



Paradigme

Et spill til risk 2009
av kandidatnr 11

?: Dette var en fin lysning. Jeg føler for å slappe av litt. Vi har fortsatt et godt stykke før vi kommer frem til det siste stedet vi fikk signaler fra sondene.

?: Jøss, det kommer fra deg? Roet deg litt ned nå? Du virket ikke akkurat hypp på å sette deg ned på da vi kom ut av kapselen. Skalv som et ospeløv, gjorde du!

?: Vel, du skal ikke snakke for mye du heller. Du har kanskje litt mer erfaring med potensielt farlige situasjoner, men jeg så nok hvordan du knuget på geværet som nå befinner seg på ryggen din.

?: Jaja, la oss ikke krangle om det. Det er ikke hver dag en er på en fremmed planet for å finne ut hva som er skjedd med utstyret som var ment for å avgjøre om det var trygt her. Men jeg er enig i at en pause ikke hadde vært så dumt.

?: Jeg tror jeg benytter anledningen til å undersøke nærmere disse bregneaktige plantene.

?: Så lenge du ikke vandrer for langt avgårde. Husk, vi har streng ordre om å holde oss samlet.

?: De har veldig veskefylte blader. Skal jeg presse ut litt til deg, så du kan kjenne hvordan de smaker?

?: Har du fått helt dilla etter den artikkelen vi las på vei ned hit? Ellers takk, jeg tror nok jeg foretrekker disse søtnær posene. Vil du ha? Ta imot!

?: Hei! Gi litt bedre varsel før du hiver ting mot folk. Ikke søren om jeg går inn i det tornekrattet etter den, imunidrakt eller ikke.

?: Sorry, litt vrient å bergene kastene med denne merkelige tyngdekraften.

?: Forståelig. Dette stedet er beviset på at større ikke alltid er bedre. Kunne godt klart meg uten de 10 kilo ekstra jeg får her i forhold til på Jorden.

?: Vel, det er heldigvis nok der den kom fra. Fatter ikke hvorfor de skulle sende med oss så mye forsyninger. Må vel være en eller annen standardpakke for planet-ekspedisjoner. Her er en ny.

?: Takk. Men angående den artikkelen: Jeg har gått og fundert litt på den. Den sa noe om at i møte med nye ting trenger vi å organisere det vi opplever på et vis. Som med regler. Og selv om dette minner bemerkelsesverdig jorden er det visse ting som bryter ganske sterkt.

?: Så du sier at om vi ikke blir enig om teorier som «Hvis du trør i et gjørmehull, så pipler det rødt vann opp», så kommer vi til å bli gale?

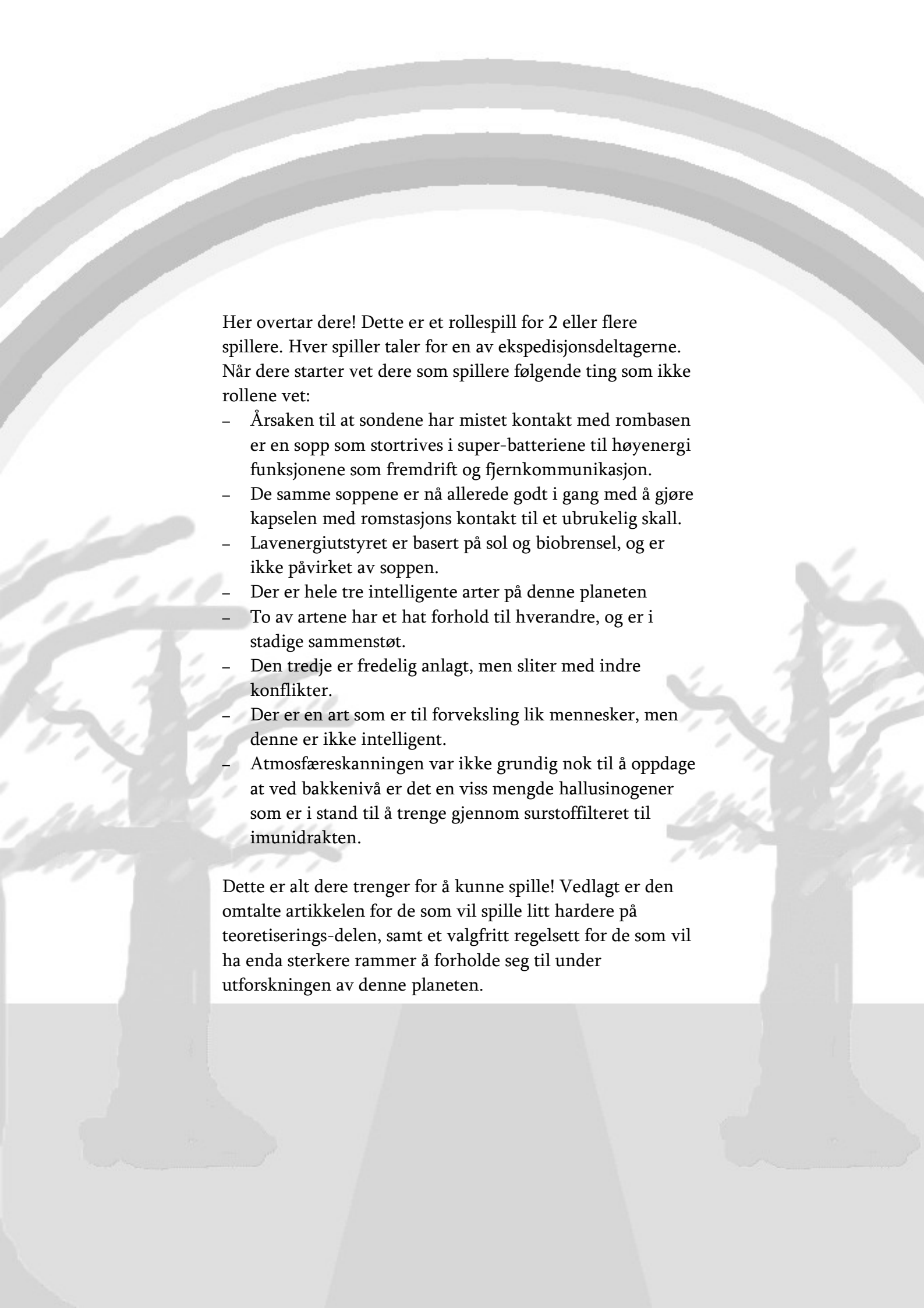
?: Isj, har på følelsen av at jeg kommer til å bli mobbet for den hele turen. Jeg trodde virkelig at det kunne være bedøvende gift pigger nedi der. Har man ikke lov å bli lettere hysterisk da? Vet i alle fall at jeg godt kunne tenkt meg å vist om en slik regel på forhånd. Men gal er vel å ta litt hardt i? Men det kan bli et interessant tidsfordriv mens vi vandrer om ikke annet.

?: Om det morer deg, så skal ikke jeg sabotere. Men nå synes jeg vi skal gå videre, og samtidig fremme hypotesen om at «Om det blir mørkt, virker dette stedet mye mer skummelt» til videre vurdering.

?: Hva, allerede? Jeg ser poenget ditt, så jeg er med på det. Men dette er ikke akkurat hva jeg er vant med å kalle en rast i bakken.

?: Vi er allerede 10 sekunder over standardhvil. Har dere ikke tatt offiserenes langmarskurs? Eller, det burde jo ikke overraske meg da vi ble plukket ut for å ha en god bredde kompetanse for alle mulige situasjoner som skulle kunne oppstå. Men vi kjenner jo ikke hverandre!

?: Jøss, du sier noe. Alt stresset rundt oppdraget har jo gjort at vi ikke har fått hilst ordentlig på hverandre engang! Jeg er..



Her overtar dere! Dette er et rollespill for 2 eller flere spillere. Hver spiller taler for en av ekspedisjonsdeltagerne. Når dere starter vet dere som spillere følgende ting som ikke rollene vet:

- Årsaken til at sondene har mistet kontakt med rombasen er en sopp som stortrives i super-batteriene til høyenergi funksjonene som fremdrift og fjernkommunikasjon.
- De samme soppene er nå allerede godt i gang med å gjøre kapselen med romstasjons kontakt til et ubrukelig skall.
- Lavenergiutstyret er basert på sol og biobrensel, og er ikke påvirket av soppen.
- Der er hele tre intelligente arter på denne planeten
- To av artene har et hat forhold til hverandre, og er i stadige sammenstøt.
- Den tredje er fredelig anlagt, men sliter med indre konflikter.
- Der er en art som er til forveksling lik mennesker, men denne er ikke intelligent.
- Atmosfæreskanningen var ikke grundig nok til å oppdage at ved bakkenivå er det en viss mengde hallusinogener som er i stand til å trenge gjennom surstoffilteret til imunidrakten.

Dette er alt dere trenger for å kunne spille! Vedlagt er den omtalte artikkelen for de som vil spille litt hardere på teoretiserings-delen, samt et valgfritt regelsett for de som vil ha enda sterkere rammer å forholde seg til under utforskningen av denne planeten.

Om vitenskapen

Jon Dust

4 august 3641

Innledning

Det er et nødvendig kriterie for menneskelig persepsjon å danne seg regler. Til alle tider har menneskene søkt slike regler, og de reglene de er enige om har blitt kalt forskjellige navn. I nyere tid er vitenskap blitt dette navn. I denne artikkelen vil jeg redegjøre for noen av prosessene som styrer dannelsen av disse strukturene av menneskelig tro eller viten.

definisjoner

Disse definisjonene er sentral for forståelsen av vitenskap

vitenskap - Samlingen av regler flertallet av en gruppe mennesker aksepterer som sanne.

regler - Konstruksjoner av to sett med hendelser. Den ene settet kalles premiss, den andre kalles konsekvens.

akkseptere regel som sann - Å tro på at om alle hendelsene i premisset er til stede vil også alle hendelsene til konsekvenser være til stede.

anomali - Et sett med observerte hendelser som inkluderer alle hendelsene i et premiss til en regel som er akseptert som sann, men som klart ikke inneholder alle hendelsene i tilhørende konsekvens.

aksiomer

En ting som er så selvfølgelig at vi bare tar det for gitt:

aks 1 - Det er menneskelig å feile

aks 2 - Mennesker er sosiale vesner

postulater

Disse antagelsene må gjøres om en skal bedrive seriøs vitenskaplig aktivitet.

post 1 - Ingen lyver.

post 2 - Man sier ifra når en aksepterer nye regler som sanne.

colorarer

Observasjoner som følger ganske direkte fra det overstående.

col 1 - Ikke alt man observerer trenger være sant. (følger av aks 1 og observasjonen at å observere noe som ikke er sant ville være en menneskelig feil.)

col 2 - En regel er en del av vitenskapen hvis og bare hvis et flertall har sagt at de aksepterer regelen som sann. (Følger direkte av post 2 og definisjonen av vitenskap)

col 3 - Man kan forkaste regler man tidligere holdt for sanne. (Det følger aks 1 at det er mulig man har satt sin lit til feil regler)

teoremer

Viktige sluttninger å trekke i vitenskaplig sammenheng av det over.

teo 1 - Ikke alt som blir sagt trenger være sant.

bevis: Av col 1 følger at man kan observere ting som ikke er sant, og om man sier dette videre vil det ikke være sant, men det vil ikke være noe brudd på post 1, da det ikke vil være løgn. QED

teo 2 - anomalier kan forekomme, uten at det trenger svekke troen på tilhørende regel.

bevis: anomalien er en observert sett av hendelser. Av col 1 trenger ikke denne vere sann. Derfor er det fortsatt mulig at den faktiske sannhet stemmer overens med regelen. QED

konklusjon

Resultatet av det overstående er vanligvis i praksis at en person fremmer et forslag til en regel. Dette bringer resten av gruppen han er i i en tilstand der de generelt er mer tilbøyelig til å akseptere regelen for sann enn ellers. De gir vanligvis ganske rask respons på forslaget. Om flertallet sier seg enig bruker resten å følge med av aks 2. Tilsvarende om flertallet ikke gjør det blir ofte regelen ganske raskt forkastet til og med av opphavspersonen (dette rettfærdiggjøres av aks 2 og col 3).

Regelsett

Denne delen inneholder to sett med regler. Dere kan velge om dere vil spille med begge, bare en, eller ingen av disse. Hvilke regler dere velger å spille med kan ha veldig stor effekt på hvordan spillet oppleves for dere. Prat sammen og prøv å finne ut hva slags spill dere helst vil spille. Om dere ønsker en lett tone og kreativitet i fri utfoldelse så er grunnspillet uten tilleggsregler veien å gå. Farereglene gir en ekstra nerve i spillet for de som er ute etter mer spenning. Klarsyn reglene kan for enkelte være med på å forsterke følelsen av undring og refleksjon spillet er ment til å skape.

Merk: Uansett regeloppsett er dette spillet ment å være basert på gjensidig tillit og høflighet. I motsetning til mange andre spill er ikke disse reglene ment for å holde rakkerunger i ørene, og sikre fred og fordragelighet. Disse reglene er ment for å skape spesielle stemninger, ikke være en erstatning for god medmenneskelighet. Lytt til de andres innspill og prøv å være med på å lede veien i retninger de og vil gå. Da blir opplevelsen mye bedre for alle, inkludert deg.

Farereglene

Disse reglene er ment for spillere som ønsker en følelse av reell fare mens de spiller dette spillet. For mange gir dette en behagelig følelse av spenning som de trakter etter i spill.

Ord:

Farepøl: Et sett med terninger som brukes av alle som kaster farekast.

Ekstraterninger: Et sett med terninger for hver spiller som bare brukes i ett farekast.

Farekast: Kast som gjøres under bestemte omstendigheter, se lenger ned.

Dere trenger:

Et sett med terninger. Jo fler jo bedre, men 5 burde gå.

Et sted å kunne kaste terningene.

En måte å vite hva som er farepølen. En kopp å ha terninger i fungerer bra.

Oppsett før spill:

Det er ingen terninger i farepølen, og ingen har ekstra terninger.

Farekast:

Av og til sier disse reglene at man skal gjøre farekast. Da skal man kaste alle terningene i farepølen, sammen med eventuelle ekstra fare terninger man har og legge sammen antall øyne. Så konsulterer man tabellen under for å finne ut om noe skjer. Merk at den setter føringer på spilleren i tillegg til rollen. Alle tider er tid for spilleren.

Sum	Effekt
- 5	Ingenting skummelt skjer.
6 - 10	Du får en ekstraterning til neste kast.
11 - 15	Mister kommunikasjon.
16 - 20	Behold ekstra terningene fra dette kastet, og legg til en.
21 - 30	Bevisstløs
31 -	Død*
* Valgfri	

Mister kommunikasjon:

Kommunikasjons-linken til resten slutter å fungere. **Spilleren** får ikke lov til å si noe i minst 1 minutt. Etter at det er gått et minutt kan spilleren kaste et nytt farekast og bruke det resultatet. (Klarifikasjon: Dette nye kastet bruker de terningene som er i farepølen når kastet blir gjort, om det er forskjellig fra antall terninger da han først fikk dette resultatet.)

Bevisstløs:

Om mulig må Spilleren befinne seg minst 5 skritt fra nærmeste spiller med bevisst rolle en viss tid. Hvor lenge avhenger av om dere spiller med at man kan dø eller ikke. Om man kan dø, så varer det 5 minutter. Ellers tar dere terningkastet og trekker fra 20 for å finne antall minutter dette skal foregå.

Død:

Spillet er slutt for den spilleren. Da mange synes dette er veldig kipt er det fullt mulig å spille uten denne kategorien. Men samtidig er det de som liker spenningen forbundet med å kunne havne i en fatal situasjon. Derfor er muligheten inkludert i disse reglene.

Spillet:

Spillet skal spilles seg stort sett akkurat som om dere ikke hadde spilt med farereglene. Men dere får i tillegg 3 muligheter for å la reglene gripe inn i spillet og føre det veier dere ikke helt har kontroll over selv. Hver av disse spesialsituasjonene kan påkalles av hvilken som helst spiller når som helst, med det viktige unntaket at om en spiller har påkalt en av dem må han vente til en annen har brukt den før han kan gjøre det igjen. Med andre ord: ingen av disse mulighetene kan brukes av samme spiller to ganger på rad.

Situasjonen blir farligere:

Legg en terning til i farepølen. Alle kaster farekast.

Det blir roligere:

Fjern en terning fra farepølen. Den som påkalte denne får en ekstraterning. Alle kaster farekast.

Jeg tar støytten:

Den som påkaller denne får to ekstraterninger og kaster farekast. Fjern så en terning fra farepølen.

Klarsyn regler:

Disse reglene er ment å skulle gi spillmekanisk betydning til teoretisering og til dels hallusinogenet. Dette kan for enkelte virke som en viktig motivasjon for å spille på denne delen. Klarsyn i denne sammenhengen må ikke forveksles med den overnaturlige evnen med samme navn.

Ord:

Klarsynkast: Kast med 3 terninger som gjøres under bestemte omstendigheter, se lenger ned.

Klarsynterning: Terninger eid av spillere som de kan bruke for å justere ethvert klarsynkast.

Dere trenger:

Et sett med terninger. Jo flere jo bedre, men 5 kan gå.

Et sted å kunne kaste terningene.

Noe å notere på og med.

Oppsett før spill:

Velg en til å skulle føre notater. Ingen starter med klarsynterninger.

Klarsynkast og Klarsynterninger

Av og til må man kaste klarsynkast. Dette er et kast med 3 terninger der en legger sammen resultatet. Etter at de tre terningene er kastet kan spillerne velge å kaste klarsynterninger for å enten legge til eller trekke fra denne summen. Det endelige resultatet er ikke avgjort før alle spillerne med klarsynterninger igjen har sagt at de ikke vil modifisere mer. Merk, man kan bruke klarsynterningene sine på hvilke som helst klarsynkast, også andres. Om man har brukt en klarsynterning på et klarsynkast får man den ikke igjen, den er brukt opp.

Spillet

Spillet spilles helt som om det skulle vært spilt uten klarsyn reglene, med følgende unntak:

Foreslå teori:

En rolle kan når som helst foreslå en teori. Dette er et forslag om at under visse omstendigheter så vil noe bestemt alltid skje. Rollene har så en avstemning om de skal gå god for teorien. Om det er et rent flertall tas teorien med i spill. Den skal da noteres ned av den valgte spilleren, og spilleren til rollen som foreslo teorien får en klarsynterning. Uansett får ikke rollen som foreslo teorien foreslå en teori igjen før noen andre har gjort det.

Falle fra en teori:

En teori kan når som helst fjernes fra lista om et rent flertall av spillerne vil det.

Brudd på en teori:

Om en rolle påstår noe som er i strid med en av de gjeldende teoriene må spilleren umiddelbart ta et klarsynkast. Om resultatet er **over** 13 stemmer det han påstår. Ellers er rollen forvirret, og tror han har opplevd noe han egentlig ikke har. (Merk: Om reglene sier noe, så gjelder det. Om f.eks en rolle er blitt slått i svime av et kast på faretabellen, så hjelper det ikke om rollene har en teori om at de ikke kan besvime)

Eksempelteorier:

Om vi sier at vi gjør noe, så gjør vi det.

Alle byer bygget av Kirankulturen har en pyramide.

Hver gang vi feller et tre, knuser vi noe.

Hver time slår et lyn ned i Tordenkrateret.