Spelmekanik 80-talet.

Den första chefskursen utspelar sig under slutet av åttiotalet. Jan Carlzon är i ropet med “riv pyramiderna” och yuppies tar över samhället. Reagan skötte tvisterna, Europe låg på listorna.

Alla chefer kommer till kursen med något övertramp i bagaget, en mörk hemlighet som de tvingas hantera under spelmötet.

Visitkort är hett (tänk American Psyko) och efter spelmötet kommer alla att få redovisa vilka visitkort de lyckats komma över. Alla visitkort har ett värde 1-5. Det sammanlagda värdet räknas ihop och vinnaren utses.

Förklaring av grundegenskaper

Auktoritet
Den viktigaste grundegenskapen för varje exekutiv chef. Genom att rulla mot auktoritet (D20, högst diff) avgörs vem i gruppen som får ta beslut.

Executive know-how
Avgör din förmåga att utföra pratiska saker med händerna, såsom att byta en lampa eller fånga en inbrottstjuv. Något som du naturligtvis försöker delegera till någon längre ner i näringskedjan. Men om du inte kan leda, så får du arbeta med händerna.
Denna egenskap kan också vara att till exempel smyga, köra bil eller utöva dödligt våld.

Intelligens
Intelligens används för att till exempel förstå komplexa samband, vilket ofta är ett hinder för att utöva effektivt ledarskap. Denna grundegenskap är egentligen ganska onödig och bör bara användas i nödfall. Till exempel när någon försöker lura dig. Vilket du kan förutsätta att nästan alla gör, hela tiden.

Mingla
Avgör din förmåga att mingla, att knyta kontakter, att få någon att byta visitkort eller bara att skryta på ett ödmjukt sätt.

Förhandla
Din förmåga att förhandla. Kan användas för att komma överens i låsta situationer, men också för att rädda äran efter ett misslyckat auktoritetsslag. Ovärderligt i alla möten med facket.

Coping
Din stresstålighet. Fungerar på samma sätt som sanity i Calle. Slå under ditt värde med en D100 eller förlora ett visst antal poäng

Business card value
Värdet på ditt visitkort. På en skala 1-5

Mörka hemligheter:

Under spelmötet skall spelledaren se till att deltagarna får telefonsamtal, eller telegram, som får dem att svettas Spela stenhårt på deras mörka hemligheter och tvinga dem att slå copingslag. Om de misslyckas, sänks deras grundegenskaper tillfälligt (SL avgör hur mycket)

Mingel:

Livet går ut på att vinna, och i detta spelmöte vinner den som har högst business card value i slutet av spelmötet. De egna visitkorten räknas inte.

SL får själva räkna ut vilket business card value de andra deltagarna har genom att introducera sig själva. Låt dem samtala med RP och SLP. Rulla sedan mot mingel+business card value - den andre personens business card value.

Om det är en SLP genererar framgångsrika slag ett vistkort från dem du samtalar med. Normalt byter man visitkort, men en stor framgång (5 diff) kan innebära att du endast tar emot ett kort. Ett misslyckande (-5 diff) kan innebära att du måste ge bort ett kort utan att få något tillbaka.

I mingel mellan spelare väljer de själva om de byter kort eller inte.

Varje spelare har 5 kort.

Visitkort:

Tyvärr finns inte visitkorten kvar som handouts. Men en driven spelledare kan förstås skapa egna. Eller låta rollpersonerna pyssla ihop sina egna i början av spelmötet.