

INNAN NI BÖRJAR SPELA

Spelet innehåller

- Spelplan med karta där valkretsarna är markerade
- Strategikort med fram- och baksida (1/parti)
- Datummarkör som visar dagar kvar till val
- Partipjäser, 50 per parti
- Tärning
- Regler och anvisningar
- **Händelsekort finns via [valochvalda.se/spelet](https://www.valochvalda.se/spelet)** där händelser slumpas fram varje gång ni uppdaterar sidan. Direktadress: <https://www.valochvalda.se/spelet/handelser/>
- **Kopiera gärna fler strategikort innan ni använder det sista...** Strategikort finns att ladda ner via [valochvalda.se/spelet](https://www.valochvalda.se/spelet)

Ni behöver dessutom några pennor...

Spelets mål

Spelet går ut på att vinna val och ingå i regeringsunderlaget. Det finns totalt 35 mandat att kämpa om, alla spelare kan ha olika sätt att vinna.

Det kan finnas max 6 partier och flera kan dela på ett parti. Helst spelar man med 3 eller fler partier.

Datummarkören flyttas varje gång en spelare gjort sina val. Alltså är det en spelare som agerar per dagruta. (Vill ni lägga extra lång tid på spelet flyttas datummarkören först när rundan är klar och alla spelare haft sin tur.)

Den spelare som har nått sin målsättning (den som antecknades på strategikortet, mer om det nedan) vinner spelet. Om flera spelare nått sina målsättningar vinner den som har **mest resurser på engagemang**.

Om det fortfarande är lika avgör **antalet mandat**. Är det fortfarande lika vinner det parti som har **flest paroller** i valets viktigaste frågor (den ordning som anges under "Novus" och "tv-utfrågning" (som nästan stämmer med verkligheten). I sista hand avgör tärningen.

Det finns även ett **alternativt sätt att utse spelets segrare** (om ni gillar förhandlingar och utdraget politiskt spel...). Mer om detta senare.

Förberedelser:

1. Alla spelare/lag väljer ett partinamn och skriver detta på strategikortet.
2. Varje parti väljer en partiledarprofil och markerar på strategikortet. Varje parti får välja fritt från kandidattyperna (det kan finnas flera partiledare av samma typ). Mer utförlig presentation på strategikorten.
 - **Påläst diplomat.** Trovärdig, seriös och pålitlig.
 - **Folklig och karismatisk.** Vet vad folk vill ha och pratar så att folk förstår.
 - **Erfaren politiker, bra debattör.** Kan allt som rör statens styre.
 - **Kändis som aldrig varit politiker.** Säker på hur verkligheten är och älskad av befolkningen.
3. Välj **3 huvudparoller/prioriterade frågor** från listan. I dessa frågor kommer partiet ha en tydlig uppfattning (som fler väljare därmed känner till). Händelser påverkar partier olika beroende på vilka paroller de valt. Skriv parollerna på strategikortet.
4. Välj **1 marginalfråga/marginalparoll** från listan. Skriv denna på strategikortet.
5. **Formulera målsättning för valseger.** Detta markeras längst ned på strategikortets baksida, som sedan ligger nedvänt. Det finns 3 olika målsättningar:
 - 1/ att ha **flest mandat** totalt av alla spelare
 - 2/ att ha minst 1 mandat i **varje valkrets**
 - 3/ att ha flest mandat i **en valkrets** som pekas ut
6. **Placera ut grundmandaten.** Varje parti har 2 grundmandat som placeras ut på valfri valkrets, max 1 grundmandat per parti och valkrets kan placeras ut innan spelet startar. Yngst börjar med att placera ut sina mandat: därefter näst yngst och så vidare.

Den yngsta spelaren börjar och sedan går man i turordning.

Händelser som påverkar spelet

Under valrörelsen händer saker som påverkar partierna på olika sätt. Dessa händelser finns via <https://www.valochvalda.se/spelet>

Direktadress: <https://www.valochvalda.se/spelet/handelser/> (eller via QR-koden).

När sidan uppdateras slumpas en ny händelse så ha en mobiltelefon eller dator framme.



Om spelet

Denna version är en första version av spelet och det kommer att göras justeringar efterhand. På valochvalda.se/spelet uppdateras spelregler som kan laddas ner. Spelplan, spelmarkörer och liknande kommer att kunna användas även efter uppdateringar av regler och liknande.

Hör gärna av dig om du har frågor eller synpunkter samt om du har tips på exempelvis ytterligare forskning eller erfarenhet om samspel mellan exempelvis utspel och väljarreaktion.

Förhoppningsvis kan spelet bidra till ökad förståelse om hur valrörelser, politisk strategi och politikutveckling fungerar. Det baseras baseras på forskning och egen kunskap i politisk psykologi, kommunikation och statsvetenskap.

Tack för att du spelar!

/Björn Sundin

bjorn@bjornsundin.se

Mer om spelet på: valochvalda.se/spelet

Alternativt sätt att utse valvinnare

Detta alternativa sätt att avgöra spelets segrare innebär att alla partier ställer en spelpjäs på spelplanen som flyttas åt andra hållet, med ett växande antal dagar.

Högst tärningsslag får börja (yngst börjar om tärningen visar lika) och sedan går turen i högerordning, tärningen avgör hur många steg spelaren går.

1. Målet är att ingå i regeringen och få mesta möjliga genomslag för sin politik (sina paroller). Slutsegrare utses genom att spelare försöker komma överens om en lösning som skapar en majoritet (18 mandat, mer än 50 procent av rösterna). Den/de som uppnått sin målsättning har förtur vid förhandlingar och om flera förhandlingsresultat finns.
2. Endast partier som står på samma ruta får förhandla om regeringsmakten. Tärningen avgör hur många steg respektive spelare går, men kvarvarande resurser kan bytas in mot motsvarande antal steg (1 resurs = 1 steg på spelplanen) så att spelaren hamnar på samma ruta som ett parti denne vill prata med. En uppgörelse som då görs mellan dessa partier gäller tills vidare så att endera parti kan söka upp ett annat parti för förhandling. Vill man kan man självklart gå åt sidan för att förhandla...
3. För att ingå i regeringsunderlaget krävs dels att de partier som ingår i regeringsunderlaget uppnår 18 mandat (mer än 50 procent av mandaterna). Dels ett av följande:
 1. minst en huvudparoll är likartad (inte direkt i konflikt), eller:
 2. en majoritet av spelarna röstar för att regeringsunderlaget fungerar
4. Om inga spelare kommer överens om att bilda regering vinner den spelare som uppnått sin målsättning och kan samla majoritet bakom flest av sina prioriterade frågor. Då räknar varje spelare in hur många mandat som kan samlas bakom var och en av partiets prioriterade frågor och dessa summeras därefter. Den spelare som uppnått sin målsättning och har flest prioriterade frågor gemensamma med flesta antal andra spelare vinner. Om det är lika efter detta vinner den spelare som har flest resurser kvar i "köpt uppmärksamhet".
5. Kom ihåg att det är tillåtet att engagera även de som inte uppnått sin målsättning för valseger och använda dem som regeringsunderlag. Det går alltså att "köpa" seger i spelet genom att erbjuda en plats i regeringsunderlaget. Den som ingår i regeringsunderlaget rankas före den som inte gör det, även om detta parti inte nått något av sina mål...
6. Det är möjligt att "misslyckas" i förhandlingarna för att istället vinna enligt punkt 3 ovan...

SPELET KAN BÖRJA!

Vem vinner och kan fira på valvakan?

- Spelets segrare är den som nått sin målsättning (markerad på strategikortet). Om flera spelare nått sina målsättningar vinner den som har **mest resurser på engagemang**, därefter avgör antalet mandat.
- Om det fortfarande är lika vinner det parti som har flest paroller i valets viktigaste frågor (den ordning som anges under ”Novus” och ”tv-utfrågning” (som råkar stämna rätt väl med hur verkligheten är).
- Tärningen avgör om det inte går att utse en vinnare.

Varje gång det är en spelares tur ska denne:

1. Ta ett händelsekort och följ anvisningarna.
2. Agera på **maximalt ett** av följande sätt:
 - a/ Eventuell **flytt av resurser**: på strategikort eller omvandling till mandat (läs mer nedan).
 - b/ Utmana ett eller flera partier på **debatt**.
 - c/ **Ändra budskap** (se särskild regel).
3. Mandat som säkrats placeras ut.
4. Sist flyttas datummarkören ett steg och därefter är det nästa spelares tur. (Om ni valt att spela ett längre spel, flyttas datummarkören först när alla är klara med denna turrunda.)

Fördelning av mandat

- Det finns 35 mandat som ska fördelas. Hur många mandat som finns i varje valkrets anges på spelplanen (siffran i den svarta rutan).
- Partierna placerar sina mandat på spelplanen i takt med att de vinnas. Är mandatet i en valkrets redan fördelade kan man inte vinna något nytt mandat där utan att någon annan spelare förlorar ett mandat.
- Nya mandat fördelas under spelets gång genom anvisningar på händelsekort, vid debatter eller opinionsundersökningar alternativt genom att spelare byter in resurser till mandat, som spelaren placerar i valfri valkrets där det finns mandat kvar att fördela.
- När det inte längre finns mandat att fördela omfördelas mandat enligt anvisningar på händelsekort eller genom anvisningar. Har man oturen att få ett händelsekort som ger mandatvinst och det inte finns fler mandat att fördela är det inget att göra åt...
- Mandat som förloras (efter anvisning på händelsekort) tas bort från spelplanen och ska fördelas igen.

Händelsekort

- Under valrörelsen händer olika saker, som påverkar olika partier på olika sätt. ”Händelsekorten” förklarar vem som påverkas.
- Händelsekort finns via [valochvalda.se/spelet](https://www.valochvalda.se/spelet) (direktadress: <https://www.valochvalda.se/spelet/handelser/>). När sidan uppdateras slumpas en ny händelse så ha en mobiltelefon eller dator framme.
- På varje kort står det angivet vad som gäller för den spelare som tagit kortet och för övriga spelare/partier. Står det ”alla” på kortet så gäller det även den spelare som tagit kortet; denne kan alltså få dubbel belöning.
- Står det ”valfri valkrets” väljer spelaren själv vilken valkrets den vill vinna eller förlora ett mandat i.

Nya resurser

- Endast resurser från ”engagemang” och ”köpt uppmärksamhet” genererar mandat. Det krävs 5 resurser från en och samma ruta för att säkra 1 mandat.
- Resurser kan placeras direkt på ”engagemang” och ”köpt uppmärksamhet”. Du får dock aldrig ställa mer än en resurs per ruta och spelvända.
- Resurser får inte flyttas eller omvandlas om spelaren utmanar på debatt eller ändrar budskap. I övrigt kan spelare flytta resurser mellan rutor på strategikortet eller omvandla resurser till mandat när det är spelarens tur.
- Om spelaren väljer att satsa resurserna på **strategiska insatser** (rutorna längst ner) omvandlas de till fler resurser när de växlas in till ”engagemang” eller ”köpt uppmärksamhet”. När partiet har tre resurser (full ruta) på en strategisk insats kan dessa omvandlas till 5 resurser i ”engagemang” eller ”köpt uppmärksamhet”, där de måste fördelas på **olika rutor**.
- De strategiska insatserna (rutorna längst ner) genererar resurser till ”engagemang” och ”köpt uppmärksamhet” men kan inte direkt omvandlas till mandat.
- När regeringsmakten ska fördelas kan man ha nytta av resurser på **”köpt uppmärksamhet”**.
- När man utmanar ett parti på debatt kan man ha nytta av resurser på **”engagemang”**.

FAKTAUNDERLAG OCH TIPS

Utmana på debatt

- Genom att utmana ett annat parti på debatt kan man vinna 1 nytt mandat. Så länge det finns oplacerade mandat vinner man 1 sådant som får placeras på valfri valkrets.
- När alla mandat är utplacerade får vinnaren i en debatt 1 mandat från förloraren i debatten, vilken valkrets spelaren då utmanar i ska deklarerar när man utmanar på debatt.
- Om det parti som segrar i debatten har alla mandat i valkretsen flyttas inga mandat, men segraren får istället 2 resurser att placera på strategikortet.
- Den spelare som utmanar på debatt väljer ämne för debatten, ett av följande.
 1. Sjukvården
 2. Skola och utbildning
 3. Lag och ordning
 4. Miljö och klimat
 5. Jobben
 6. Ekonomin
- Om något av partierna i debatten har debattämnet som en huvudfråga adderas tärningens utslag med 2.
- Debatten avgörs genom att tärningen kastas. Högst värde (siffra på tärningen plus eventuell poäng för att partiets huvudfråga var tema för debatten) vinner mandatet, vid lika siffra på tärningen vinner den som har **mest resurser i ”engagemang”**. Om även detta är lika vinner den med **mest resurser på strategikortet**.
- På händelsekort som berättar om partiledardebatter står anvisningar för hur mandaten fördelas.

Rutan ”Novus” på spelplanen

På spelplanen finns rutor med ”Novus”. Det innebär att en stor och seriös opinionsundersökning redovisas. Den visar vilken fråga som är väljarnas viktigaste fråga.

Slå tärningen för att se vilken av frågorna nedan som enligt Novus-mätningen är viktigast för väljarna för tillfället:

1. Sjukvården
2. Skola och utbildning
3. Lag och ordning
4. Miljö och klimat
5. Jobben
6. Ekonomin

De partier som har en paroll på temat för utfrågningen vinner 1 mandat i valfri valkrets. Om alla mandat är fördelade väljer partiet/partierna med ”rätt” paroller vilket mandat de ska ta över.

Rutan ”TV-utfrågning” på spelplanen

På spelplanen finns rutor med ”TV-utfrågning”. Den spelare som har turen slår tärningen som bestämmer ämnet för utfrågningen enligt nedan:

1. Sjukvården
2. Skola och utbildning
3. Lag och ordning
4. Miljö och klimat
5. Jobben
6. Ekonomin

De partier som har en paroll på temat för utfrågningen vinner 2 resurser.

Det parti som vid tillfället för tv-utfrågningen har minst antal mandat vinner 1 mandat i valfri valkrets. Om alla mandat är fördelade väljer detta parti vilket partis mandat som ska vinnas.

Val och tillägg som kan göras under spelet:

Under spelets gång kan varje spelare göra ytterligare val:

1. **Resurser kan flyttas** enligt anvisningar under ”nya resurser”.
2. **Utspejlsloften/paroller kan lanseras** (max 2 gånger) eller huvudfråga/prioriterad fråga kan bytas ut (max 1 gång). Läs mer under särskild rubrik.

Förbered eller genomför ändrat budskap

- Det kan vara nödvändigt att justera sitt budskap om valrörelsen inte går som det är tänkt eller för att förbereda en kommande regeringsförhandling...
- Varje parti får **ändra i de tre huvudparollerna en (1) gång och marginalbudskap två (2) gånger.**
- För att ändra budskap eller paroll krävs att man den ena rundan deklarerar att man vill ändra sin paroll: då skickas kallelse till extramöte med partistyrelsen och därmed kan du inte agera mer den spelvåndan.
- Nästa gång det är din tur kan du inte heller agera förutom att ändra budskapet. Då ändras budskapet, mandat placeras ut och turen lämnas till nästa spelare.
- Även dessa turer **inleds med att man läser ett händelse-kort och följer anvisningarna.** Spelaren har dock inte möjlighet att flytta resurser eller utmana på debatt.

Vid oklarheter

- Om det råder oklarhet om exempelvis vilka budskap/paroll som menas på ett händelsekort **enas ni om tolkningen. Kan ni inte enas röstar ni om betydelsen: majoriteten avgör.**

Några tips om spelet (och verkligheten)...

- Samtliga marginalfrågor återfinns bland händelsekortet och genererar mandat eller resurser till den som får kortet. Att välja bättre färjetrafik till Gotön eller andra specifika paroller lönar sig om just du får just det kortet... Särskilt om ditt mål är att vinna Gotön...
- Alla partiledartyper har för- och nackdelar. Den som klarar sig bäst mot skandalrubriker från tonåren är exempelvis inte självklart bäst i en utfrågning.

Olika frågors vikt i olika valkretsar

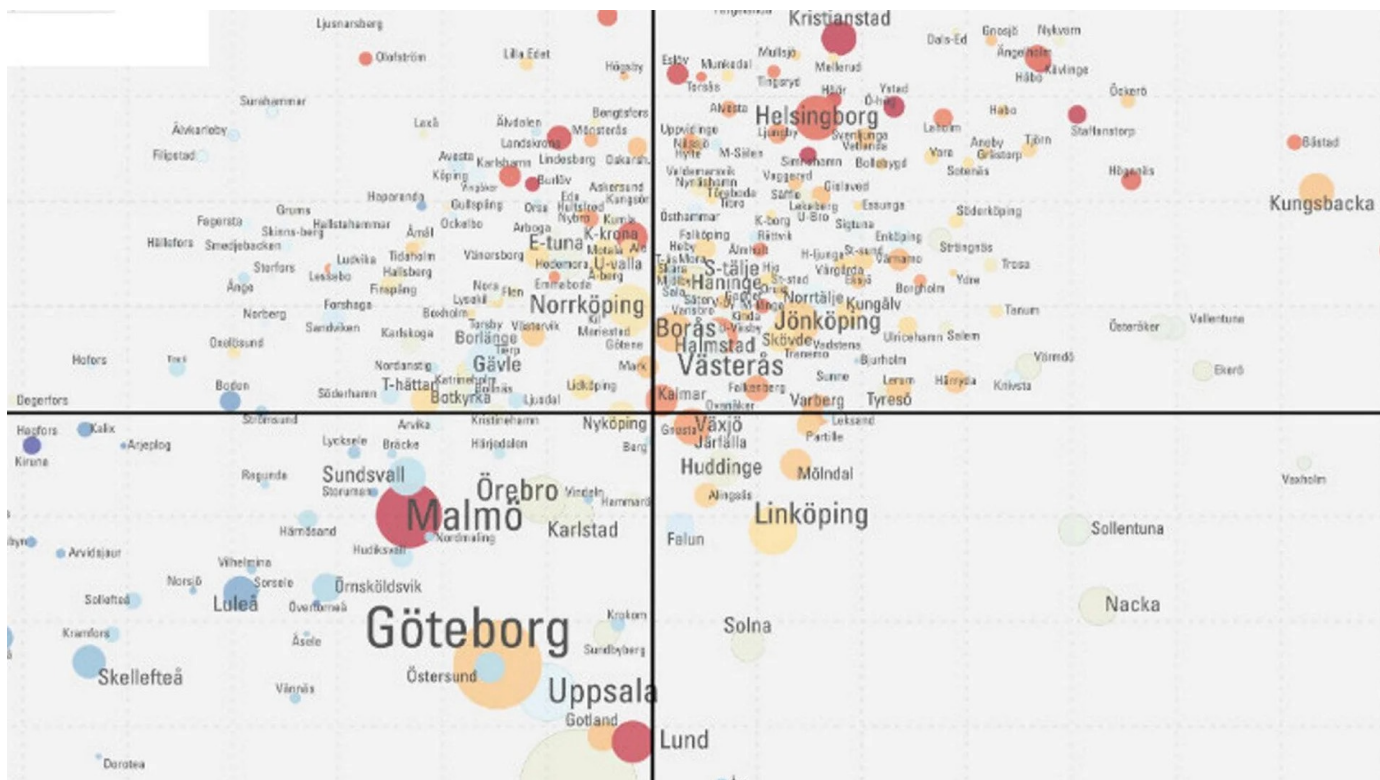
- Hur olika frågor påverkar mandatfördelning och engagemang i olika valkretsar är inte en exakt vetenskap; vare sig i detta spel eller i verkligheten.
- Att en större andel av väljarna i större städer är öppna för exempelvis nya idéer och mångfald går igen i nästan alla länder i världen.
- Spelets indelning av valkretsar är överdriven och en aning fördomsfull, men utgår från grundläggande tendenser som går att se i väljarnas syn på såväl enskilda politiska sakfrågor som den allmänna inställningen till värderingar och ideologi.
- För att beskriva värderingar brukar man komplettera en traditionell vänster-höger-skala för att beskriva synen i "ekonomiska frågor" med skalan GAL-TAN som beskriver placeringen mellan "grön, alternativ, liberal" och "traditionell, auktoritär, nationalistisk".

Några exempel:

- Stockholm och Uppsala kan placeras långt ut åt GAL, lite till vänster om mitten, medan Göteborg och Malmö befinner sig lite längre till vänster, men lite mindre långt ut på GAL-skalan.
- Hällefors och Höganäs befinner sig i samma höjd på TAN-skalan, men på varsin sida vad gäller vänster-höger (Hällefors till vänster). Nacka befinner sig på samma nivå som Skellefteå på GAL-skalan, men långt till höger medan Skellefteå är långt till vänster.
- Ovanstående beskrivningar gäller för stora grupper, alla som bor i Nacka är inte höger eller högt på GAL-skalan... **Valrörelser och fördelning av väljarstöd handlar i hög grad om att vinna de små grupper som är möjliga att påverka.** Därför kan även små skillnader spela relativt stor roll för partiets strategi.

Väljarnas prioriterade frågor

- I november 2025 rangordnade väljarna sakfrågorna enligt följande: Sjukvård, Skola/utbildning, Lag och ordning, Invandring/integration, Jobb, Ekonomi, Klimatet, Äldreomsorgen. (Enligt NOVUS.)
- Sjukvården brukar ligga överst, tätt följd av skola/utbildning och lag och ordning. Övriga förändras mer. I spelet har vi tagit bort frågan om invandring/flyktingar för att göra spelet mindre tjatigt än verkligheten... Miljö och klimat har klumpats ihop (annars skulle den hamnat utanför topp-6).



Den här bilden tog Algoritm-makaren Hamid Sarve i Göteborg fram efter riksdagsvalet 2018, baserad på valresultatet och hur forskningsgruppen Ches har placerat in riksdagspartierna på skalan.

Om svenskarna och politiska frågor

- De flesta svenskar har i grunden inte särskilt tydliga uppfattningar i de flesta politiska frågor.
- I normalfallet sker opinionsbildning nästan alltid ”uppifrån” och ner. Nästan alltid långsamt och gradvis.
- Då och då slår vissa budskap igenom och får genomslag i opinionen och debatten.
- Väljarna har överlag lite koll på vad som egentligen är ”vänster” eller ”höger” och hur olika frågor hänger ihop. Partiaktiva tror oftast att andra har exakt koll på vad partier tycker i viktiga frågor och hur detta hänger ihop. Forskningen pekar på att de har fel i detta.
- När flyktingar/invandrare inte var en stor fråga i debatten (jo, det fanns en tid när det var så...) var inte detta en särskilt viktig fråga för väljarnas val av parti. Därmed diskuterades den inte heller så mycket av partierna, varpå väljarna fortsatte sätta den långt ner på listan över partiskiljande frågor. Och tvärtom...
- I verkligheten tar partierna oftast för lite hänsyn till om människor hör vad som sägs och tar till sig det. Partiaktiva utgår ofta från vad de själva tror att folk tycker är viktigt. Partiledningar utgår oftare från vad opinionsundersökningar visar att folk bryr sig om.
- När tyckare (statsvetare och experter, men även åsiktsjournalister och andra) ger sin syn på hur olika budskap sprids utgår de oftast från en helt orealistisk syn på hur opinionsbildning går till.
- Sanningen är att budskap sällan uppfattas av majoriteten av befolkningen, att effekterna av budskapen sällan har så stort genomslag och att denna effekt inte alltid är helt lätt att förutse.
- Då och då får en fråga, en partiledare eller ett utspel vingar i opinionen och då kan det verkligen göra skillnad. Men det är sällsynt.

Specifika åsikter eller händelser i spelet som kan väcka frågor...

- Enligt opinionsundersökningar anser var sjunde svensk att det är ett bra förslag att begränsa aborträtten (undersökning från 2013).
- Fyra av tio anser att Sverige bör ta emot färre flyktingar (2013, högre siffra idag).
- Sex av tio tycker att det är ett bra förslag att stärka djurens rätt (2013).
- Cirka 8 procent av befolkning är vegetarianer eller veganer (6 procent vegetarian, 2 procent veganer). Siffran är relativt stabil under de senaste 10 åren, andelen är högst bland unga (16-34 år) och lägst i åldersgruppen 56-79 år.
- En av fem tycker bra om förslaget att införa dödsstraff för mord (2013).
- Var fjärde svensk vill öka antalet vargar i Sverige (2013)

Mer om forskning om politik, politisk kommunikation och liknande

Under valrörelsen händer saker som påverkar partierna på olika sätt. Dessa händelser finns via <https://www.valochvalda.se/spelet>

Direktadress: <https://www.valochvalda.se/spelet/handelser/> (eller använd QR-koden).

När sidan uppdateras slumpas en ny händelse så ha en mobiltelefon eller dator framme.

