

# Dreiebok

## Av deltager 243 i R.I.S.K. 2

Dette er et spill der hvor dere forteller historien om en helt, eller en gruppe av helter, sine strabaser. I løpet av spillet vil helten møte flere utfordringer. Det blir opp til dere å finne ut hvordan helten greier å overvinne motstanden. Samtidig er det en konkurranse mellom spillerne. Dersom helten greier å overvinne alle farene, og oppnå sitt endelige mål: Hvem av spillerne er det som har gjort det best? Selvfølgelig, dersom historien skulle få en tragisk slutt, og helten må si seg tapt med slaget, har alle tapt.

Dette trenger dere for å spille:

- Lapper som det kan skrives på.
- Notatblokk
- Skrivesaker
- En måte å holde styr på poeng
- 3-10 spillere

Før spillet:

Bli enige om følgende ting:

- Hvem er helten (Enslig eventyrer, hemmelig agent, spøkelsesfangere, konge, infanteritropp osv)
- Hva slags situasjon er det (Glemt dal, Moskvas tvilsomme strøk, Titanic osv)
- Hva slags motstand skal han møte (Monster, Feller, Skurker, Forretningsmenn osv)

Når dette er avgjort kan dere starte spillet.

### **Starten av spillet:**

Alle får hver sin lapp. Der skriver man ned navnet sitt, og beskriver en motstander som helten skal overvinne (dette skal være av den typen en har blitt enige om på forhånd). For eksempel, dersom dere har blitt enige om monster så kan det være «Stort grønt slimmonster med navn Arogth som har en pust som får selv kakerlakker til å vri seg.» Dette gjøres skjult. Når alle har skrevet en slik lapp samles de sammen, blandes, og legges i en bunke med skriftsiden ned. Disse lappene utgjør dreieboka.

Alle skal starte med dobbelt så mange poeng som det er spillere. Det vil si at hvis en f.eks er 5 spillere skal alle starte med 10 poeng. Marker dette. Dermed er alt klart for første omgang.

### **Omgangene:**

Spillet spilles i flere omganger. Hver omgang representerer en motstander, det vil si en av lappene i dreieboka. Omgangen starter med at en snur den øverste av lappene i dreieboka. Der står det beskrevet hva slags motstand helten skal prøve å overvinne i denne omgangen. Den som skrev lappen blir sjefen i denne omgangen, og får notatblokka. Resten av spillerne blir fortellere. Fortellerne fordeler ansvarsområder mellom seg som beskrevet senere. Fordelingen av ansvarsområder er avhengig av antall spillere som er med. Dersom dere er færre enn 10 spillere vil enkelte få mer enn et ansvarsområde. Ansvarsområdene og fordelingen av disse er nærmere beskrevet i eget underkapittel.

Hovedgangen i spillet er som følger: Fortellerne forteller hva som skjer med helten som om de skulle fortalt en fortelling. Hver spiller skal bare beskrive de tingene som har med sitt ansvarsområde å gjøre. Dersom flere vil fortelle samtidig, eller ingen vil si noe, er det sjefen som avgjør hvem som skal få ordet. Det er diverse spesielle ting som kan skje i løpet av denne fasen:

**Sceneskift.** En hvilken som helst forteller kan når som helst signalisere at det skal være sceneskift. Fortellerne skal ikke snakke (eller kommunisere på annen måte) om dette på forhånd. Signalet kan som oftest være bare å si «sceneskift». Annet signal kan avtales om nødvendig (f.eks om en forteller om en teatertropp, der «sceneskift» naturlig er et uttrykk som forekommer ofte). Når sceneskift er annonsert fortsetter bare fortellerne som før, men sjefen får litt ekstra arbeid. Han må skrive en kort beskrivelse av hva som har skjedd siden sist sceneskift. Denne beskrivelsen kan godt være på bare ett ord. Så må han vurdere om scenen er *relevant* eller ikke. Denne avgjørelsen er helt opp til sjefen, men i utgangspunktet er tanken at dersom det som har skjedd i en scene har vært med på å bringe helten nærmere å kunne overvinne motstanden så er den *relevant*. Men det er mange ting som kan gjøre til at sjefen finner ut at den ikke er relevant. Eksempler på dette kan være at han mente det var for enkelt, at det ikke hjelper vesentlig nok, eller at det strider for mye med hvordan sjefen så for seg at motstanden skulle overvinnest. Tommelfingerregel er likevel at det vil lønne seg for sjefen poengmessig å vurdere denne problematikken på samme måte som flertallet av fortellerne ville gjort det (men han skal ikke spørre om dette). Dersom sjefen finner ut at scenen skal være relevant setter han en strek under scenebeskrivelsen, hvis ikke setter han en strek på den (stryker ut). Dette skal gjøres skjult for fortellerne. De skal ikke få vite om scenen var *relevant* eller ikke før på slutten av omgangen. Mengden *relevante* scener er vesentlig i slutten av omgangen.

**Bonus.** Sjefen kan når som helst proklamere bonus. Dette skal først og fremst gjøres rett etter at det har skjedd noe i fortellingen som sjefen synes er spesielt bra, og fortjener en ekstra belønning. Fortellerne bare fortsetter som vanlig. Sjefen noterer en kort beskrivelse av hendelsen med en pluss foran i notatblokk. Dersom dette er siste omgang får alle fortellerne umiddelbart ett poeng.

**Protest.** En hvilken som helst forteller kan når som helst protestere på noe en annen forteller nettopp har sagt. Han kan velge å kreve at det som nettopp har blitt sagt blir fjernet/forandret, eller komme med et alternativt forslag selv. Den som blir protestert mot har anledning til å gi den som protesterer rett umiddelbart. Skjer ikke dette er det sjefen som skal avgjøre hvem av partene som får rett. Den fortelleren som ikke får medhold av sjefen mister umiddelbart et poeng. Det kan bli protestert på det som blir resultatet av denne avgjørelsen også.

**Helten dør.** Det er en viss sjanse for at det oppstår en situasjon som helt tydelig skulle tilsi at helten på ett eller annet vis blir satt ut av spill. Hvis en slik situasjon oppstår har alle i utgangspunktet tapt. Men dersom alle er enige kan en fortsette spillet med ny helt. I det tilfellet blir en enige om hvordan helten skal være, og fortsetter spillet, men alle mister like mange poeng som det er spillere.

**Konfrontasjonen.** En hvilken som helst forteller kan når som helst si at helten konfronterer motstanderen for denne omgangen. Dette kan protesteres mot på samme måte som andre ting som blir sagt. Konfrontasjonen bør komme som en naturlig del av fortellingen, men trenger ikke gjøre det (selv om den da typisk blir protestert mot). Hvis konfrontasjonen blir godkjent bryter den vanlige gangen i spillet. Alle fortellerne skriver nå hver sin lapp med navnet sitt på, og hvor mange *relevante* scener de tror har vært i omgangen. Disse leveres til sjefen. Først når alle har levert inn sin lapp viser sjefen fasiten, notatblokken sin.

Tell opp antall scener som er *relevante* (har fått strek under beskrivelsen sin). Alle fortellerne sammenligner sitt forslag med hvor mange det faktisk var. For hver scene de har bommet med mister de umiddelbart like mange poeng som det er fortellere. Sjefen sammenligner hver enkelt av fortellernes forslag. For hver scene fortelleren har bommet med mister han 1 poeng. Eksempel: Det har vært 3 *relevante* scener i spillet. Det er 3 fortellere (A, B og C). A tipper 2, B tipper 5 og C tipper 3. A mister 3 poeng (en for hver forteller, siden han bommet med 1), B mister 6 poeng (han bommet med 2, dermed mister han 2 poeng per forteller), C mister ingen poeng siden han traff, og sjefen mister 3 poeng (1 på grunn av A, 2 på grunn av B og ingen på grunn av C).

Så kommer det store spørsmålet: Greide helten å overvinne motstanden? Dersom antall *relevante* scener er mindre enn antall omganger som har vært spilt (inkludert den som blir spilt nå) lider helten et ydmykende nederlag. Alle mister 1 poeng for hver *relevant* scene som mangler. Omgangen fortsetter, men alle tidligere *relevante* scener slettes (en må starte helt på nytt). Dersom en derimot har fått nok *relevante* scener avsluttes omgangen. Først får alle spillerne et poeng for hver *relevant* scene de har over kravet. Så får alle fortellerne et poeng for hver bonus som har vært under omgangen. Når dette er gjort er omgangen over. Dersom det er flere lapper i dreieboka fortsetter en med en ny omgang, med ny sjef, og med nye ansvarsområder. Hvis ikke er spillet over.

**Tom for poeng (TAP).** Dersom en spiller på et hvilket som helst tidspunkt havner på en negativ poengsum så avsluttes spillet umiddelbart med alle som tapere. se neste underkapittel, Slutten av spillet.

### **Slutten av spillet**

Spillet kan slutte på to måter. Enten ved at en av spillerne har gått tom for poeng, eller ved at alle motstanderne i dreieboka er blitt overvunnet.

I det første tilfellet har alle spillerne tapt. Intern poengsum forøvrig er meningsløs, ettersom ikke alle har fått anledning til å prøve seg på samtlige ansvarsområder. Dette understrekes ganske kraftig da hovedpoenget med spillet er å samarbeide slik at helten vinner. Dersom dette misslykkes er ingen uten ansvar, og dermed er det tydelig at alle har tapt.

I det andre tilfellet er alle vinnere med tanke på at de har greid å komme seg gjennom hele spillet uten at noen har havnet i manko på poeng. I dette tilfellet er det en innbyrdes resultatliste basert på hvor mange poeng en har. Hovedutfordringen i spillet er å komme seg helberget gjennom, men jo flere poeng en har greid å komme ut med, jo bedre har en gjort det.

### **Ansvarsområder**

Under står alle ansvarsområdene i spillet nummerert. Hovedansvaret til hvert av disse områdene er ganske klart definert, men samtidig vil det typisk oppstå situasjoner der det føles naturlig å si noe om ting som ikke helt klart faller inn under sitt hovedansvarsområde. Stort sett er dette helt greit, men dersom noen føler at du tramper for mye inn på deres område, er det en viss fare for protester. Dette blir særlig tydelig med flere spillere, der forskjellige spillere har kontroll over lignende ansvarsområder (gruppert sammen under). Der er det endel ting som vil havne i en gråson mellom to ansvarsområder, og spillerne bør prøve å bli enige seg imellom om hvordan de ønsker å håndtere dette. Eneste unntaket er sjefen. Han har et veldig klart definert ansvarsområde, og å gå utenfor dette vil være uakseptabelt.

0. Sjefen. Sjefen er han som tilsynelatende gjør ingenting, men likevel sitter med makta. Spilleren som er sjef har aldri andre ansvarsområder, uansett antall spillere. Sjefen får aldri lov til å bidra noe til fortellingen med unntak av å avgjøre i protestsituasjoner, eller indirekte ved å gi bonus eller fordele ordet. Sjefens oppgaver er likevel veldig viktige, da de stort sett er det som er mest avgjørende for om helten til slutt greier å overvinne motstanderne eller ikke. Sjefens ansvar er kort sammenfattet: Avgjøre om en scene er relevant, avgjøre i protestsituasjoner, styre ordet, og å dele ut bonuser. I tillegg anbefales han sterkt å føre notater over hva som foregår. Han må bare sørge for å holde bonus og scenebeskrivelsene på egne linjer (og ikke stryke under, eller skrive pluss foran, andre linjer).
1. Heltehandlinger: Denne spilleren har som hovedansvar å beskrive hva helten gjør. Sideoppgaver kan inkludere å beskrive heltens utseende.
2. Heltreplikker: Denne spilleren har som hovedansvar å beskrive hva helten sier. Sideoppgaver kan inkludere å beskrive kroppsspråk eller andre ting som har med hvordan helten kommuniserer.

3. Heltetanker: Denne spilleren har som ansvar å beskrive heltens tanker og følelser. Han er også den som er mest skikket til å holde kontroll på at den som har ansvar for heltehandlinger(1), eller heltereplikker(3) ikke bryter indre logikk(helten handler i strid med noe den har sagt eller tenkt), så hold det i bakhodet og protester om det skulle være noe.
4. Bipersonhandling: Som Heltehandlinger(1), men med alle bipersoner (levende vesner som ikke er helter).
5. Bipersonreplikker: Som Heltereplikker(2), men med alle bipersoner.
6. Bipersontanker: Som Heltehandlingene(3), men med alle bipersoner.
7. Bipersoninnfører: Har som hovedoppgave å innføre og beskrive bipersoner. Kan ha som sideoppgaver å f.eks innføre inventar, utstyr og lignende som passer til bipersonene.
8. Geograf: Har som hovedansvar å innføre og beskrive de større ikke-levende tingene i fortellingen. Hva som regnes som større kan variere fra spilletepe til spilletepe, og hvis en har med en separat løseansvarlig(9) bør dette klargjøres med vedkommede. I et urbaneventyr vil f.eks husa og endel av fastmøblementet være typisk større ting. Han bør gjerne ta ibruk hjelpemidler som kart og tegninger.
9. Løseansvarlig: Har som hovedansvar å innføre og beskrive de mindre ikke-levende tingene i fortellingen. Eksempler kan typisk være pistoler, bøker og hygieneartikler.

Her er en tabell over hvem som har hvilke ansvarsområder. Dersom en sitter rundt ett bord er forteller 1 den som sitter til venstre for sjefen, forteller 2 er den som sitter til venstre for den igjen, og så videre. Dersom en ikke sitter rundt et bord får dere prøve å bli enige om en annen måte å nummerere på. F er forteller (nr), AS er antall spillere.

<i>F\AS</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
1	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	1	1	1
2	4,5,6,7,8,9	4,5,6,7	4,7	4,7	2,3	2,3	2	2
3		8,9	5,6	5,6	4,7	4	4	4
4			8,9	8	5,6	5,6	3	3
5				9	8	8	5,6	5
6					9	7	7	6
7						9	8	8
8							9	9
9								7

Hvordan bruke denne: Hvis en for eksempel er 4 spillere, så er i starten av en gitt omgang sjefen bestemt av hvilken lapp som ble trekt fra dreieboka. Spilleren til venstre for den er da forteller 1 og har da alle ansvarsområdene som går på helten (1, 2 og 3), spilleren til venstre for ham igjen er forteller 2 og ansvarlig for bipersonene (3,4,5 og 6), mens spilleren til venstre for den igjen (dermed til høyre for sjefen) er ansvarlig for de ikkelevende tingene (8 og 9)

Dette var de siste reglene som trengs for å spille. Resten er eksempler på hvordan en *kan* spille, og muligheter for å forandre spillet om det trengs.

## **Tillegg 1: Eksempler på hva en kan bli enige om før spillet.**

Her er endel eksempler på ting en kan bli enige om å spille. De er først og fremst tatt med for å vise hva som en slik avtale typisk bør inneholde, dere oppfordres til å finne på deres eget. Hvert eksempel har følgende format:

- **Tema:** Grov oversikt over hva som er hovedtema i eksempelet
  - **Helt:** Kort beskrivelse av helten. (Bør/kan ofte være mer utfyllende når dere spiller.)
  - **Motstander:** Generell beskrivelse av hva slags motstandere det skal være
  - **Motstander eksempler:** Eksempler på motstandere som kan passe, adskilt av semikolon (skal ikke avgjøres før en begynner å skrive lapper)
- 
- **Tema:** Mordmysterier som løses av helten.
  - **Helt:** Privatdetektiv Henry Holmstrand. Skarpsindig fyr som opererer på egenhånd, men som ofte blir bedt om hjelp av politiet. Har utdanning innen kriminalmedisin.
  - **Motstandere:** Mordoffere.
  - **Motstander eksempler:** Megler Ruudenberg, funnet død i villa ; Uidentifisert naken kvinne fisket opp av elva ; Tydelig arrangert selvmordshopper.
- 
- **Tema:** Rompirater på jakt etter legendariske skatter.
  - **Helt:** Besetningen ombord i stjerneskippet «Gullseilet», en barsk gjeng som ikke viker for noe for å nå sine mål.
  - **Motstandere:** Legendariske skatter.
  - **Motstander eksempler:** Dragen kaldorfs gullegg ; Nøkkelen til avdøde fyrst Korborns sjulte velv ; Keiser rubinen i hjertet av fort Bargon.
- 
- **Tema:** Monster infisert bydel.
  - **Helt:** En liten gjeng med monsterbekjempere. Den snarrådige Klaus, den treffsikre Kladian og eks-firbryteren Hans.
  - **Motstandere:** Grusome monstre som har slått seg ned i bydelen.
  - **Motstander eksempler:** Gurph, grønt slimmonster ; Spikey, menneskelignende vesen med skarpe pigger over hele kroppen ; Karov, Trehodet øgle som utstråler mørke.
- 
- **Tema:** Huset bryter sammen!
  - **Helt:** Familiefar med en solid overdose av gjør-det-selv mentalitet.
  - **Motstandere:** Defekter med huset.
  - **Motstander eksempler:** Rørlekkasje ; Hull i taket ; Mus i kjelleren.
- 
- **Tema:** Militæroperasjon.
  - **Helt:** Infanteri tropp i fronten av en angripende hær.
  - **Motstandere:** Militære mål.
  - **Motstander eksempler:** Artilleri stillinger ; Kommunikasjonspost ; Fiendtlig patrulje.

## **Tillegg 2: Eksempel på spill.**

Under følger et oppkonstruert eksempel på et spill. Det er laget for å prøve å vise hvordan reglene i spillet er tenkt å fungere i praksis. Spillerne er bare gjengitt som tallet på ansvarsområdet den har. Stort sett vil du kunne gjenkjenne hva slags ansvarsområde det er ut ifra hva som blir sagt, men ellers kan det være fint å måtte slå det opp, da du da stort sett vil huske ansvarsområdene bedre. Enkelte steder kommenterer jeg regler, eller beskriver ting som blir gjort. Dette gjøres i klammeparanteser[.].

Historien til nå: Helten er en gangster familie som skal ta kontroll over byen ved å knekke de motstående gangsterhusene (motstanderne). Helten har nylig fått snusen i et hemmelig forskningsprosjekt for å utvikle en ny og effektiv mini flammekaster. Vi entrer spillet i det familiens eldste sønn (Tollis, en vellykket innbryter) har kommet inn i lagerrommet til den strengt bevoktede forskningsinstitusjonen.

9: I det mørke sideromme henger det flere rader med forskjellige skummelt utseende våpen. Over hver våpentype henger det beskrivende skilter. På et av dem står det «prototyp flammekaster 2-13». Det må være dem en er ute etter. Sceneskift!

[Sjefen begynner å skrive «Flammekaster finn» på notatblokken]

1: Tollis går målbevisst bort til flammekasteren, ignorerer de andre god sakene. Han plukker raskt opp byttet sitt, og setter kurs mot utgangen.

[Sjefen er ferdig med å skrive, og setter en strek over scenenavnet. Greit nok, de har funnet flammekasteren, men det hjelper lite hvis han ikke kommer seg ut med den...]

0: («bryter» inn mens 1 trekker pusten), Ok 7, din tur.

7: (Nøler litt, men kommer fort på noe): En vakt med maskingevær kommer nedover gangen, han oppdager Tollis.

5: Stopp! Hvem er du og hva gjør du her? Utbryter vakten.

[1 og 3 starter å si noe samtidig, sjefen signaliserer at 3 får ordet]

3: Tollis tenker på høygir. Å prøve å stikke er ikke noen løsning. Før han får trekt flammekasteren igjen vil han være full av kuler. Og han kommer ikke på noe fornuftig å si. Kanskje det beste er å bare stå i ro, og se hva vakten gjør?

4: Når vakten ser at Tollis ikke virker til å tenke å gjøre noe bare vifter han Tollis fremover i gangen, geværet viker aldri nok til at Tollis ser noen sjanse til å gjøre noen sprell.

1: Tollis går med verdighet den veien vakten indikerer.

8: Etter å ha navigert flere trange korridorer og gått opp et par trapper blir Tollis ført inn i et godt opplyst kontor. Veggene er dekket av bokhyller Tollis misstenker er fylt med diverse rapporter,. Midt i rommet står det et stort kontorbord.

[8 gjør et lite nikk mot 7, et tegn på at han mener at det er 7 som skal fortsette. Det er ikke noen regel som beskriver noe slikt, og det er ikke noe krav om at dette skal bli fulgt, men det er ofte «god folkeskikk» å gjøre det.]

7: Bak kontorbordet sitter en mann som best kan beskrives som rund. Han virker til å ha vært opptatt med noe på dataskjermen og måten han rykker til på når Tollis og vakten kommer inn i rommet indikerer at det ikke nødvendigvis var jobbrelaterte ting han holdt på med. På bordet ligger et askebeleg med en halvrukt sigar...

9: (bryter inn) Jeg protesterer, du innfører for mange småting! Det er min oppgave! Jeg krever at du stryker det askebeleg med sigaren i alle fall.

7: Jeg er uenig, det er kun ting som er med på å beskrive personen. Jeg synes ikke vi skal ha så alt for store begrensninger på disse tingene. [Ser på sjefen]

0: Jeg gir 7 rett denne gangen, tror ikke vi trenger å være så alt for strenge på det. Og du, 9 har fått innført ganske mye til nå, så jeg tror ikke du har så alt for stor grunn til å klage. Så du mister et poeng nå. Men jeg gir 6 ordet.

6: Mannen bak bordet, Henry, kommer fort i kontroll over situasjonen. En vakt, som kommer med en uniformert person han ikke kjenner. Tyder på et innbrudd. Han himler med øynene. Hvor mange ganger hadde han ikke sagt til hovedledelsen at de trengte en egen sikkerhetsansvarlig. Som personalansvarlig hadde han mer enn nok å gjøre. Han ser i retning Tallas, like greit å høre hva denne har å si, og bli ferdig med det.

2: Tollis ser bort på Henry bønnfallende. Vær så snill! Jeg bare kunne ikke dy meg, jeg måtte prøve å komme meg inn. Det er så godt vakhold her at jeg rett og slett ikke kunne annet enn å se på det som en utfordring. Jeg ville ikke gjøre noen skade, bare se om jeg kunne komme meg inn og ut igjen, uten å bli oppdaget. Noe jeg tydeligvis ikke greide. Men jeg ber, vær så snill å ikke tilkall politiet! Jeg har hørt at det er enkelte som vil dere vondt. Hvis dere bare slipper meg fri kjenner jeg folk som kan fungere fint for å spre ryktet om at det ikke er noen god idé å prøve seg på dere! Vær så snill, bare ikke lever meg ut til politiet!

[Ut ifra måten det blir sagt på og konteksten, er det tydelig at dette er et forsøk på omvendt psykologi. Politiet i denne delen av byen er på det nærmeste eid av familien hans, og dersom de kommer fort, vil han slippe ut, og ikke ha det minste problem med å få med seg flammekasteren (om ikke annet som «bevismateriale»)].

### **Tillegg 3: Variantregler.**

Dette spillet inneholder endel faktorer som er veldig enkle å forandre på slik at det passer bedre til forskjellige grupper. Særlig går det på hvordan poengene blir håndtert. Små forandringer der kan få store konsekvenser for hvordan spillet til syvende og sist blir spillt. Under er det beskrevet endel ting dere kan føle at ikke fungerer helt som det skal i deres gruppe når dere spiller spillet, og hvordan dere ganske enkelt kan forandre på det. Dette skal spillerne alltid bli enige om før de starter med spillet.

**Alle scener blir relevante:** Reglene slik de er gitt her baserer seg på at fortellerne generelt ikke er veldig forsiktige med å kalle på sceneskift, men gjør det straks de selv føler at et sceneskift er på sin plass. I tillegg til at sjefen ikke er redd for å dømme scener som ikke *relevante*. Dersom dette ikke er tilfelle i din gruppe vil dere fort risikere at ingen av scenene blir dømt som ikke-*relevante*. Dette fører til et ganske platt spill, og det mister mye av sin spenning og generelle verdi. Dette kan veldig enkelt løses ved å heve poengene fortellerne mister for hver de bommer på antall relevante scener til antall spillere, i stedet for antall fortellere. Dette fører til at sjefen får en generell poengmessig fordel av at fortellerne bommer, bare de ikke bommer for mye (da alle plutselig taper). Dette burde sikre at en får innført forteller-sjef spenningen og psykologien som er ganske sentral i spillet. I tillegg bør antall poeng man starter med økes med 2.

Årsaken til at dette ikke er med i utgangspunktet er at i de fleste grupper vil jeg tro at dette problemet ikke oppstår i noen stor grad. I disse gruppene oppstår den samme spenningen ut fra andre kilder enn ren systemtaktikkeri, noe som ofte gjør den enda mer intens da en stort sett har mer å gå ut ifra når en skal gjøre vurderingene sine.

**For mange/for få protester:** Mengden protester en vil ha i spillet er mye et smak-og behag spørsmål. Enkelte grupper liker det litt konfliktfullt, mens andre foretrekker at spillet skal pågå mest mulig uavbrutt. Dersom en ønsker færre protester fungerer det fint å øke antall poeng en taper på å ikke få medhold i en protestsak fra 1 til 2, eller til og med mer. Dersom en ønsker flere protester kan en innføre et strek system, slik at dersom en taper en protestsak får man en strek. Først når en har fått 2, eller flere streker mister man et poeng.

**Spillet er for kort/for langt:** Spillet slik det er nå er designet for å gi et omtrent så kort som mulig spill. Ønskes et lenger spill gjøres dette enkelt ved å heve antall *relevante* scener som er påkrevd for å overvinne motstanderen. Dette gjøres enklest ved å legge til en konstantfaktor til dette antallet, og/eller gange antall omganger med et tall større enn 1 når antall påkrevde scener blir avgjort. f.eks kan en legge til 1 og gange med 2, da får en at første omgang trenger en 3 ( $1+2*1$ ), andre omgang trenger en 5 ( $1+2*2$ ), tredje trenger en 7 ( $1+2*3$ ) osv. Det går også an å heve antall motstandere hver spiller lager, slik at i stedet for å lage 1 lager de 2 eller flere hver. Det går også an å lage en slags liga ut av det, der en spiller flere spill på rad, og ser hvem som har kommet ut best poengmessig etter et på forhånd avtalt antall spillinger spillerne ikke taper.

Spillet egner seg ikke like godt til å gjøre kortere, ved å ta antall påkrevde *relevante* scener som står i reglene, dele med et tall, og runde av opp. Bare sørg for at siste omgang krever mer enn de tidligere (siste omgang skal være litt ekstra utfordring)

**Andre justeringer:** Det går ellers ganske greit å fritt justere antall poeng som en starter med, eller mengden poeng en bonus gir.