

# HÅRDKOKT

Hårdkokt är ett samberättarspel för tre till fem spelare. Spelet är konstruerat för att simulera gammaldags hårdkokta deckare (tänk Humphrey Bogart i trenchcoat), men om spelarna är överens kan det utspela sig i stort sett var som helst och när som helst.

Spelarna turas om att sätta scener och spela kort som beskriver vad som kommer i dagen allteftersom historien framskrider. Summan av de spelade korten bestämmer sedan hur historien slutar.

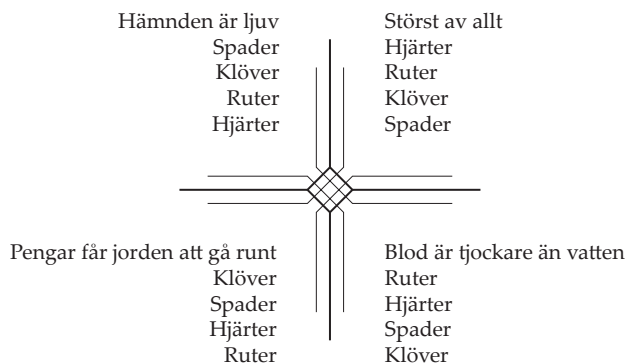


## Förberedelser

Hårdkokt använder en vanlig kortlek för att hålla reda på karaktärerna och deras relationer till varandra. De olika sviterna representerar olika typer av relationer, och värdet anger hur stark relationen är.

Hjärter representerar någon form av kärleksrelation, spader ett fiendskap. Spetsarna på respektive symbol pekar mot den karaktär som är älskad/hatad. Klöver innebär en ekonomisk relation; en skuld, en anställning eller något liknande. Klöverbladen pekar mot den som lånat ut pengar/anställt den andre, eller vad relationen nu exakt går ut på. Ruter betyder att karaktärerna är släkt på något vis.

Vilken trumfordning spelarna väljer (se nedan) styr i viss mån vilken sorts historia det blir, då den används för att särskilja relationer av lika värde. Det är ett sätt att definiera karaktärernas prioriteter.



Innan spelet börjar delas kortleken upp i tre delar: ässen, de klädda korten respektive övriga kort. Något av ässen slumpas fram eller väljs att representera historiens 'objekt', alltså det som sätter berättelsen i rullning och är dess fokus. Vilket äss som används anger vilken typ av objekt det handlar om. Exakt vad det är kan spelarna enas om på förhand eller låta det avslöjas under spelets gång. De röda ässen representerar personer, och de svarta ässen föremål.

Hjärter äss – Någons käresta

Ruter äss – En släkting till någon

Spader äss – Viktig, på något sätt komprometterande information om någon

Klöver äss – Något mycket värdefullt



De klädda korten används för att representera spelarnas karaktärer. Listan nedan är en rekommendation baserad på den klassiska hårdkokta deckaren, men spelarna är helt fria att hitta på vilka karaktärer de tycker passar den typ av historia de vill skapa och att använda de kort de tycker bäst representerar dem.

Hjärter kung - Deckaren

Hjärter dam - Kvinnan

Spader kung - Skurken

Spader dam – Skurkens kvinna

Spader knekt – Skurkens hantlangare

Hjärter knekt – Deckarens vän



Övriga kort (2-10) blandas, delas ut och används av spelarna under spelets scener, för att representera de relationer mellan karaktärerna och/eller objektet som byggs upp eller avslöjas allteftersom. Antalet spelare påverkar vilket intervall av kort som används.

3 spelare - 2-7

4 spelare - 2-10

5 spelare - 2-9

Korten blandas och delas ut till spelarna, enligt nedan.

3 spelare – 7 kort

4 spelare – 9 kort

5 spelare – 6 kort

Spelarna behöver också bestämma var historien utspelar sig, och kort beskriva ett antal platser i denna miljö. Den spelare som sätter en scen väljer sen ett av dessa alternativ som inte använts tidigare. Förslag på miljöer och platser (I ingen särskild ordning) är:

Storstad

- Deckarens kontor
- Diner
- Nattklubb
- Våning/lägenhet
- Hamnen
- Bil

Atlantångare

- Hytt
- Promenaddäck
- Rökrum
- Matsal
- Dansbar
- Lastrum

Tåg

- Kupé
- Restaurangvagn
- Lounge/panoramavagn
- Korridor
- Konduktörens kontor
- Godsfinka

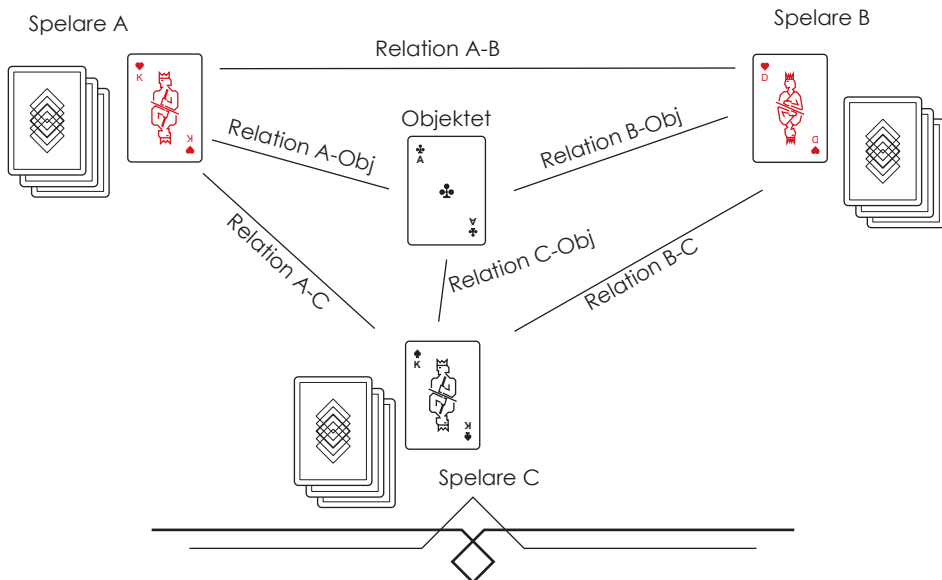
Herrgård

- Salong
- Sovrum
- Matsal
- Trappa
- Gårdsplan/terrass
- På ågorna/lusthus



När spelet börjar ska spelarna ha sina kort på hand, Objekt-kortet ligga i mitten av bordet, och spelarnas karaktärskort ligga framför dem.

Historien berättas i ett antal scener. Varje spelare får sätta var sin scen innan det är dags för slutscenen där historien får sin upplösning.



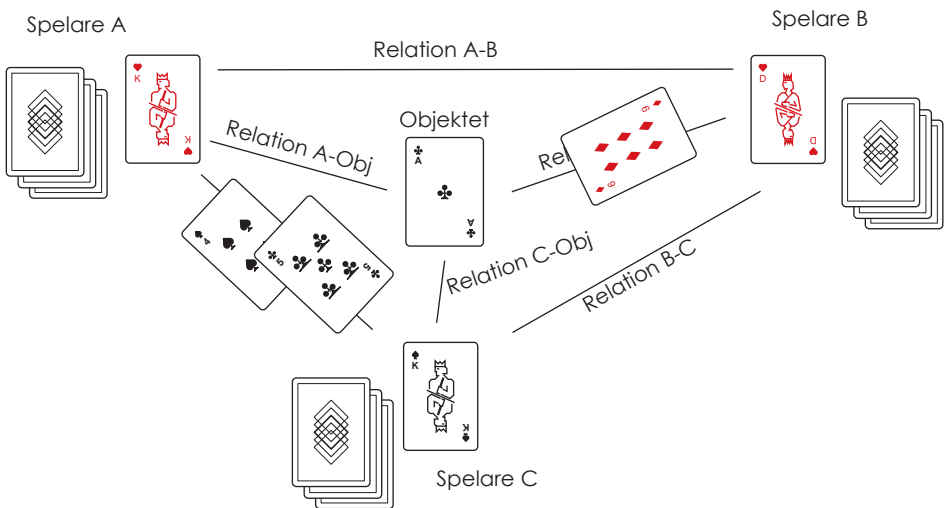
## Scenerna

Den spelare som sätter scenen bestämmer vilka som ska vara med, och på vilken plats scenen utspelar sig.

Alla spelare väljer ett av sina egna kort att lägga på någon av sina relationer. Alla spelare har en relation till alla andra spelare och en till Objektet. När alla kort är lagda börjar scenen, och den slutar när all ny information i de lagda korten har berörts.

För den första scenen får spelarna komma överens om vem som sätter den. I den klassiska deckarhistorien skulle det vara Kvinnan som besöker Deckaren på dennes kontor, men det kan vara vilka karaktärer som helst som träffas var som helst.

## Exempelscen



I denna scen har Spelare A lagt Spader 4 på sin relation till Spelare C, Spelare B har lagt Ruter 6 på sin relation till Objektet, och Spelare C har lagt Klöver 5 på sin relation till spelare A.

När scenen spelas ut så måste alltså spelarna förklara på vilket sätt Spelare B har en släktkoppling till Objektet, samt hur och/eller varför Spelare C både är skyldig Spelare A pengar, och varför spelare C är fiende till Spelare A.



### Sticksccener (3-4 spelare)

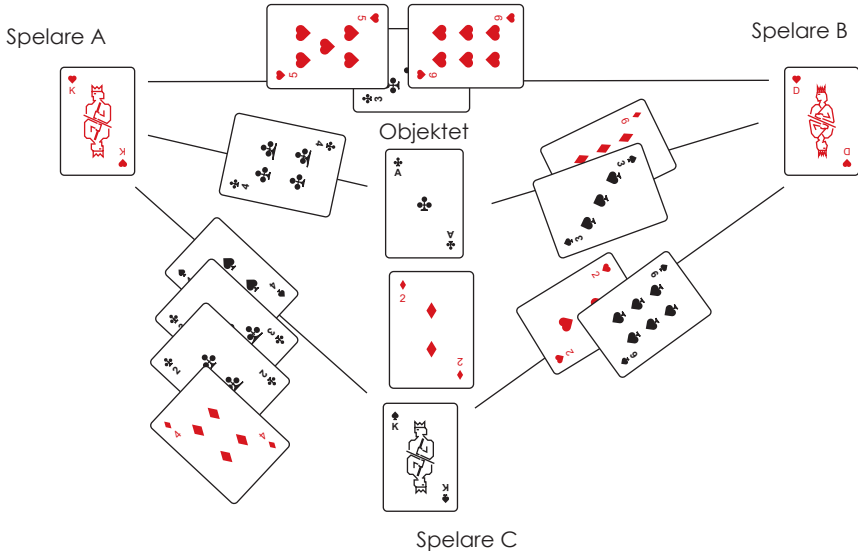
I det fall det är färre än fem spelare får varje spelare en kort enskild scen mellan varje 'vanlig' scen där de lägger ett kort för att beskriva något de gör eller som händer 'bakom' huvudintrigen, t ex ett telefonsamtal till någon, ett möte med någon icke-spelarkaraktär, ett inbrott eller liknande.

## Sluts scenen

När alla spelare satt varsin scen är det dags för Sluts scenen. Den går till som alla andra scener, med den skillnaden att alla spelare är med, och eftersom ingen enskild spelare sätter scenen får samtliga enas om var den utspelar sig.

Alla spelare lägger sina kort och spelar igenom dem som vanligt. Spelarnas starkaste relationer (mätt i värde och svit) visar hur historien slutar för dem. Den spelare som har starkast relation till Objektet bör vara den som får det, eller vad de nu vill göra med det.

## Exempelscenen



För sluts scenen som visas här har Spelare A sin starkaste relation till Spelare B (Hjärter 5) och bör alltså agera på sin kärlek till Spelare B. Spelare B har sin starkaste relation antingen till Spelare A (Hjärter 6), Spelare C (Spader 6) eller Objektet (Ruter 6), beroende på vilken trumfordning som spelarna valt innan spelet började. Spelare B bör alltså antingen spela på sin kärlek till Spelare A, sin avsky för Spelare C eller sin släktkoppling till Objektet. Spelare C har sin starkaste relation till Spelare A (Klöver 2+3=5) och bör därmed spela på sin skuld till Spelare A.

Eftersom Spelare B har den starkaste relationen till Objektet (Ruter 6) bör Objektet 'gå' till den spelaren i slutet av scenen ('Kvinnan' lyckas uppenbarligen återfå sin värdefulla släktklenod).

