dividera antalet spelare med 4. För varje 4:e spelare, lägg till en kunglig och 3 adelsmän från sin tillhörighet (1 från inflytelserik (Influential), 1 från stabil (Stable) och 1 från samvetsgrannhet (Conscientiousness)) från filen "The Ascendancy War Characters + Events". Om du har ytterligare spelare har varje tillhörighet en extra karaktär som du kan lägga till. När du har valt de karaktärer som ska spelas, förbered en separat WhatsApp-gruppchatt för varje tillhörighet. Placera de utskrivna reglerna på en plats som är synlig och tillgänglig för spelarna.

(Tip: Det rekommenderas att du före spelet har dina karaktärer separerade i

Dominant/Inflytelserik/Stabil/Samvetsgrannhet på en plats som inte är synlig eller tillgänglig för spelarna för enklare distribution)

Briefing

"Personlighetstest" (baserat på DISC)

Lämna de färgade pappren på en plats som är tillgänglig för dina spelare och sätt upp briefing-/avrapporteringspresentationen på projektorn. Instruera dem att välja det papper som motsvarar deras ärliga svar på varje fråga. Frågorna är:

Om din vän orsakade problem, hur skulle du hantera det?

- Stoppa dem, med alla nödvändiga medel (D)
- Prata med dem (I)
- Undvik att bli involverad (S)
- Ta ett steg tillbaka och utvärdera situationen (C)

Vad ger dig glädje?

- Resultat (D)
- Igenkänning (I)
- Fridfullhet (S)
- Perfektion (C)

Du väntar ett viktigt telefonsamtal, men din telefon har 5 % batteri, vad gör du?

- Ring dem och be dem nå dig vid en annan tidpunkt (D)
- Fråga folk runt omkring dig om de har en laddare du kan låna (I)
- Det är okej, de ringer tillbaka senare (S)
- Inga problem, du har din powerbank med dig (C)

Vilken fras resonerar mest med dig?

- Ändamålen helgar medlen (D)
- Behandla andra som du själv vill bli behandlad (I)



- Om det inte är trasigt, laga det inte (S)
- Om du vill att det ska göras rätt, gör det själv (C)

Du står inför en gigantisk uppgift, vad gör du?

- Tryck på och få det gjort (D)
- Be någon annan att hjälpa dig med det (I)
- Ta det ett steg i taget (S)
- Undersök det bästa sättet att göra det på (C)

Dominant (D) -> Röd

Influential (I) -> Gul

Stable (S) -> Grön

Conscientious(C) -> Blå

Fördela karaktärerna enligt färgade papper med lika fördelning i åtanke.

Instruera spelarna att hålla sidan av karaktärskortet med deras tillhörighet/personliga förmåga/mål dold.

(Tip: Du kan ha fler personer med en majoritet i en egenskap än du har tillgängliga karaktärer. Till exempel, av dina 12 spelare kan 5 ha mestadels röda papper men du har bara 3 kungligheter [dominanta karaktärer] att fördela. I dessa fall, fördela så att alla roller har någon koppling till spelarna. I exemplet ovan, om du har färre personer med gula papperslappar och en av dina spelare med mestadels röda har ett gult papper, ge dem en inflytelserik karaktär.)

Spelets sammanhang

Året är 25025 e.Kr. och kejsarinnan Aurora Borealis är redo att avgå från det galaktiska imperiets tron och låta ett av sina barn efterträda henne baserat på imperiets folks önskemål. Således började den stora kapplöpningen om att bli den högsta monarken! Adelsmän från alla hörn av imperiet konspirerar för att i hemlighet hjälpa sin föredragna kunglighet att erövra tronen, men det betyder inte att de inte har en egen agenda ...

Att utveckla karaktären

Ge spelarna 5 minuter att tänka ut en berättelse för den karaktär de fått, medan du låter dem en efter en i hemlighet skanna och delta i WhatsApp-chatten för den anknytning som anges på karaktärskortet. Påminn dina spelare om att den gyllene sidan av deras karaktärskort måste förbli hemlig. När alla spelare har gått med i sina respektive chattar, samla spelarna i en cirkel och låt dem dela sin karaktärstitel, namn och undertitel/smeknamn (t.ex. "Jag är prinsessan Xenorith, den orubbliga!")

(Tip: Det här är ett bra tillfälle att även privat svara på eventuella frågor som spelare kan ha om sina personliga förmågor eller personliga mål)



Spelet

Första Missives fasen (~10 minuter)

Missivfaserna kommer att äga rum på en plats som är förberedd med ett bord, tillräckligt stort för att alla spelare ska kunna sitta, och en projektor. Under denna fas, uppmuntra spelarna att identifiera vilka som tillhör deras tillhörighet (Affiliation) och delta i rollspel med endast sina tilldelade WhatsApp-chattar. Spelare får inte prata med varandra under Missivfasen (de ska vara på sina hemplaneter). Efter de 10 minuterna, bjud in dem till det sekundära utrymmet du har förberett för bollarna (balls). Det är viktigt att spelarna, när de går till nästa område, lämnar sina spelarkort framför sina platser i den position de var i slutet av varje Missivfas.

*(Tip: Detta steg tjänar syftet att låta spelarna se vilka deras lagkamrater är och börja forma sin gruppdynamik, liknande **formningsfasen** i **Tuckmans stadier av grupputveckling**)*

Första balfasen (Ball phase) (~20 minuter)

Balfaserna kommer att äga rum i ett sekundärt utrymme (helst ett öppet) förberett med snacks och drycker. Under denna fas, uppmuntra spelarna att rollspela ansikte mot ansikte, presentera sig för varandra igen om de vill eller börja göra nya allianser och avtal. Efter ca 5 minuter, börja sprida rykten om den kris du valt (bilderna 7–12 i briefing-/avrapporteringspresentationen). 15 minuter in i denna fas, tillkännage dramatiskt den kris du har valt. Efter totalt 20 minuter, bjud in spelarna tillbaka till det första utrymmet.

(Tip 1: Denna fas tjänar inte bara syftet att låta spelare interagera med adelsmän från andra tillhörigheter utan också att uppmuntra dem att rollspela med varandra. För att underlätta detta kan du agera som "personal på platsen" och tillkännage varje adelsman och kunglighet när de går in i det sekundära utrymmet eller gå runt och erbjuda snacks och förfriskningar.)

(Tip 2: Spridningen av rykten före det faktiska tillkännagivandet av krisen finns inte bara där för att den ska introduceras mer organiskt för spelarna, utan också för att ge dem material att rollspela om.)

Missivfas (Missives Phase) (~5 minuter)

Meddela för dina spelare att de kan lägga till sina "skatteintäkter" till sin nuvarande EZ-total. Avslöja sedan er valda kris (bilder 7-12 från briefing-/avrapporteringspresentationen) och ge spelarna 4 minuter att kommunicera, via sina WhatsApp-gruppchattar, hur de ska hantera den nuvarande krisen. Adelsmän och kungligheter kommunicerar hur mycket av sin nuvarande EZ de vill donera för att lösa krisen (Spelare förväntas hålla koll på sina individuella EZ-totaler med penna och papper). Efter de 4 minuterna måste kungligheterna skriva på ett papper sitt karaktärsnamn och hur mycket EZ deras tillhörighet donerar, och ge det till facilitatorn. Innan du avslöjar donationerna, fråga spelarna om någon av dem vill använda sin personliga förmåga. Använd eventuella personliga förmågor som använts och avslöja sedan donationerna. Belöna



poäng i enlighet därmed och fråga kungligheten i den högstbjudande tillhörigheten hur de löser krisen. Bjud sedan in dina spelare till den sekundära rutan för nästa bollfas.

(Tip 1: Beroende på antalet spelare kan en kris verka för svår eller för lätt att lösa, så använd ditt omdöme när du väljer vilken du ska tillkännage. Dessutom skapar mekaniken "överskottspengar går förlorade" strategisk komplexitet även i en kris som kräver en låg mängd EZ, eftersom spelare tenderar att försöka att inte donera för mycket samtidigt som de behåller en fördel gentemot sina motståndare.)

*(Tip 2: Personliga förmågor kan påverka donationen av en anknytning till själva krisen, så det är absolut nödvändigt att de används **innan** donationerna avslöjas.)*

*(Tip 3: Denna fas tjänar syftet att utmana den nuvarande gruppdynamiken genom att få spelare att väga värdet av sina individuella behov [Personligt mål] med gruppens behov [lösning av krisen], liknande **stormningsstadiet** (Storming) i **Tuckmans stadier av grupputveckling**)*

Balfasen (Ball Phase) (~15 minuter)

Ge spelarna tid att rollspela och efter 5 minuter börja sprida rykten om den kommande krisen. Efter 10 minuter, tillkännage dramatiskt vilken kris du har valt. Kom ihåg att vara tillgänglig för att fånga allas uppmärksamhet om någon spelare vill göra tillkännagivanden eller deklARATIONER. Efter 15 minuter, bjud in spelarna tillbaka till första rutan.

Sista bollfasen (Final Ball Phase) (~15 minuter)

Efter att 5 Missive-faser har avklarats går spelet in i en Final Ball. Under denna fas får spelarna rollspela så mycket de vill och lösa eventuella narrativa trådar som återstår. Efter 15 minuter, eller när det känns lämpligt, kan ni övergå till Kröningsfasen.

Kröning (~10 minuter)

Detta är spelets sista fas. Om du har en krona, spira eller en fin stol kan du ceremoniellt överlämna den till kungligheten i den sammanslutning som fick mest stöd från befolkningen. Efter ett kort firande samlar du dina spelare i en cirkel. En efter en kan de avslöja sin karaktärs mål och om de lyckades uppnå det eller inte. När alla spelare har delat kan du gå vidare till avrapporteringen (Debrief).



Avrapportering (Debrief)

Derolling

Gather your players with their character cards in a circle. Instruct them to close their eyes and take a deep breath. As they exhale, instruct them to start shaking their body as if trying to remove something stuck on their skin. This process is called "Shaking off the character". After this process is repeated three times, players should say in order "I am no longer [Character Name], I am [Player Name]" and throw their character card in the center of the circle.

(Tip: Det är viktigt att göra "Derolling" i slutet av varje rollspel för att skapa en tydlig separation mellan karaktär och spelare. På så sätt gör du inte bara klart för spelarna att handlingarna från människorna runt omkring dem var en del av spelet, utan du skapar också alibi för deras egna handlingar. Till exempel "Prinsessan Xenorith var avfärdande mot prins Gareth", inte "Jag var avfärdande mot John".)

Berättelsedelning (Story Sharing)

Nu, med dina spelare redan i en cirkel, ställ dem följande frågor:

- *"Vad var det roligaste ögonblicket för dig? Var det en rolig historia som hände, som kanske inte alla märkte?"*
- *"Hade du några "AHA!"-ögonblick? Ögonblick där du kände att du lärde dig något av din karaktär eller en interaktion du hade?"*
- *"Kände du dig frustrerad någon gång? Var det en plan som förstördes eller en interaktion som inte gick som du ville?"*

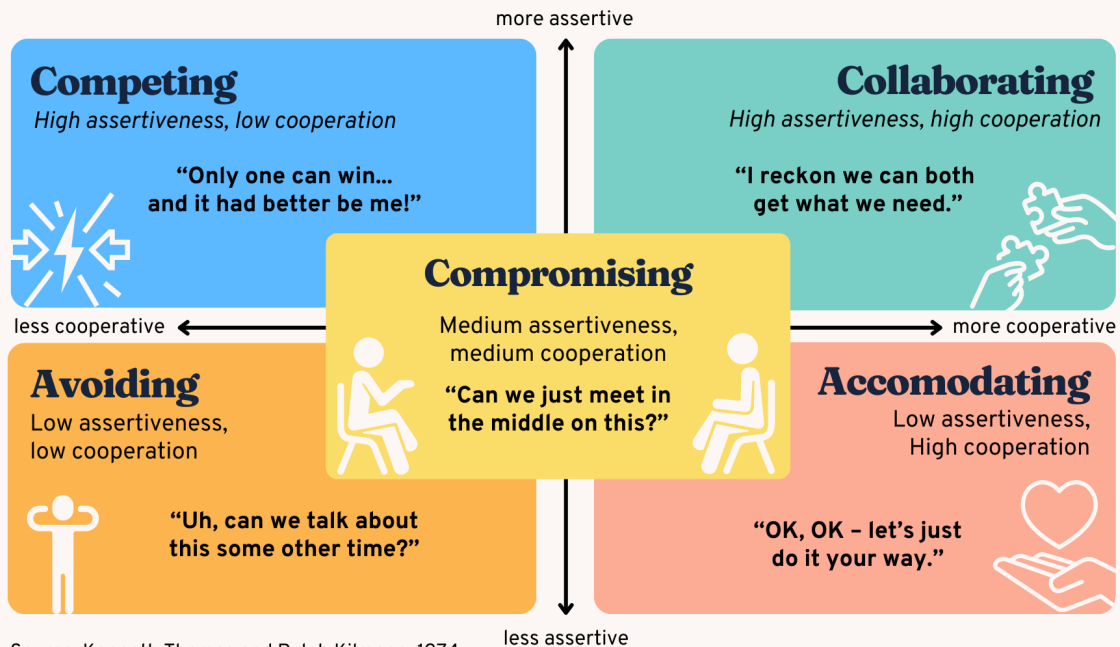
Avsätt ungefär en minut för varje person som vill dela med sig av sina frågor.

(Tip: I det här steget uppmanar vi spelarna att minnas händelserna i spelet och reflektera över sina karaktärers handlingar. Genom denna reflektion kan spelarna ta reda på mer om sig själva genom att se sina karaktärers handlingar både ur karaktärernas perspektiv i situationen och i deras eget perspektiv efteråt.)



Konfliktlägesinstrument (Conflict Mode Instrument)

Thomas-Kilmann Conflict Model



BiteSize Learning

Placera din briefing-/avrapporteringspresentation på bild 13. Fråga dina spelare:

"I vilken kategori tycker du att din karaktärs beteende hörde mest hemma under spelets gång och varför?"

Ge ungefär en minut till varje person som vill dela med sig.

(Tip: Med detta steg förstärker vi det erfarenhetsbaserade lärandet genom att knyta handlingarna i spelet till teorin. Uppmuntra gärna dina spelare att gå igenom sina gruppchattar för att se om de kan upptäcka beteendemönster om de vill.)

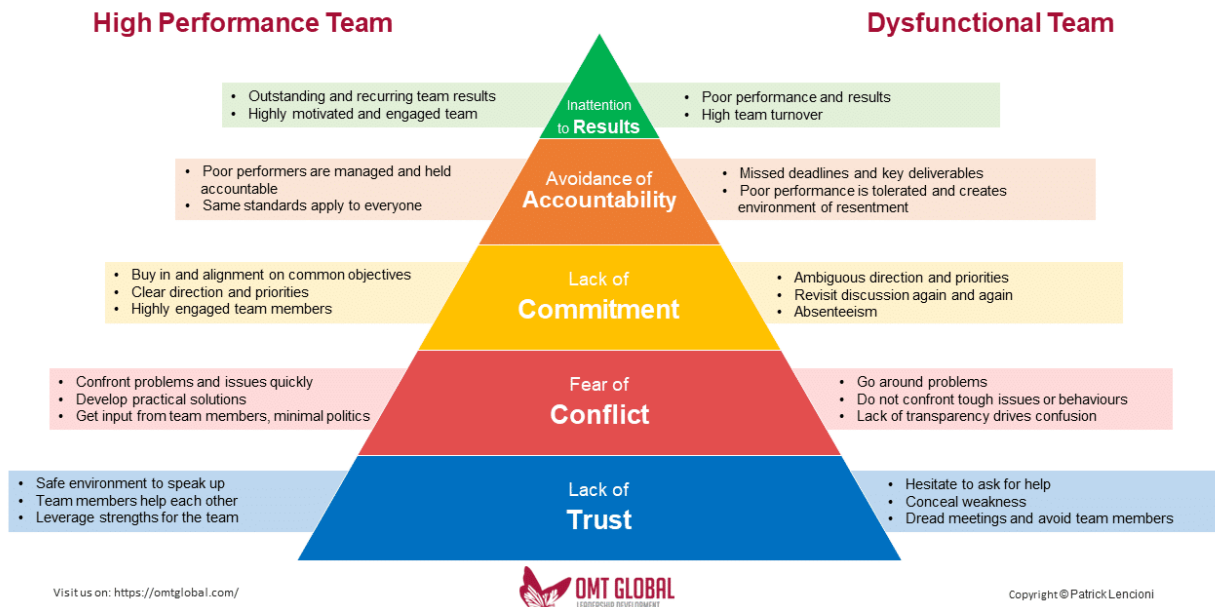


**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

5 Dysfunktioner i ett lag (Dysfunctions of a Team)

5 Dysfunctions of a Team



Placera din briefing-/avrapporteringspresentation på bild 14. Fråga dina spelare:
"Vilket av ovanstående, om något, anser du existera i din tillhörighet? Varför tror du att det är så?"

Ge ungefär en minut till varje person som vill dela med sig.

(Tip: Eftersom detta steg kräver reflektion över en grupps handlingar istället för en individs, se till att uppmuntra dina spelare att uttrycka sig utan att döma och vara redo att mildra eventuella argument som kan uppstå. Om ett argument uppstår, påminn spelarna om att alla dessa handlingar var karaktärernas, inte dem själva.)

Vanliga frågor (F.A.Q).

- Kan du spela det här spelet med spelare som inte har läst kapitel 3 i B.E. Y.O.U.-guiden "Jag samarbetar och integrerar"?
 - Ja, men under "Debriefing" bör du förklara teorierna bakom D.I.S.C.-modellen, Tuckmans stadier av grupputveckling, Thomas-Kilmann konfliktmodell och Lencionis "5 dysfunktioner i ett team" för att underlätta en lärorik upplevelse.
- Varför använda Whatsapp? Kan jag använda någon annan applikation?
 - Vid tidpunkten för designen var Whatsapp den mest använda kommunikationsappen som gjorde det möjligt att enkelt lägga till medlemmar i en gruppchatt genom att skanna en QR-kod. Om du eller din spelarbas föredrar en annan plattform är du välkommen att använda den.
- Vad är poängen med spelet?
 - Med det här spelet är den huvudsakliga upplevelsen vi vill att spelarna ska ha att balansera sina individuella behov och gruppens behov. Att uppleva hur försöken att upprätthålla den balansen påverkar deras beslutsfattande, handlingar och relationer är så vi skapar en lärorik upplevelse.

