

## Spelexempel

Spelet börjar med att spelarna bestämmer vilka deras skådespelare är.

**Anders:** Okej, min skådespelare heter Bo, och är kär i Annelis skådespelare.

**Adam:** Min heter Bengt och är väldigt stressad.

**Anneli:** Då heter min Barbro och är ganska aggressiv när det gäller att bestämma.

**Anders:** Bra, då spelar vi ut förberedelserna!

## Förberedelser

**Bengt:** Herregud, snart är publiken här!

**Barbro:** Lugna ner dig, va!

**Bo:** Åh, du är så söt när du är arg... jag menar, vi måste hitta på något. Vad sägs om en science fiction-historia?

**Barbro:** Är du inte klok? En saga ska det vara.

**Bo:** Ja, såklart.

**Bengt:** Då säger vi så, en saga. Vi måste ha roller och en konflikt, jag tycker att vi ska ha en prins och en bondflicka.

**Barbro:** Eller en prinsessa och en bondpojke.

**Bo:** Ja, det blir bra. Barbro är prinsessan och jag bondpojken. Prinsessan heter Clarita och bondpojken heter Cedric. Cedric har egenskaperna... stark, snäll och naiv.

**Barbro:** På vilket sätt är stark något negativt?

**Bo:** Han kan krama ihjäl något djur av misstag?

**Barbro:** Okej. Clarita har egenskaperna fåfång, det positiva är att hon håller sig vacker, adlig och... jag kommer inte på något mer.

**Bengt:** Hon kan vara arg. Det positiva är att folk inte säger emot henne och det negativa är att hon ibland gör ogenomtänkta saker.

**Barbro:** Ja, det låter bra. Vem ska du vara då?

**Bengt:** Jag kan vara en kringresande rumlare som ägnar sig åt spel och dobbel. Egenskaperna är festprisse, lögnhals och känslokall.

**Barbro:** Eftersom vi har tre roller behöver vi tre platser. Prinsessans rum på slottet är given.

**Bengt:** Ja, och se kan vi ta värdshuset i byn och en månbelyst äng mitt i natten. Det är väl snyggt?

**Bo:** Konflikter, då. Cedric kan vara kär i Clarita som... suck... inte vill ha honom.

**Barbro:** Låter bra det! Min konflikt med rumlaren kan vara att han är skyldig mig pengar som han inte vill betala.

**Bengt:** Och konflikten mellan mig och Cedric kan vara att jag också vill ha prinsessan, men bara en av oss kan få henne.

**Bo:** Det låter jättebra, har alla ritat sina manuskar...? Men vad ska dobbel-rumlaren heta?

**Bengt:** Vad sägs om Costo?

**Bo:** Bra! Vi fortsätter bakom scenen.

## Bakom scenen

**Barbro:** Första konflikten är pengakonflikten.

**Bo:** Jag vill spela min kärleksscen!

**Bengt:** Nä, Bo, den får vänta.

**Barbro:** Vi röstar om det. ... Där ser du, två mot en.

**Bo:** Jag vägrar!

**Bengt:** Jag slår tärning... se, det blev pengakonflikten. Platsen kan väl vara på värdshuset?

**Bo:** Okej då, jag kan spela bartendern som biroll.

Nu går vi ut på scenen.

## På scenen

**Costo:** Jaha, Clarita, här sitter vi nu på värdshuset och spelar tärning!

**Bartendern:** Hej, jag är er bartender. Nu när ni är på värdshuset, vill ni ha något att dricka?

**Costo:** Ja, ro hit med ett par stop åt mig, Costo!

**Clarita:** Jag vill inte spela mer förrän du betalar pengarna du är skyldig mig.

**Costo:** Vadå? Skyldig?

**Clarita:** Försök inte ljuga och slingra dig.

**Costo:** Kallar du mig *lögnhals*?

**Clarita:** Jag kanske säger att du verkar ha festat upp pengarna, din *festprisse*.

**Costo:** Festprisse, jag är väl...?

**Bartendern:** Här är era stop, herr Costo.

**Barbro:** (mumlar) Dags att byta taktik. (som Clarita) Vissa kallar mig *fåfång*, men jag försöker bara hålla mig vacker. Du kan få beundra min skönhet under en middag, om du bara betalar din skuld.

**Costo:** Ja, du är ju *adlig* förresten... kan du verkligen visa dig på det här simpla värdshuset?

**Anneli:** (muttrar) Ska vi slå tärning snart, eller?

**Adam:** Ok, men jag tycker inte att "festprisse" borde räknas, du fick inte fram det som nåt negativt.

**Anders:** Jag håller med. Ni slår varsin tärning och Anneli lägger till ett för "fåfång".

**Adam:** Och jag slår en tärning och lägger till ett för "lögnhals" och ett för att Costo anklagade Clarita för att vara "adlig", eller hur? Jag slog en fyra, lägger till två och hamnar på sex.

**Anneli:** Jag slog en fyra och får fem.

**Adam:** Då håller jag Costos monolog. (som Costo) Haha, där smiter hon iväg som en skurk, prinsessan. Hon kan ju inte visa sig här! Jag känner på mig att hon inte kommer komma hit mer, och jag tänker då inte träffa henne ensam på slottet och ge henne chansen att kräva tillbaka pengarna. Där fick hon för att hon är *adlig*. Bartendern, två stop till!

## Bakom scenen igen

**Anders:** Ok, Anneli, höj "adlig" till 2 på Clarita.

Tillbaka bakom scenen som skådisar! (som Bo) Jag har suddat er konflikt ur manus och nästa konflikt är väl kärleksscenen i prinsessans rum...?

# Skådespelet



I Skådespelet spelar man varsin skådespelare som spelar varsin roll i en pjäs. Skådespelarna har samlats på teatern, men har precis fått veta att regissören som har manuset och nyckeln till förrådet med rekvisita har fått förhinder. I vanliga fall brukar de ögna igenom manus och sedan få rekvisitan tilldelad sig, men ikväll kommer det att bli annorlunda. Om alldeles för kort tid kommer teaterbesökarna och skådisarna måste nu snabbt få ihop en pjäs.

Skådespelet utgår från att spelarna samarbetar, att skådespelarna är lite udda personer och att alla rollerna på scenen är i konflikt med varandra.

För att spela behöver man papper, penna och en sexsidig tärning.

## Inledning

I Skådespelet spelar varje spelare två rollpersoner: varje gång de är bakom scenen spelar de en skådespelare och varje gång de är på scenen spelar de en roll i en pjäs. Man kan se det som att de olika nivåerna vet olika mycket.

1. Rollerna vet bara sådant som händer i pjäsen, och ingenting om manus och att det finns ett begränsat antal platser att besöka. De känner till vissa av de andra rollernas egenskaper. Allt som händer är ”verkligt” för dem.

2. Skådespelarna vet allt som rollerna vet samt att det finns ett manus och att rollerna har egenskaper, men inte att egenskaperna har värden. De vet att de är på en teater och spelar en pjäs.

3. Spelarna vet allt ovanstående och dessutom hur egenskapernas värden och tärnings-systemet fungerar. De misstänker starkt att de spelar ett rollspel om en teaterpjäs.

Spelet börjar med att spelarna hittar på varsin skådespelare, ger den ett namn och beskriver den korfattat för de övriga.

## Förberedelser

Förberedelserna går ut på att skådespelarna väljer genre, förbereder rollerna, konflikterna mellan dem och på vilka platser pjäsen ska utspela sig. Det här momentet spelar man alltså ut som en scen där spelarna är skådespelarna. När förberedelserna är slut har publiken precis anlänt och man fortsätter bakom scenen.

## Genre

Det går bra att spela precis vilken genre skådespelarna vill. Exempel är ”klassisk saga”, ”skräck á la Frankenstein” eller ”Shakespeare i Star Wars-tappning”. Genren säger något om vilka roller man kan spela och vilka konflikter som kan vara typiska.

## Roller

Varje skådespelare ska välja en huvudroll att spela, namnge den och tilldela den tre

egenskaper. Egenskaperna kan vara allt från ”Vältränad” till ”Riddare”, ”Rymdvarelse” eller ”Feg”, och kommer att vara sättet rollen hanterar konflikter. Egenskaperna måste gå att tolka både som något positivt och som något negativt. Något som är negativt med att vara vältränad är kanske att man försakar andra saker och något positivt med att vara feg är att man slipper vara den som kliver in i drakens grotta först.

Egenskaperna har från början värdet 1, men detta vet varken skådespelarna eller rollerna om. Allt som rör tärningslag och deras modifikationer utförs av spelarna för att simulera hur skådespelarna improviserar på scenen.

Man kan dessutom bestämma några biroller som folk kan spela för att få vara med i scener där deras huvudroll inte är det, men birollerna har inga egenskaper och kommer inte att kunna påverka konflikter. Birollerna tillhör alla tills de spelats en gång, då tillhör de den skådespelaren.

## Konflikter

Varje huvudroll måste dessutom ha en dubbelriktad konflikt till minst en, men gärna flera, av de övriga huvudrollerna. Konflikten ska formuleras så att det framgår vilken den önskade utgången är för de båda rollerna, men båda ska inte kunna bli nöjda samtidigt. Exempel på konflikter är ”X vill besegra Y i en duell och tvärtom” eller ”X vill gifta sig med Y, men Y vill inte gifta sig med X”.

Om man vill går det att ha flernivåkonflikter, till exempel ”Först ska jag gifta mig med honom (han vill inte det), och sedan ruinera honom (medan han vill undvika det)”, som man löser en i taget.

Man bör vara försiktig så att man inte skapar konflikter som är beroende av utgången av andra konflikter, eftersom de då plötsligt kan bli inaktuella.

## Platser

Tillsammans bestämmer skådespelarna minst en plats per huvudroll där handlingen kommer utspelas. Platserna behöver inte vara

direkt knutna till huvudrollerna utan kan vara neutrala platser där vem som helst kan vara. Dessa är sedan de enda platser som finns tillgängliga.

## Manus

Skådespelarna bör rita varsin karta över pjäsens handling genom att markera huvudroller som cirklar som förbinds med dubbelriktade konfliktpilar. Platser och biroller bör stå med i varsin lista. På manuset skriver man namnen på rollerna och deras egenskaper, så att alla vet vilka egenskaper de kan aktivera.

## Bakom scenen

Skådespelarna väljer vilken nästa scen ska vara, vilka roller som är med och vilken plats den ska utspelas på. Allra bäst är det om alla är överens, men är man inte det tar man majoritetsbeslut eller lottar. Om någon ska vara med som en biroll i scenen måste detta bestämmas nu. Nya biroller kan hela tiden hittas på när man samlas bakom scenen.

## På scenen

Om det är första gången en roll är på scenen måste den presenteras för publiken. Detta gör man genom att antingen bli presenterad av någon annan ”Här är min far, Kung Darth”, eller själv ”Jag, Hamlet Skywalker, är här!”. Eftersom man inte har så mycket rekvisita måste man dessutom i början av scenen med dialog förklara var man är någonstans: ”Nu när jag sugit in er i min Dödstjärna ska jag...”.

För att saker man gör i scenen ska vara tydliga måste de ibland förklaras i dialog. Om man drar ett svärd gör man en dra-svärd-rörelse och säger ”Smaka ljussabel. *Bzzzzum!*”.

I varje scen måste man försöka lösa en konflikt, men inte fler, mellan två huvudroller. Detta gör man genom att antingen aktivera egna egenskaper på ett positivt sätt eller den andres egenskaper på ett negativt sätt. Egenskaperna måste vara relevanta för konflikten, men man har all rätt att tolka sina eller den andres egenskaper kreativt. Man måste vara mycket tydlig när man aktiverar en egenskap så att den andre förstår att det är en konflikt på gång. När man väl inlett lösningen av en

konflikt kan man inte backa ur. Det är inte garanterat att den som aktiverar en egenskap först får bonusen, utan det är den som gör det tydligast och bäst. Vem som ska tillskrivas aktiveringen kommer man överens om innan tärningen slås, men man kan alltså trumfa någons aktivering genom att göra en bättre aktivering själv.

När båda spelarna är nöjda med antalet egenskaper de har aktiverat slår de varsin sexsidig tärnning. De lägger därefter till värdet hos de egenskaper rollen aktiverade hos sig själv och hos den andre (se spelexemplet).

Blir resultatet lika är konflikten olöst och scenen tar slut utan att något mer händer. Båda rollerna får chansen att säga ett par ord rörande konflikten och dess framtid innan de lämnar scenen för att försöka igen senare.

Om någon däremot får högre än den andre är konflikten löst. Förloraren lämnar scenen och den som vann förklarar för publiken vad som egentligen hände och vilka konsekvenserna är. Var det den sista konflikten förloraren hade kvar tillåts han säga ett par ord som slutkläm på sin roll innan han går av scenen. Har skådespelarens huvudroll inga fler konflikter kan han spela biroller resten av pjäsen.

Dessutom får vinnaren höja en egenskap som var inblandad i konflikten hos antingen vinnaren eller förloraren med ett steg. Detta gör skådespelaren i scenens slutmonolog till publiken genom att namnge egenskapen som enligt hans roll var orsak till konfliktens lösning. Spelaren uppdaterar sedan rollens egenskaper med det nya värdet.

När detta är klart samlas skådespelarna återigen bakom scenen, uppdaterar manuset genom att stryka de konflikter som lösts, och bestämmer vilken nästa scen ska vara. Detta upprepas tills den klimaktiska slutscenen när den sista konflikten löses upp. Förloraren får säga några korta ord och sedan håller vinnaren av den sista konflikten en monolog där han till exempel kan sammanfatta vad som hänt, kan berätta hur bra han är eller vad rollen ska göra härnäst. Därefter går ridån igen och skådespelarna kan pusta ut.