



SPELGLÄDJES

FRÄSCHA NYHETS BREV

Fjärde kvartalet, 2013

Upplysta spelbord i julmörkret



Julmust och ischoklad. Levande eldar. Strumpor fyllda med godis. Slädar som dras fram över glittrande snö av trogna draghästar. Generositet mot fattiga och utslagna. Välvilja till alla och envar.

Om texten ovan beskriver just *din* jul, kära läsare, då har jag lite tråkiga nyheter:

Du existerar inte.

Du är bara en karaktär i ett sentimentalt Dickens-plagiat. En fantasivarelse.

Sanningen

Du förstår, den verkliga julen – den som vi andra upplever – den är annorlunda.

Den består av julmat som man tröttnade på för flera veckor sedan. Släktingar som berättar ointressanta anekdoter för femte gången. Och. Kalle. Jävla. Anka.

Den befolkas av människor som sneglar på sin iPhone i hopp om att något intressant ska hända där.

Med andra ord: Alla följer julmanus till punkt och pricka. Det är MÅNDAG HELA VECKAN, fast på årsbasis.

Känslan av att befinna sig i en loop utan möjlighet till flykt är... ja, omöjlig att undfly.

Så de läsare som letar efter den så kallade julstämningen?

"Bah!" svarar jag och slår min käpp i marken. Humbug!

Möjligheten

Det är naturligtvis tragiskt att årets mest älskade helg upplevs just så.

En radikal förändring krävs.

Mitt förslag? Vi stänger av TV-apparaterna. Spolar ner alla smartphones och surfplattor. Sliter oss från traditionerna.

Istället ägnar vi oss åt – att umgås.

Och min fråga till er, kära läsare, är naturligtvis följande: Finns det något bättre umgängessätt än att spela sällskapsspel?

Jag hävdar att nej, det gör det inte. Spelen svetsar oss samman. Närmar människor varandra. Gör släkträffen till en intim, varm och vacker upplevelse.

Man myser. Samtalar. Uppskattar.

Och när alla har som roligast där kring spelplanen – då gör den erfarne spelaren sitt mästartdrag. Hen *pulvriserar* sin 85-åriga farmors ynkliga strategi. *Krossar* de äckliga syskonbarnens patetiska arméer. *Tillintetgör* morsans sista fåfänga hopp om seger.

Hjärtlösheten i detta påminner familjen om två saker: 1) Att världen är grym och hård, även på julafton, och 2) att släktingarna ska veta sin plats som mindre begåvade och taktiskt underlägsna.

Om inte det sammanfattar den Sanna Julandan... då vet jag inte vad som skulle kunna göra det.

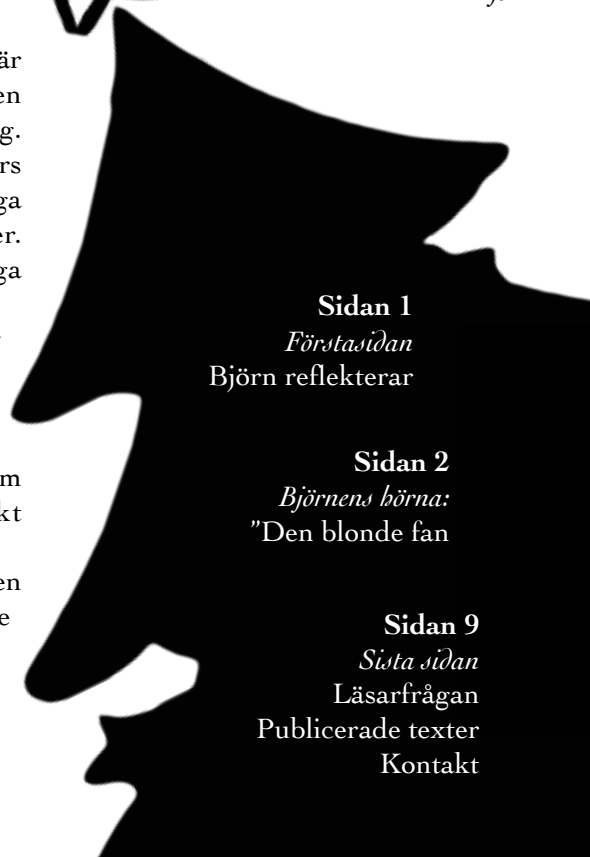
Poängen

Vad jag vill ha sagt här är att julmyset kan förbättras avsevärt – om vi bara injicerar lite vinnarskalle, konkurrenstänk och dolk-i-ryggen-mentalitet.

Och det är i den andan som Martin och jag vill passa på att önska er alla en riktigt god jul och ett gott nytt år.

Må era klappar vara hårda och fyrkantiga, och må 2014 vara fullpackat av alla upptänkliga trevliga tävlingar.

- Björn



Sidan 1
Förstasidan
Björn reflekterar

Sidan 2
Björns hörna:
"Den blonde fan"

Sidan 9
Sista sidan
Läsarfrågan
Publicerade texter
Kontakt



Den blonde fan

Mitt i denna glöggstinkande högtid, tyckte jag det var ypperligt passande att byta ut tomtens frodiga ansiktsbehåring, mot ett blont kreatur som är oförmöget att skaffa ens det allra minsta lilla moppeskägg. Så jag intervjuade Martin. Läs gärna, om ni inte har några krav på förnuft och smak.



Från pallen har jag utsikt över nästan hela badrummet.

Ett dimmat fönster står på glänt och släpper in lantlig decemberluft. Golvet är översållat med hygienartiklar och döda myror.

I min darrande hand håller jag ett anteckningsblock. Det som jag köpte bara för att få känna mig som en grävande journalist.

Jag noterar att ingenting ännu nedtecknats i det. Inte bra.

Martin sitter i badkaret. Han har plaskat fram ett ansenligt lager badskum vid det här laget. En badanka guppar ovanför hans privata delar.

Begynnelsen

Jag harklar mig. Det är dags att få intervjun överstökad.

"Nu har Spelglädje varit aktiv i sex månader," inleder jag. "Hur ser

du på det gångna halvåret?"

Martin blåser fundersamt ut lite skum som han råkat få in i munnen. "Det har varit grymt kul," säger han.

"Och klart över förväntan. Från början tänkte vi ju båda, att om sidan tog fart, då skulle vi kanske höra av oss till något företag. För att liksom se om de vore intresserade av ett samarbete. Nu blev det istället flera företag som hörde av sig till oss. Det ser jag som ett positivt tecken.

Han formar skummet till ett Lenin-skägg. "För att inte nämna att vi börjat få ganska mycket trafik på sidan. Det är också roligt."

Jag spänner blicken i min harmlöse vän och avfyrar en skarpladdad reporterfråga. "Hur viktiga är sidvisningarna för dig? Skulle du fortsätta skriva även om vi fick noll visningar per dag?"

Martin har nu omvandlat Lenin-skägget till en Stalin-mustasch. "Att skriva om spel är roligt i sig," konstaterar han. "Men samtidigt lägger vi ju ut texterna på nätet, just för att vi *vill* dela med oss. Hade ingen läst, då hade det så klart varit väldigt tråkigt. Uppmärksamhet är motiverande."

Ett ljus faller över hans anlete, som om han just förstått treans tabell. "Jag tycker om att skriva. Jag skriver faktiskt alldeles för få roliga saker nuförtiden. Det blir mest högskoleuppgifter, och de gör mig helt tömd i skallen. När man hållit på med dem ett tag är det plötsligt inte särskilt roligt att skriva någonting alls."

Texter, texter, texter

Jag har nästan somnat vid det här laget, men hör mig själv formulera en fråga: "Om vi ska prata lite om recensionerna på Spelglädje. Hur tänker du när du skriver? Vill du i första hand skriva en kul text, eller prioriterar du att göra spelet rättvisa?"

Martin ser nu väldigt bestämd ut. Han glider sakta ner under vattnet och försvinner ur syne. Några få bubblor indikerar att han lever. Jag oroar mig inte: Sedan tidigare vet jag att det är så här han hanterar svåra frågor.

När Martin åter kommer upp ur badkarets djup har han med sig sin eftersökta insikt: "I en recension ska spelet presenteras så att folk fattar vad det handlar om. Det är



prio ett. Fast samtidigt: en text utan personlighet är inte rolig att läsa.”

Jag flikar in en egen reflektion: ”Mitt första utkast brukar vara ganska trist. Jag lägger till mina försök till roligheter i efterhand. För mig är den biten väldigt viktig: Jag är inte nöjd förrän en text är både informativ och rolig.”

Martin släpper sig så det bubblar friskt i badkaret. ”Jag är inte nöjd förrän jag känner att jag kan stå för texten. Jag redigerar väldigt mycket; du har säkert sett i vår interna statistik att alla mina inlägg har över 25 revideringar var. Kan du räcka mig schampoot.”

Jag lämnar över ett Hello Kitty-schampoo, och passar på att ställa nästa fråga: ”Finns det någon text du är missnöjd med? Någon som ligger i vår blogg som du liksom känner är unken?”

”PORTOBELLO MARKET-recensionen!” skriker han. ”Den skrevs när jag befann mig mitt i en flytt. Bilderna som illustrerar den är tagna mitt i natten, och texten känns framhetsad. Den är kass.”

”Däremot,” säger han utan att

jag bett honom, ”kan jag lätt säga vilken text jag är mest nöjd med: min AGRICOLA-recension. Bra disposition, tydlig förklaring. Den har fått många träffar på nätet. Den är jag glad åt. Och det värmer att andra verkar läsa den.”

Vad är det för sida?

Martin gnider in det blonda sjögräs han kallar hår. Han fortsätter: ”Både du och jag har ju en ambition att vår sida ska vara en resurs. Ett arkiv folk kan återvända till.”

Han ler sitt tandlösa leende. ”Att folk överhuvudtaget läser är ju ett kvitto på att vi kanske lyckats. I vilket fall som helst, så har vi kommit längre än jag någonsin trodde att vi skulle. Jag vet att min farsa sa, just i början, att det vi skriver är bra, ’men får vi se hur länge ni pallar innan ni lägger ner’.”

Jag inser att Martins farsa är van vid att se sin son misslyckas. Detta säger jag inte högt, utan skakar istället tyst på huvudet.

Jag bestämmer mig för att trösta min vän: ”Om jag drivit denna blogg själv, så hade den kollapsat

efter kanske tre veckor. Du hade nog hållit ut längre än jag, Martin.”

Martin svarar utan ironi: ”Jag betvivlar det. Spelglädje-texterna pressar jag mig själv lite extra med. Jag vill vara stolt över de texter jag presterar. Då tar det tid att skriva. Så jag hade nog inte heller orkat om jag varit ensam.”

Det förbannade samarbetet

Mitt anteckningsblock är nu fullt av skisser på en naken Jennifer Aniston. Det är dags att byta samtalsämne.

”Vi hoppar vidare,” annonserar jag. ”Hur samkörda anser du att vi är gällande Spelglädje?”

Martins skrott påminner om en döende åsna med astma. ”Extremt. Det är väldigt få saker som vi inte är överens om, eller där vi inte skulle kunna komma överens. Det är både till för- och nackdel.”

Martin reser sig nu ur badkaret. Jag vänder bort blicken, och förklarar att jag väntar i köket tills han är presentabel.

Efter fem timmar kommer Martin ut, iförd morgonrock. Hans



Martins hund, suktande efter frihet.

fötter lämnar ett spår av döda myror efter sig på golvet.

"Kaffe?" säger han och sparkar på en grannkatt som smugit sig in genom ett av hålen i väggarna.

"Ja, tack," mumlar jag till svars och böjer mig över det kvidande djuret. "Våra konflikter gäller ändå bara idéer," säger jag. "Det blir liksom aldrig personligt, i min mening. De få gånger vi inte varit överens, så har det ju bara handlat om hur vi ska göra en sak, och då verkar båda redo att ge sig, just eftersom vi båda fattat att det viktigaste är att något slags beslut fattas. Vilket beslut som fattas, är sedan inte alltid lika viktigt."

"Precis!" svarar Martin och skopar upp kaffe i kaffebryggaren. "Många andra har nog åsikter om vår blogg – åsikter som ingen av oss två delar. Vi håller ju en väldigt casual nivå, och är nöjda med det. Sedan har *andra* börjat prata om att vi ska starta podcaster och YouTube-konton och allt möjligt..."

Jag ger hjärt- och lungräddning till katten. "Samtidigt känner jag att ju mer seriöst man gör detta, desto mindre intresserad är jag av att delta..."

Martin försöker hindra mig från att hjälpa det stackars djuret. "Ja, lite så. Otvungenheten är viktig. Om detta varit en kommersiell grej, så hade det absolut inte varit lika roligt." Han försöker knuffa bort mig.

Jag svarar med att skälla Martin, så att han flyger in i ett köksskåp. "Jag känner," resonerar jag, "att kravet som vi ställer på oss själva nu – två inlägg i veckan, uppdateringar på Facebook, och lite twittrande – det viktigaste där är blogginläggen, och gällande dem tycker jag att vi har lagt ambitionsnivån helt rätt."

"Absolut," säger Martin och sliter åt sig en kökskniv. "Vi är nog alldeles för överens." Han snittar mot min halspulsåder.

Att vara överens

Jag för in en tanke, samtidigt som jag med en ballerinas grace undviker anfaller: "Jag har ju propagerat ganska mycket i våra interna samtal för att vi ska bli bättre på Andra Åsikter-inläggen, alltså att vi svarar på varandras

"Otvungenheten är viktig. Om detta varit en kommersiell grej, så hade det absolut inte varit lika roligt."

recensioner och ger alternativa perspektiv på vad som redan skrivits."

Martins misslyckade attack på mig får honom att hugga sig själv i låret. Han ger sedan eko av vad han sagt tidigare: "Problemet där är ju, som sagt, att vi ofta är så äckligt överens. De tillfällen då jag inte håller med dig är få, och de texter som skulle komma av min alternativa åsikt skulle kanske vara 2-3 meningar långa – och då skulle jag verkligen ha klämt ur mig allt jag hade att säga. Än så länge har vi inte varit med om att vi haft helt skilda åsikter om ett spel. Kanske REPUBLIC OF ROME; jag hävdar dock att du egentligen inte hatar det spelet, utan att du bara inte har förstått det."

Han kämpar med att få ut kniven ur sitt ben. Under tiden har grannkatten återhämtat sig till fullo,

och hunnit fly ut genom det vägghål varifrån den kom.

Jag fortsätter samtalet: "Det är nog helt sant. ROME är överväldigande. Kanske mest eftersom reglerna aldrig gjorts begripliga för mig."

"Men," fortsätter jag, "hade du inte tyckt det varit roligare om vi var lite mer osams gällande spel?"

Martin lyckas få ut kniven. Just då ramlar hans porslinsöga ut. Han lägger sig ner på golvet och letar efter det. "Jo, men jag betvivlar att de spel finns där vi skulle ha diametralt motsatta åsikter. Faktiskt. Men kul hade det definitivt varit. Du får gärna hitta ett sådant spel."

Jag sparkar undan porslinsögat och yttrar sedan den självklara invändningen: "Problemet är ju, att både du och jag försöker samla på oss spel av värde. Ingen av oss tänker köpa och lära sig ett spel som verkar trist. Jag menar, jag kan ju se bristerna i I'M THE BOSS; det är ett orättvist spel, och jag förstår hur någon kan hata det. Men jag älskar det av just de anledningarna."

Martin instämmer: "Ja, och då har de ju lyckats med det spelet. Brister gör ibland att spel blir så mycket bättre. Orättvisan i I'M THE BOSS är en del av charmen. Det är en nödvändig del. Slump och orättvisor är ju... ja, orättvist."

Han reser sig upp, utan porslinsöga – men med mycket vrede.

Skrivande och stil

Den nyss utdragna kniven kastas mot mig, och jag duckar elegant, trots min kroppsvikt.

"Många som läser vår blogg säger att de genast ser vem som skriver," påpekar jag. "De ser det på texten, alltså utan att läsa vilket namn som är kopplat till den. Jag förstår inte varför! Naturligtvis har vi olika sätt att uttrycka oss, men jag kan ändå inte se exakt vad som

gör skillnaden.”

Martin fräser av vrede och plockar åt sig en ny kniv. ”Jag har hört samma sak som du. Min fru har påpekat det. Någonstans vill jag tro att det ligger personlighet i våra texter, och att det är där man ser skillnaden. Jag tror att om man tog tio texter som andra skrivit, och blandade in våra två... då skulle nog våra vänner fortfarande kunna se vilka texter just vi skrivit. Det handlar om något slags personligt avtryck.”

Med kniven i högsta hugg kastar Martin sig över mig. Jag dirigerar om hans anfall, så att han faller över en Lazyboy. Enögda människor är lätta att fajtats mot.

”Just nu kom jag faktiskt på en eventuell skillnad,” flåsar jag efter ansträngningen. ”Du skriver ofta om din personliga historia, hur du hittade ett spel i någon möjlig källare, eller reflekterar över någonting som hände i din barndom. Hos mig finns nog en lite mer bitter och världshatande ton, oavsett hur mycket jag än har försökt dämpa just den sidan hos mig själv i bloggen.”

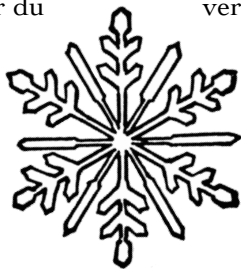
Martin reser sig, fortfarande besluten att göra slut på mig. ”Tonen du beskriver finns där. Helt klart. Men nu är vi ju inne på personlighet. Personliga kopplingar och referenser är väldigt bra att skriva in i texter, det är jag övertygad om.”

Han haltar närmare mig.

Martin och de långa spelen

Jag roffar åt mig en lampstäng, att använda till försvar. ”Mellan dig och mig, vilka skillnader ser du mellan våra spelsmaker?”

Martin skrattar och plockar fram en pistol ur sin äckel-beiga morgonrocksficka. ”Ganska stora skillnader, faktiskt.” Han laddar vapnet. ”Jag älskar spel som tar skitlång tid att spela, och ju mer man får sitta och bygga upp sitt lilla imperium eller sin lilla bondgård,



desto mer trivs jag. Jag tycker sådant är kul. Samtidigt vet jag att du gillar snabba spel; du blir ofta lite frustrerad när loret stannar upp av att någon inte kan fatta ett beslut. Du tröttnar nog fortare än jag.”

Martin riktar vapnet mot mig.

Jag välter ett soffbord och tar skydd bakom detta. ”Ja, och det är nog det som är mitt problem,” skriker jag.

Jag fortsätter: ”Jag besväras egentligen inte av långa spel. Igår tog vi oss ju igenom TERRA MYSTICA. Det gick på tre timmar; jag hade inte tråkigt en sekund.

Men då kände jag samtidigt att jag var engagerad i andra spelares drag. I andra spel däremot så hatar jag känslan av man får vänta, vänta, vänta; för var är interaktionen? Var är spelandet? Jag menar, något är mycket fel om jag, efter ett tretimmarsspel, känner att jag bara fått spela tjugofem minuter. Den situationen kan jämföras med en idrottare som får sitta på avbytarbänken under en hel match medan andra roar sig på plan. Det är inte vad jag menar med att spela.”

Pistolens avfyrningsmekanism verkar strejka. Martin grymtar.

”Det kan jag hålla med om,” säger han. ”Men om vi då tar ett exempel som AGRICOLA; där är det ju så att även när man inte spelar själv, så måste man ändå ha koll på vad som

händer. Vad de andra spelarna gör påverkar vad man själv har möjlighet att göra. Annars håller jag med om din kritik.”

Pistolens gång av. Jag kastar en snabb blick över soffan. Martin har skjutit av ett av sin öron. Han gråter.

Jag känner att jag måste tillägga en sak i vårt samtal: ”Jag gillar långa spel i teorin, men jag upplever att det är ganska få speltillverkare som fixar det. Det krävs trots allt en oerhörd designinsats för att lyckas med ett sådant spel.”

Martin suckar. ”Absolut!” svarar han mig, öron- och ögonlös. ”Men den där långsamma känslan av att bygga upp saker, den är viktig. Den kommer nog från min barndom och alla dess olika stadsbyggarspel.

Just nu spelar jag exempelvis SIM CITY; där kan jag sitta och liksom bara titta på det jag byggt upp.”

Hans massiva blodförlust från ben och öra tvingar ner honom på golvet.

Här har jag en invändning: ”I ett datorspel är det dock lite annorlunda. Där är det bara jag som spelar. Jag behöver inte vänta på någon annan. Såvida det inte är ett spel som CIVILISATION där jag måste sitta och stirra på när datorn gör sina jävla drag.”

Björn och sociala spel

Jag byter samtalsämne en smula: ”Min kärlek till sociala spel, där det gnabbas och förhandlas mycket. Hur förhåller du dig till den?”

Martins röst är mycket tyst, som om energin håller på att rinna ur honom där borta på golvet: ”Jag tycker sådana spel är roliga. Men om jag fick välja, så blir det naturligtvis långkörarna. Gnabbspelen är inte lika seriösa, om du förstår hur jag menar; där är det lite mer som om man spelar på måfå. Inte lika mycket eftertanke. Tre gnabbspel på raken är för

”Jag älskar spel som tar skitlång tid att spela, och ju mer man får sitta och bygga upp sitt lilla imperium eller sin lilla bondgård, desto mer trivs jag.”

mycket.”

Jag tittar fram bakom soffan. Martin har tappat vapnet. För att distrahera honom fortsätter jag prata: ”Det där hänger dock ihop med hur man balanserar en speldag. Det är vansinne att bara ha toksociala spel en hel dag. Och jag känner ibland i bloggen att jag är lite tjatig, eftersom det är just sådana spel jag skrivit väldigt mycket om.”

Martin låter sorgsen. ”Det tror jag inte du ska oroa dig för. För hur många spelidéer och mekaniker finns det egentligen? Det går inte att vara hur nyskapande som helst med ett spel. Speltillverkare kan inte vara som Dan Glimne i OSTINDISKA KOMPANIET och säga att ’i det här spelet har vi inga tärningar, för nu är vi på 90-talet.’”

Jag vet inte exakt vad han menar med det.

Att vinna och förlora

Jag kryper bort till Martin och

plockar åt mig det tappade vapnet. Med en kvick manöver gör jag det obrukligt genom att ta ut alla kulor. Sedan hjälper jag min vän upp.

”Jag hoppar vidare i den här intervjun, Martin. Hur är du som förlorare?”

Han nickar accepterande. ”Inte bra. Jag blir tjurig. Innerst inne, åtminstone. Utåt kan jag släta över och dölja det. När du vann över mig i MODERN ART igår med tusen kronor, minsta möjliga marginal i spelet... det var inte så blodigt som det kunde ha varit.”

Han ställer sig upp och vinglar bort till kaffebryggaren igen. ”Jag menar, om du och jag alltid upplevt varandra som fruktansvärda motståndare, då hade jag varit absolut vansinnig igår. Det beror så mycket på vem jag spelar mot. Men om jag är personligt engagerad i något, då är jag en katastrofal förlorare.”

Jag känner för att påminna

honom om något roligt. ”Det roligaste nederlag jag sett dig genomlida var i THE RESISTANCE. Du och din fru var på samma sida, men du felkalkylerade ditt avgörande drag.” Sedan inser jag att det där mest var roligt för mig.

”Det var en regelmiss från min sida!” försvarar sig Martin.

Vi slår oss ner vid köksbordet.

Min nästa fråga är ett under av uppenbarhet: ”Hur är då vinnaren Martin?”

Svaret kommer blixtnabbt: ”Ännu värre! Jag kan håna människor jag vunnit över. Jag är en tråkig vinnare. Igår vann Anders en massa spel, och jag hade blivit så ofantligt dryg om jag varit i hans situation. Jag tycker för mycket om att vinna.”

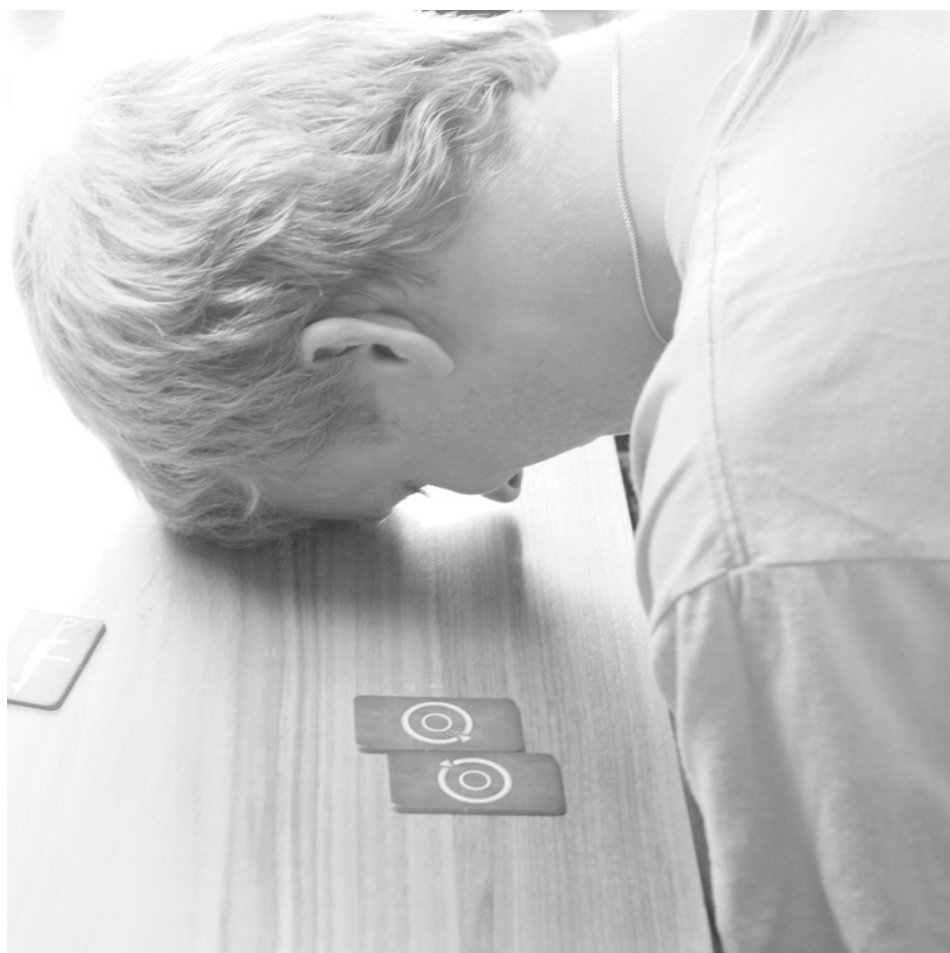
”Men,” säger jag, ”om vi ska prata om något viktigare... Hur är jag som förlorare?”

Han ser fundersam ut. ”Oooh, det är svårt att sätta fingret på! Du svänger inte åt något håll, varken när du vinner eller förlorar. Man ser inte någon större skillnad. Antingen låtsas du att du inte blir så glad som du blir, eller så är ditt syfte med spelandet egentligen bara att ha roligt under spelandet. Vad tror du själv?”

”Det beror på,” reflekterar jag. ”Om jag förstår varför jag vann, då blir jag glad. Igår vann jag i TERRA MYSTICA; där vann jag enligt den plan jag haft i åtanke. Det gjorde mig mycket glad. Samma sak i spel där jag liksom lyckats lura, eller backstabba, eller bara jävlas med alla. Det gör mig också väldigt glad. Men i ett spel som MODERN ART? Där hade jag inte särskilt mycket koll på vad som egentligen hände i spelet, och då blir ju segern desto tunnare.”

En livsinsikt drabbar mig. ”Jag förlorar och vinner ganska jämt, så det är 50/50 för mig – jag tar inte åt mig äran för vinster, och jag klandrar mig inte för förluster.”

Martin avslöjar ytterligare en bit av sitt mörka inre: ”Tursegrar som



Martin, i en stund av bittert nederlag.

”Jag får ofta höra att om man ingår en allians med mig i ett spel, då har man slutit en pakt med djävulen. Jag kommer utnyttja dig tills du inte behövs längre, och sedan mejar jag ner dig.”

egentligen inte var välförtjänta är ju väldigt roliga att tolka om, så att de framstår som välförtjänta.”

Kaffet är färdigbryggt, så Martin hämtar varsin kopp till oss. Jag håller i en skvätt mjölk i min, och gör sedan ett försök till blygsamhet: ”Mitt problem är ju att jag sällan känner att mina segrar är välförtjänta.”

Martin bränner sig på sitt kaffe. ”Jag är så taktisk,” säger han, ”att jag ofta känner att man inte ska uppröra folk för mycket i spel. Då ger de igen, och det är inte bra.”

Att spela mot och med Martin

Efter att jag berömt honom för kaffet, ställer jag min nästa fråga: ”Vad tar Martin med sig till spelbordet? Varför är du bra att ha med sig vid spelbordet?”

Han ser precis så fundersam ut som jag vet att han inte är. ”Det är svårt att svara på. Jag får ofta höra att om man ingår en allians med mig i ett spel, då har man slutit en pakt med djävulen. Jag kommer utnyttja dig tills du inte behövs längre, och sedan mejar jag ner dig. Annars vet jag inte. Jag bidrar med hänsynslöshet. Och

förmodligen är jag en motståndare som många tycker om att tvåla till.”

Det var det första intressanta jag hört honom säga på hela morgonen. ”Ja, det kan nog stämma. Vissa människor är ju olika roliga att vinna över.”

Han fortsätter: ”Jag gör inte mig själv en tjänst genom att vara så utåtagerande som jag är. Jag är inte tyst kring spelbordet. Mina strategier säger jag inget om, men jag är engagerad i spelet och pikar lite.”

Mitt egenintresse vinner över mig: ”Vad skulle du säga att jag, Björn, tar med mig till spelbordet?”

Ett blont harklande sprider sig i köket. ”För det första: fantastiska regelförklaringar. Du är dessutom en besvärlig motståndare. Rent strategiskt vet man aldrig var du står. Och i gnabbspel är du som H A S S A N - f o l k e t , när de kopplade ihop två pizzerior i en busringning. Du sitter där och säger *Capricciosa* i mitten. Du uppvisar.”

”Jag trivs bra med det,” erkänner jag. ”Jag älskar att spela så. Jag kan inte hjälpa det. För mig är spel en social syssla. Det låter

banalt att säga så, men det är inte så alla upplever spel. De ser spelande som någonting man gör för att vinna eller förlora. För mig är vinster och förluster och strategier viktiga saker, men det är inte därför jag spelar. Nummer ett är att ha roligt.”

Martin ler. ”Ja, där är vi överens. Jag värdesätter nog bara segern lite mer än du. Men du är en uppvisare.”

Jag ställer en nästintill existentiell fråga: ”Om du fick ändra en sak hos dig som brädspelare, vad skulle det vara? Har du någon brist som spelare?”

Martin tuggar nu i sig porlinskoppen. Hans mun blöder ymnigt. ”I grunden är jag konflikträdd. Det har jag skrivit lite om i bloggen. Ofta önskar jag att jag vore mindre konflikträdd. Att jag inte höll mig undan så ofta. Det sker på bekostnad av en del vinster.”

”Vilket spel,” undrar jag genuint, ”känner du att du är riktigt grym i?”

Martin läspar nu, efter att ha förstört sin gom med koppskärvorna. ”Baserat på antalet segrar så är det MONOPOL. Jag har vunnit vår midsommarpokal 4-5 gånger i rad. Vi spelar varje midsommar, och jag vinner konstant. Frågespel vinner jag också. Annars har jag nog inget spel där jag vinner ofta.”

”Hur är jag som spelare?” frågar han sedan eftertänksamt.”

”Du är väldigt bekväm att spela med,” svarar jag. ”Du lär dig spelen, du är engagerad, du lägger gnabbet på rätt nivå. Du är dessutom en stark allround-spelare; jag kan inte se någon särskilt spelgenre där du har en svaghet.”

Några spel

”Käre Martin,” säger jag i ett inledande försök att avrunda, ”av de spel jag introducerat dig för, vilket har du tyckt mest om?”

”Det bästa är TRADERS OF GENOA. Det var *varsinnigt* kul,

trots att jag hade ruggigt högt ställda förväntningar. Så pass kul att jag måste ha det spelet. Det sämsta var å andra sidan DOMINION. Det var liksom för lätt att räkna ut hur man skulle göra för att vinna. Om du får samma fråga då?"

Jag sörplar på kaffet med mina oförstörda läppar. "MODERN ART. Förmodligen för att jag är så ohyggligt ovan vid att tänka på det sätt som man måste tänka där. Jag är inte bra på spel där man måste räkna. Din kusin M kommer jag exempelvis aldrig våga spela mot, efter hur du beskrivit honom. MODERN ART var dock ett spel där man fick räkna mycket, men där jag kunde påverka matematiken. Och det uppskattade jag. Det var ett spel som fick mig att tänka på nya sätt. Sämst var SPECULATION."

Martin nickar. "MODERN ART fullkomligt eliminerar ju SPECULATION i min mening. Det finns ingen anledning att behålla det spelet nu."

"Men låt oss gå vidare," insisterar jag. "Vilken har varit årets spelupplevelse för din del?"

Min vän är förutsägbart tråkig: "Än en gång: TRADERS OF GENOA och min midsommar-MONOPOL-seger. De två sakerna gladdade mig oerhört. Åren flyter dock ihop en smula för mig. Var det i år jag köpte ARKHAM HORROR? Det är annars en stark nominering. Men GENOA-rundan är förmodligen årets spelupplevelse. Själv?"

"Definitivt ANDROID: NETRUNNER. Jag är så fantastiskt glad att jag har funnit ett så starkt tvåmannaspel. Av någon anledning har jag alltid sett spel som en gruppaktivitet, inte som en paraktivitet."

Martin ler. "Ja, det ser lite dumt ut om två personer sitter och nördar, det håller jag med om."

Sedan tittar vi på oss själva och skrattar. Två nördar! Den ene är lätt överviktig, den andre blöder ur

snart samtliga kroppsöppningar.

"En sista fråga," säger jag och lägger undan mitt anteckningsblock. "Vad ser du i Spelglädjes framtid?"

"Ett ettårsjubileum! Fler spel att spela och skriva om. Jag hoppas det fortsätter gå bra på så sätt att vi även framöver kommer ha roligt."

Hemfärd

Efter att vi skakat hand och jag satt mig i den Porsche som en svensk lärarlön givetvis räcker till för att köpa.

Tankarna snurrar.

Martin och jag – så lika, så olika.

Vem vet vart Spelglädje för oss under det kommande året? Eller tiden efter det?

Svårt att säga. Men vem bryr sig? Ibland får man helt enkelt bara rulla tärningarna och se vilken ruta man stannar på.

Huvudsaken är att det är kul under tiden. Och det har det verkligen varit – och är fortfarande.

*Text och foto,
Björn*



Några snabba frågor till Martin

Hur gammal känner du dig?

Mycket yngre än jag är.

Vilken film såg du senast?

Polisskolan.

Är du besatt av någonting?

Ja, brädspel.

Vilken färg dominerar din garderob?

Blå.

Vad lyssnar du på? Säg inte Björn.

Det var min första tanke. Annars julmusik.

Snarkar du?

Nej.

Vad har du i dina fickor?

Ingenting, helst.

Har du åkt dit för fortkörning?

Nej.

Vem är vackrast i världen, om du inte får svara din hustru?

Angelina Jolie – åtminstone tidigare.

Är du blyg?

Ja.

Roligaste träningsformen?

Bollspel.

Har du sett någon dö?

Nej.

Vill du se någon dö?

Nej.

Vad sjöng du senast?

"Borås, Borås."

Största kändis du sett?

ACDC eller Robbie Williams.

Bada eller duscha?

Duscha.

Drömyrke?

Pensionär.

Har du gråtit idag?



Läsarfrågan



Hej Spelglädje! När är det dags för er att göra videorecensioner, eller kanske en podcast? Ser mycket fram emot detta! Tack för en trevlig sida. /E.

Hej E! Martin och jag vill naturligtvis inte göra våra läsare besvikna – men detta är nog en punkt där det är oundvikligt.

Jag tycker själv mycket om podcaster, och följer säkerligen hundratals olika kanaler på Youtube. Det är alltså inte fenomenen i sig jag ogillar.

Men vi här på redaktionen är fullt och fastövertygade om att både videor och ljudinspelningar ligger långt in i framtiden – om de någonsin blir aktuella.

Vårt fokus är att skriva en trevlig, personlig och förhoppningsvis informativ blogg om brädspel. Det är förmodligen den enda form av sociala medier vi behärskar någorlunda väl – och gissningsvis den enda vi kan prestera något kvalitativt inom.

Men vi uppskattar verkligen visat intresse! /Björn

Publicerade texter (1 oktober - 31 december)

Artiklar (A-Ö)

Att köpa ett nytt spel

- Del 2: Nördens längtan (Björn)
- Del 3: Regelförklaringar (Björn)

Guldtärningen 2013 (Martin)

Spelartyper

- Kaparen (Björn)
- Toffeln (Martin)

Två minnen (Martin)

Överst på önskelistan... (Martin)

Recensioner (A-Ö)

ANDROID: NETRUNNER (Björn)

BEZZERWIZZER (Martin)

CITADELS (Martin)

DEN GLADE

MYTOMANEN (Björn)

I'M THE BOSS (Björn)

OSTINDISKA

KOMPANIET (Martin)

POWER GRID (Kristian)

POWER GRID – The new power plant cards (exp) (Martin)

SHADOWS OVER CAMELOT (Martin)

- En Andra Åsikt: Shadows over Camelot (Björn)

SWÄRJE (Björn)

THE RESISTANCE (Björn)

TRIOVISION (Martin)

YINSH (Björn)

Rapporter från skyttegravarna (A-Ö)

CITADELS (Martin)

KING OF TOKYO (Björn)

MODERN ART (Björn)

RAPPA KALJA

EXTREM (Martin)

SHADOWS OVER CAMELOT (Martin)

THE RESISTANCE (Martin)

TERRA MYSTICA (Björn)



Redaktör: Björn

Kontakt: tbebjornidentity@gmail.com

Vill du slippa vårt nyhetsbrev framöver?
Maila STOPP till spelgladje@gmail.com