

# Genfærd

Af Troels Barkholt-Spangsbo og Martin Qwist

København 2010

## **Tak til**

Simon Steen Hansen kommentarer og feedback samt Kalle Frølund Kjeldsen for illustrationer.

## **Spiltestere**

Marie Holm-Andersen, Peter Fallesen, Tobias Bindslet, Jakob Givskud, Ida Tjell, Peter Munthe-Kaas og Nina Runa Essendrop.

## Indholdsfortegnelse

|                                                                       |        |
|-----------------------------------------------------------------------|--------|
| Velkommen til <i>Genfærd</i> .....                                    | - 4 -  |
| Synopsis.....                                                         | - 4 -  |
| Om spillet .....                                                      | - 5 -  |
| Vejlederens forberedelse.....                                         | - 6 -  |
| Opsætning – spilområdet.....                                          | - 7 -  |
| Masker og kostumer .....                                              | - 8 -  |
| Rekvisitter .....                                                     | - 8 -  |
| Afviklingsplan .....                                                  | - 10 - |
| 10.00: Spillerne ankommer. Introduktion. Spilprocessen begynder ..... | - 10 - |
| Spillets forløb .....                                                 | - 10 - |
| Improvisationsregler og off-game kommunikation .....                  | - 11 - |
| Settingvalgene.....                                                   | - 12 - |
| Figur- og relationsvalg.....                                          | - 14 - |
| Scenografivalg .....                                                  | - 15 - |
| 11.30: Pause med koordinering af karakterer og relationer .....       | - 16 - |
| 11.45: Opvarmning .....                                               | - 16 - |
| Tæl-til-tyve .....                                                    | - 16 - |
| Gå-stå-gå .....                                                       | - 17 - |
| Udlevering af masker .....                                            | - 17 - |
| Spillet.....                                                          | - 18 - |
| 12.00 Start – prolog .....                                            | - 18 - |
| 12.30 Første akt – De første forbrydelser.....                        | - 18 - |
| 14.00 Pause .....                                                     | - 20 - |
| 14.30 Anden akt – Katastrofen .....                                   | - 20 - |
| 15.30 Slut - Epilog.....                                              | - 21 - |
| Bilag.....                                                            | - 22 - |

# Velkommen til *Genfærd*

*Genfærd* er et meget åbent scenarie i den forstand, at det kan formes på mange måder af vejlederen og det kan udspilles på mange måder af spillerne. Samtidig er intet hemmeligt, alt tekst er tilgængelig for alle under hele processen. Har man spillet *Genfærd* før, så kan man sagtens spille det igen.

Som modvægt til den åbne form er der indlagt nogle klare spilleregler og forudbestemte plotpunkter, som guider spillernes improvisationer.

## Synopsis

*Genfærd* er en **tragedie**, der handler om projekter der fejler. Rollerne bliver bygget op om nogle mål, de gerne vil nå, og spillet handler om, hvordan det ikke lykkes. Spillerne fortæller eller rettere genfortæller en historie om **en serie forbrydelser og en katastrofe**. Nogle **genfærd** kommenterer på minderne om, hvordan det gik til, at de alle blev genfærd. De **levende** udspiller disse minder. Spillerne påtager sig rollen som både genfærdene, og som den person, genfærdet var, da det var i live. Som de handlende levende og som tilbageskuende genfærd improviserer spillerne en historie om en serie forbrydelser, der beseglede deres skæbne og som gjorde, at de nu sidder fast i limbo.

I et **introforløb** er spillerne i varierende grad med til at vælge setting, roller og plot. Noget kan være valgt på forhånd af spillederen, men **alt kan potentielt være op til forhandling**. Derfor kan spillet foregå hvor som helst, når som helst, handle om hvad som helst og rollerne kan være hvem som helst.

Selve spillet begynder med en **prolog**, hvor spillerne som genfærd genfortæller et kort minde fra da de var levende. **Første akt** slutter med fuldbyrdelsen af nogle forbrydelser. I mellemtiden er det spillernes opgave som genfærd at genfortælle dette, som et alt for velkendt minde, og som levende at udspille disse forbrydelser og de handlinger, der er gået forud for dem. **Anden akt** er bygget op på samme måde. Her er der blot kun tale om at der skal findes en skyldig til en forbrydelse, nemlig den katastrofe der endeligt gjorde, at samtlige af de levende roller blev genfærd.

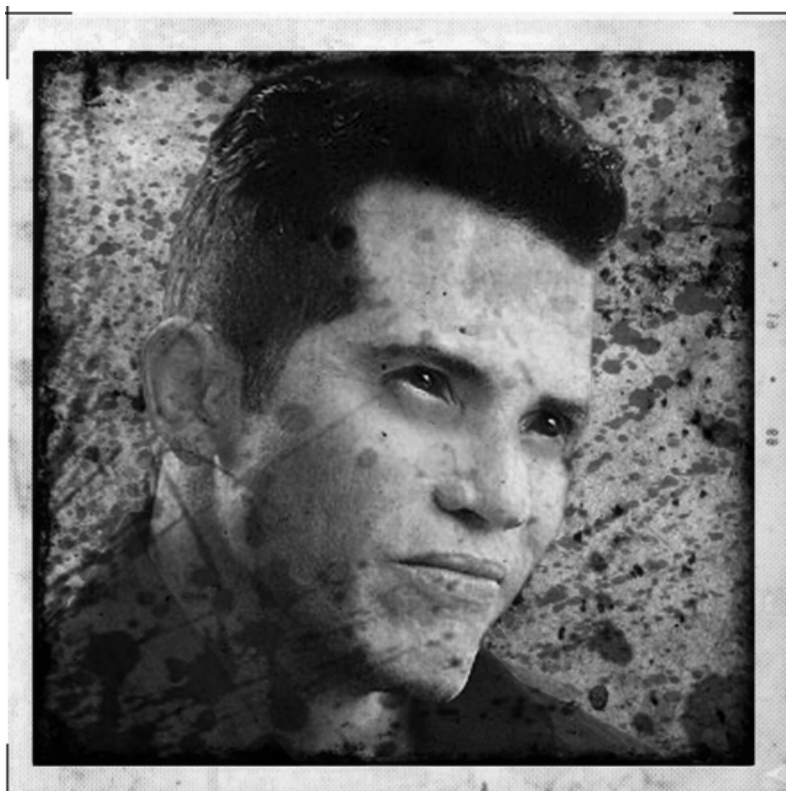
Spillernes **figurbeskrivelser samt en relationsoversigt** er **tilgængelige for alle spillere hele tiden**.

Under spillet bliver der desuden noteret nye oplysninger på figurbeskrivelserne, efterhånden som rollerne udvikler sig. Figurbeskrivelserne er formuleret i figurens mål, baggrund, plotgruppe, svaghed mm. Relationsoversigten er en samlet oversigt, der giver et overblik over spillets vigtigste figurrelationer.

## Om spillet

Genfærd er designet ud fra en idé om at give vejlederen og/eller spillerne stor indflydelse på spillets indhold. Til gengæld for det åbne indhold har *Genfærd* en stramt designet form. Spillets univers, rollerne og de fastlagte begivenheder kan enten på forhånd fastsættes af vejlederen, eller også kan det helt eller delvist improviseres frem mellem spillerne som en del af processen. Det er vigtigt, at vejlederen forud for spillet har gjort sig tanker om, hvad hun mener der skal improviseres frem i løbet af spilprocessen, og hvor meget hun har fastlagt på forhånd. Derfor er det også forskelligt, hvordan man som vejleder forbereder sig til at afvikle *Genfærd*. Vælger man en overvejende åben tilgang, så skal vejlederen have godt styr på sine procesværktøjer og sin timing. Vælger man en mere lukket tilgang, så skal man også have udarbejdet et univers og rolleoplæg til spillerne.

*Genfærd* kan spilles med mellem 8 og 16 deltagere, og længden af spillet afgøres i høj grad af mængden af spillere og af, hvor meget af universet, rollerne og forbrydelserne, der er forudbestemt, og hvor meget der skal improviseres frem som en del af spillet. Et forsigtigt gæt er, at 8 spillere holder spillet kørende i 3 timer og 16 spillere bruger 5. Dertil kommer cirka en times forberedelse og pause.



*Genfærd* kan sættes op på et slot, i en teatersal eller i et stort klasselokale med kridtstreger på gulvet. På samme måde kan kostumerne være alt fra krinoline-kjoler til et navneskilt. Større scenografi og kostumer er selvfølgelig fint. Det er dog ikke nødvendigt for *Genfærd*. I det følgende afsnit vil vi tage afsæt i, at *Genfærd* skal sættes op på Fastaval 2010. Det betyder at det skal spilles i et lokale på en skole.

## Vejlederens forberedelse

Forud for spillet er det tanken, at de fleste og helst samtlige spillere skal have tilsendt og læst scenariet. Der er intet der er hemmeligt, og det vil i det hele taget kun gavne spillet, hvis spillerne kender scenariet bedst muligt på forhånd. Spillet vil dog sagtens kunne spilles, hvis ingen ud over vejlederen har læst scenariet på forhånd. Det kræver bare længere forklaringer og demonstrationer og en anden ledelsesstil fra vejlederen.

Derudover kan spillederen vælge at lade spillerne vide, hvilke valg hun har truffet forud for spillet, og hvilke valg spillerne først skal træffe til selve spillet. Dette kan gøres ved at udfylde Bilag XX og sende det ud til spillerne på forhånd. Det tillader, at spillerne forbereder sig på f.eks. en bestemt setting eller kan medbringe rekvisitter, der relaterer sig til en bestemt forbrydelse. Der står forklaret igennem teksten, hvilke valg vejlederen kan vælge at tage selv eller overlade til spillerne.

Først og fremmest skal vejlederen overveje hvilke af **valgene** om spillet – om nogen overhovedet – spillerne skal tage. Det er vigtigt, at vejlederen gør sig disse overvejelser og informerer spillerne herom – ikke mindst fordi det kan have stor effekt på, hvor lang tid forberedelsesfasen tager. Skal spillerne tage alle valg og have tid til at diskutere dem? Så regn med at forberedelsen tager omkring 2 timer. Er valgene indskrænkede – har vejlederen for eksempel lagt sig fast på at spillerne skal vælge mellem de tre forslag til setting, forbrydelser og roller som er vedlagt scenariet som Bilag 1a, b og c – kan forberedelsen forkortes væsentligt. Hav for øje, at forberedelsen skal tage lang tid, dersom den er underholdende for spillerne. Lad være med at stresse igennem den, hvis spillerne nyder at sidde og finde på fiktion og roller – men vær opmærksom på, tomgang og kedsomhed, for så skal man se at komme i gang med at spille hurtigere.

Vejlederen skal sørge for eventuel **scenografi**. Til Fastaval 2010 vil der være masser af stole og borde, og det er fint. Spillederen bør dog medbringe malertape, til at markere tre scener med.

Man kan selvfølgelig også klare sig uden scenografi, og det vil selvfølgelig give et igen anderledes spil, hvis scenografien indeholder møbler, gulvtæppe, vægge, bogreoler og pottedplanter.

Vejlederen skal udvælge og markere de 3 scener på spilområdet – de kan eksempelvis tegnes med kridt på gulvet, bygges i sceneelementer, markeres med scenelys eller med malertape.

Vejlederen skal sikre at der er **en maske til hver spiller**, samt at der er en håndfuld **rekvisitter** tilgængelige. Det er ikke nødvendigt med mange rekvisitter, men de kan være en god hjælp til spillet. Derfor bør spillerne også tage et par rekvisitter med hver. Rekvisitterne kan være hvad som helst og så ekstravagante som ressourcerne tillader - der **skal** dog være nogle symbolrekvisitter til stede, der er tydelige, når en spiller bærer dem. Det kan eksempelvis som minimum klares med farvede navneskilte, men forsøg at finde noget mere stemningsfuldt. F.eks. en halskæde, et galgeknob eller en handske.

Vejlederen skal sørge for, at der er **et stearinlys til hver spiller, lysestager og tændstikker** tilgængelige.

Vejlederen skal sørge for en **lyd** til at markere når prologen og akterne ender. Det kan være alt lige fra at vejlederen siger højt, at der nu er 15 minutter tilbage, over en klokke og til et passende stykke musik.

Endelig skal vejlederen sørge for at figurbeskrivelser, relationsoversigt og eventuelt forslagene til fiktion og andre handouts er **printet** før spillerne ankommer. Disse er vedlagt scenariet som bilag 2 til 5. Karakterarket er til for at hver spiller kan nedfælde sin figur formuleret som mål, baggrund, relationer, plotgruppe, svaghed mm. På relationsoversigten – der skal printes i A3 eller større – kan man notere sine relationer, ved at sætte streger fra en figur til en anden.

## Opsætning – spilområdet

Spilområdet skal først og fremmest inddeles i tre områder, der svarer til de tre fiktionsslag spillet er inddelt i. En del af spilområdet skal være et *spillerlag*. Der skal spillernes figurbeskrivelser ligge tilgængeligt sammen med blyant og viskelæder, så der kan tilføjes og rettes i dem undervejs i spillet. Dernæst skal der etableres tre scener. De skal tænkes som traditionelle kukkasse-scener, der peger ind mod hinanden. I løbet af forberedelsen til spillet, vælger spillerne hvad scenerne skal repræsentere og laver en scenografi, med de midler, der måtte være tilgængelige. På disse tre

scener udspilles *mindelaget*. Imellem scenerne placeres der stole, nærmest som tilskuerrækker, der vender ud mod her af scenerne. I området imellem scenerne udspiller *genfærdslaget* sig

## Masker og kostumer

Til *Genfærd* skal alle spillere have en maske, som de bruger til at markere hvorvidt de er genfærd eller levende – og altså om de befinder sig på *genfærds-* eller *mindelaget*. Til Fastaval 2010 skaffer vejlederen masker til spillerne. Ellers bør der til anskaffes ansigtsmasker, der ikke dækker munden.

Man kan spille genfærd både med og uden kostumer. Tilrettelægges roller og/eller univers på forhånd kan spillerne inspireres til selv at tage noget passende kostume med. En anden mulighed er blot at bruge navneskilte som eneste kostume ud over maskerne. En tredje mulighed – som anbefales til Fastaval 2010 – er, at spillerne iklæder sig formelt tøj. F.eks. hvid skjorte, slips/halsklud/tørklæde/butterfly samt mørke bukser eller nederdel.



## Rekvisitter

Alle spillere opfordres til at medbringe en eller flere små rekvisitter. Det er nemlig altid dejligt at have et par rekvisitter når man skal improvisere. Rekvisitterne er ikke accessories, men skal derimod kunne fungere som arketyperiske rekvisitter og gerne symbolske eller generaliserede. F.eks. en obligation, en kniv, et kors, et smykke, et silkebånd, en flaske, et brev, et ud. Der er dog et par rekvisitter, der er absolut nødvendige for spillet, og som vejlederen har ansvaret for at tilvejebringe.

I spillet er der en række fastlagte forbrydelser, og til hver af dem skal der nemlig bruges en symbolrekvisit. De skal kunne bæres af alle og være tydelige for andre spillere. Eksempelvis en galge, en halskæde eller en handske. Symbolrekvisitten skal ikke nødvendigvis anvendes til at begå forbrydelsen med.



Spillerne opfordres til i løbet af spillet af gå off-game – at flytte sig til spillerlaget, for at opsummere, diskutere og gøre noter om spillets forløb. Det er også off-game, at man kan genlæse sin egen eller andres figurbeskrivelser samt relationsoversigten. Det er tilladt - og endda tilrådeligt - at spillerne løbende noterer konflikter, relationer, ændrede mål, ændrede svagheder, tilføjelser til en figurs fortid eller andet på deres egne eller andres figurbeskrivelser. Noterer man noget vigtigt på sin egen figurbeskrivelse eller på andres eller tilføjer/redigerer en relation på relationsoversigten, så sørg for, at der er enighed om dette med de implicerede spillere - eller at de implicerede i det mindste er orienterede om ændringen. Det er forbudt at slette oplysninger på figurbeskrivelser eller relationsoversigten.

# Afviklingsplan

Dette afsnit er en kronologisk spilinstruktion til spillere og vejlederen. Tidspunkterne på tidsplanen er selvfølgelig tænkte, men er medtaget for at give en fornemmelse for spillets tidsramme.

Tidspunkterne bør tilpasses til spillermængden og til, hvor mange af valgene vejlederen måtte have truffet på forhånd. En åben proces kræver ofte stram styring for ikke at ende i det rene palaver. Vælger vejlederen en åben proces ift. de indledende valg, så bør hun være forberedt på at skulle indsnævre og lukke processen på de rigtige tidspunkter. Der er under de respektive valg noteret forslag til, hvordan man som vejleder kan styre processen.

## **10.00: Spillerne ankommer. Introduktion. Spilprocessen begynder**

Når alle spillere og vejlederen er samlet vil vejlederen kort forklare spillet, så alle er på samme niveau. Herefter vil forløbet forme sig forskelligt alt efter hvilke valg vejlederen har truffet på forhånd, og hvilke valg spillerne skal træffe i løbet af processen. Herunder er en guide for hver af processens mulige faser.

### **Spillets forløb**

Spillerne introduceres til spillet ud fra ovenstående tekst og ud fra denne opsummering af spillets forløb.

Spillet begynder med en prolog, der fungerer som spillernes indføring i deres roller, settingen og historien. Her genfortæller spillerne i rollen som deres genfærd et betydningsfuldt minde, fra da de var levende og som relaterer sig til enten første akts forbrydelser eller katastrofen.

Første akt handler om opbygningen til og udførelsen af en eller flere forbrydelser, som bliver begået til sidst i første akt. Der vil være mellem 2 og 4 plotgrupper alt afhængigt af deltagerantallet. Hver plotgruppe er organiseret om en forbrydelse. Hver plotgruppe får udleveret eller vælger en symbolrekvisit, der, som en sorteper, vandrer mellem spillerne i den enkelte plotgruppe. De, der ender med en symbolrekvisit når der er 15 minutter tilbage af første akt er

skyldige i første akts forbrydelse. De skyldige skal nu begå de aftalte forbrydelser inden akten er omme. Reglen er, at spøgelseerne løbende indtil de sidste 15 minutter af akten kan flytte en symbolrekvisit fra en spiller til en anden og dermed ændre, hvem der er den skyldige. Har man selv symbolrekvisitten kan man ikke give den til en anden. Det er kun genfærdene, der kan se og flytte symbolrekvisitten.

I anden akt opbygges spændingen omkring en enkelt forbrydelse, som begås i slutningen af akten. Her vil den truende katastrofe invadere scenen. Det er denne begivenhed der gør, at alle rollerne endte som genfærd. Her er der igen en symbolrekvisit - men kun en enkelt, da der kun skal findes en enkelt skyldig i katastrofen. Det er endvidere tanken, at plotgrupperne kan spille videre på første akts forbrydelser. Hvad blev efterspillet på dem? Hvilke reaktioner (og måske nye forbrydelser?) førte de til?

Til slut i anden akt og som en overgang til epilogen skal den der er skyldig i katastrofen enten udføre forbrydelsen eller fortælle om katastrofen i en monolog eller en afslutningsscene med en eller flere af de andre spillere. Den skyldige vælger selv, hvordan katastrofen skal udspilles eller genfortælles.

Spillet slutter med en epilog, der er en slags gentagelse af prologen – bare i omvendt rækkefølge.

## **Improvisationsregler og off-game kommunikation**

Spillerne introduceres til spillets improvisationsregler og brug af off-game kommunikation ud dette afsnit. Man kan som vejleder vælge at springe let hen over introduktionen her, og gemme den til umiddelbart før selve spillets handling begynder.

Spillet er uoverskueligt i den forstand, at alle ikke kan nå at følge med i alle historier. Det er spillernes og vejlederens kollektive ansvar, at sørge for, at plots ikke "moddigter" hinanden - dvs. at det ikke umuliggør hinanden eller irriterer hinanden på en destruktiv måde.



Reglen er, at genfærdene ser tilbage på nogle begivenheder, som skete engang da de var levende. De kender altså handlingen – de har oplevet den tusind gange før. Genfærdene kommenterer og iscenesætter – de digter ikke. De levendes spil skal foregå succesivt. Handlingen blandt de levende er altså kronologisk, og der må ikke være nogen flash backs eller nævneværdige spring i tid.

## Settingvalgene

Fiktionens hovedtræk skal nu fastlægges. Dette kan enten være valgt af vejlederen på forhånd, eller helt eller delvist være op til spillerne. Overvej nøje om og i hvor høj grad dette valg skal lægges ud til spillerne. En middelvej er, at spillerne vælger mellem nogle af de vedlagte forslag til setting – vedlagt som bilag 1a, b og c – og får lov til at tilpasse mulighederne efter deres smag. Dukker der gode idéer op kan de sagtens inkorporeres for at give spillerne ejerskab over spillet. Der er to primære valg der skal træffes under overskriften setting:

Først *Universet*. Hvor og hvornår er vi, og hvilke roller udgør spillergruppen? Det vigtige ved universet er ikke de historiske detaljer, men om det lægger op til nogle interessante historier. Universet skal være et, som alle har en nogenlunde fælles forståelse af, og et der let skaber associationer til gavn for spillernes improvisationer.



Ved valget af univers bør vejlederen vælge den setting som for hende lader til at skabe de bedste associationsmuligheder for spillerne, og som understøtter spillet og det tragiske bedst. Husk, at man som vejleder formentlig er den, der kender scenariet bedst og derfor er der ingen der er bedre rustet til at træffe dette valg. Vejlederen bør efterlyse forslag, spørge ind til dem og på et tidspunkt foreslå en af de nævnte setting sfors spillerne. Undgå at vælge setting ud fra kompromiser. Det kan

hurtigt blive uklart, og svært for alle at improvisere på baggrund af.

Så fastlægges *de første forbrydelser*. Spillerne skal senere deles op i grupper – de såkaldte plotgrupper – der er bygget op omkring en forbrydelse. Der skal vælges en første forbrydelse for hver plotgruppe, der er i spil. Dvs. mellem 2 og 4. Hver første forbrydelse har som udgangspunkt kun indflydelse på den plotgruppe, der tildeles denne forbrydelse. Det er altså ikke en forbrydelse, der berører alle figurerne i spillet. En første forbrydelse kunne f.eks. være en løgn, et tyveri, et mord eller en falsk underskrift. Hvis forbrydelsen betyder en af figurerens død, så vil denne figur kun optræde som genfærd i anden akt. Her præsenteres tillige en tilhørende symbolrekvisit, der under spillet løbende skal markere, hvem der er de skyldige i de første forbrydelser.

Dernæst skal der vælges hvad *den truende katastrofe* er. Der er tale om en udløsningen af en udefrakommende og ødelæggende trussel mod samtlige roller. Hvilke former for truende katastrofer, der kan tænkes er selvfølgelig meget afhængigt af det valgte univers. Det kan f.eks. være et kup på en generalforsamling, et militærkup i en bananrepublik, et gigantisk justitsmord i en lovgivende forsamling, klimakatastrofen, slaveoprør i en koloni, politistorm, militærangreb, demonstranter der trænger ind, terrorister der udfører en terroraktion eller viruset der slipper ud. Den truende katastrofe behøver ikke nødvendigvis føre til døden for de levende roller, men kan også have karakter af kollektiv hybris, en forbandelse eller den skyldige kan være den repræsentant for alle figurerne, der tager det endelige skridt mod fortabelse. I første akts forbrydelser er skal der findes en skyldig. I anden akt skal der billedligt talt findes en Judas. Det er således ikke den skyldige selv, der personligt forårsager klimakatastrofen, danner et nyt ultra racistisk parti, udfører terrorangrebet eller som stormer den barrikaderede villa. Det er bare ham, der på en eller anden måde er årsag til, at det sker. På samme måde som det var Judas, der var årsag til, at Jesus døde – uden at det dog var ham der klyngede ham op på korset eller førte lansen. Her oplyser vejlederen også om, hvilken symbolrekvisit der markerer hvem der er den skyldige i at forårsage katastrofen.

Ved valget af forbrydelser kan det være en fordel at skrive forslagene til forbrydelser op på en tavle. Vejlederen bør undgå at notere forslag, som vejlederen ikke selv mener passer ind i settingen. Ligeledes bør vejlederens egne forslag også noteres på lige fod med spillernes. Prøv at få en liste af forslag op på en tavle (aldrig mere end 10. 5 burde også være nok). Spillerne bedes herefter kommentere listen. På et tidspunkt skrives der til afstemning, og der stemmes om, hvilke forbrydelser, der skal med. Det er vejlederens opgave at sørge for, at valget af symbolrekvisitter

går hurtigt, da det er mindre vigtigt, præcist hvilke symbolrekvisitter der vælges, så længe de let kan bæres synligt af spillerne.

## Figur- og relationsvalg

Til at begynde med inddeles spillerne i plotgrupper med 4-6 spillere i hver gruppe.

Gruppestørrelserne skal være minimum- og tættest muligt på fire, og helst lige store. Ved 8 spillere: 2x4, 9 spillere: 1x4 1x5, 10 spillere: 2x5, 11 spillere: 1x5 1x6, 12 spillere: 3x4, 13 spillere 2x4 1x5 osv.

Det man i hver plotgruppe har til fælles er, at de alle i første akt er mulige skyldige i den samme første forbrydelse. Der skal således til hver plotgruppe tildeles en forbrydelse, som blev bestemt i forbindelse med valget af setting. Hvem i plotgruppen der er den skyldige finder man ud af i løbet af spillet. De første forbrydelser har som udgangspunkt kun indflydelse på dens plotgruppe. Dette kan dog sagtens ændre sig, efterhånden som der i løbet af spillet dannes flere relationer mellem figurerne.

Nu har man altså to til fire plotgrupper, der hver har fået tildelt en forbrydelse, som gruppens medlemmer er mulige skyldige i. Dernæst vælger hver spiller en figur. Enten er de lavet på forhånd, eller også skal hver spiller finde på en figur, som passer ind i og er loyal overfor spillets univers.

Måske er der allerede kommet rolleforslag i løbet af settingforhandlingen. Har spillerne allerede



været med til at vælge et univers, så burde det under alle omstændigheder ikke tage lang tid også at finde på en figur. Hvis der blev valgt et af de foreslåede scenarier, så kan man hente inspiration i den tilhørende rolleliste. Principielt, kan man spille alt, så længe alle har en forståelse for, hvordan en figur passer ind i sammenhængen, og så længe det er let at skabe relationer til andre roller. Hver figur beskrives under alle omstændigheder ud fra karakterarket (Bilag 4).

Afvikles rollevalgene som en åben proces, så kan vejlederen begynde med at notere alle spillernes rolleforslag. Her må der gerne være mange

forslag. Når vejlederen mener, at emnet er nogenlunde udtømt bedes spillerne om selv at vælge deres egne roller under hensyntagen til hvad de andre i plotgruppen vælger. Her kan man lade spillerne tale med hinanden i plotgrupperne og give dem en deadline for, hvornår processen går videre.

Figurerne dannes ved at hver spiller udfylder en figurbeskrivelse. Det er vigtigt, at alle har et mål og en svaghed til at begynde med. Resten kan spillerne selv fylde på figuren løbende fra nu af. Det er endvidere vigtigt, at spillerne først og fremmest beskriver deres figur igennem relationer til alle de andre i plotgruppen. Når dette er gjort skal hver spiller aftale en enkelt relation til en figur udenfor spillerens plotgruppe. Spillerne kan allerede nu notere deres figurs navn samt dennes relationer på relationsoversigten og samtidig knytte et stikord eller to på hver relation.

I figur og relationsskabelsesprocessen bør vejlederen kunne rådgive spillerne i deres figur og relationsskabelse. Dette skal være med til at sikre, at figurerne er loyale overfor universet og at der ud fra vejlederens vurdering er tilstrækkeligt kød på relationer og roller. Sørg især for, at alle figurer har en svaghed, der ender med at ødelægge dem. Figurerne skal have et klart tragisk potentiale: det skal handle om projekter, missioner og mål der fejler og illusioner der brister – ikke så meget på grund af udefrakommende modstand som på grund af figurens egne brister.

Når karaktererne og relationerne er nogenlunde på plads, så sørger vejlederen først for, at første akts symbolrekvisitter er fordelte, og dernæst præsenteres hver figur og dens relationer i plenum. Dette bør højst tage 30 sekunder per figur.

## Scenografivalg

Der skal etableres tre små scener, hvor de levendes spil foregår. Dette kan vejlederen have gjort på forhånd, eller også kan alle deltagerne gøre det i fællesskab, hvis settingen først lige er forhandlet. Hvornår det skal gøres, hvem der gør det og hvordan de scenografiske beslutninger tages er op til vejlederen. Der er dog et tema for hver scene, som skal overholdes.

Der skal være en **formel offentlig scene**: f.eks. Kontoret, biblioteket, spisestuen, salonen, mødelokalet, arbejdspladsen.

Der skal være en **afslappet offentlig scene**: f.eks. Dagligstuen, verandaen, vinterhaven, cafeen, værtshuset, bænken i parken.

Den sidste scene skal være **privat eller hemmelig**: f.eks. Soveværelset, hulen bag hængepilens grene, orangeriet, skuret, kulkælderen, hotelværelset, garderoben.

Det anbefales, at give hver scene et navn men ikke at gå i detaljer omkring scenen. Altså hellere "Soveværelset" end "Dr. Winklers soveværelse".

## **11.30: Pause med koordinering af karakterer og relationer**

Hold en pause. Slap af, ryg, tis eller få ordnet de sidste detaljer.

## **11.45: Opvarmning**

Opvarmningen har vejlederen ret frie hænder til, og han kan også vælge at springe den over. Den eneste begivenhed, der skal ske i denne fase er, at spillerne skal have udleveret en maske. Her er imidlertid et par forslag til nogle opvarmningsøvelser, som man kan vælge at bruge. Det er begge øvelser, der skærper spillernes koncentration, og som sætter fokus på spillernes opmærksomhed på hinanden. Hvis vejlederen vurderer, at det er andre øvelser der er brug for - som f.eks. pepper stemningen op, varmer kroppene op, skærper improvisationsevnen - så bør vejlederen vælge derudfra.

### **Tæl-til-tyve**

Spillerne står i en rundkreds og holder hinanden i hånden. De er stille og står med lukkede øjne. Øvelsen går ud på at spillerne nu i fællesskab skal tælle fra et til tyve. Alle må hele tiden sige det næste tal i talrækken. Man må dog ikke sige to tal i træk. Siger to personer noget samtidigt, begynder man forfra. Går det for let idet tællingen går for langsomt, så bedes deltagerne om at sætte tempoet op. Virker det stadig for let, så bedes spillerne om at tælle tilbage fra 20 mod 1. Vejlederen vurderer, hvornår spillerne har udvist tilstrækkelig koncentration. Tommelfingerreglen er, at man hellere må tælle en gang for meget end en gang for lidt. Som vejleder føler man ofte tiden langsommere end spillerne gør.

## Gå-stå-gå

Deltagerne bedes om at gå rundt i rummet i normalt tempo. Deltagerne skal helt ud i hjørnerne og fylde rummet ud, så man hele tiden går så spredt som muligt. Spillerne bliver nu bedt om at standse op og "fryse", på vejlederens klap. Når vejlederen klapper igen, så går spillerne videre. Når dette er gjort nogle gange og vejlederen fornemmer, at spillerne er fuldt koncentrerede om lyden af hvert klap og om at gå med så stor afstand til de andre som muligt, så bedes spillerne om at standse op og sætte i gang igen uden at vejlederen klapper. Meningen er, at spillerne med alle deres sanser skal være fuldt opmærksomme på hinanden. Spillerne gentager øvelsen nogle gange. Igen, hellere et par gange for meget end en gang for lidt.



## Udlevering af masker

Spillerne får nu hver udleveret en maske. Lad gerne dette foregå lidt højtideligt eller andægtigt. Bevar koncentrationen. Spillerne bedes evt. at hjælpe hinanden med at tage maskerne på og rette dem til to og to og ellers kun have maskerne på, når spillet går i gang, og de er genfærd. Der må gerne være en vis magi forbundet med at have masken på.

Når spillerne under spillet har masken på er de genfærd, og når spilleren går ind på en scene og tager masken af er de deres levende roller. Når spillerne går off-game for at læse op på deres figurbeskrivelser, så aflægges masken tillige. Det er for det meste op til spillerne selv, hvornår de vil spille deres levende figur og deres rolles genfærd. I første akt er genfærdene ikke på scenerne - kun menneskene - mens genfærdene i anden akt kan deltage i scenerne som usynlige og lydløse genfærd.

# Spillet

## 12.00 Start – prolog

I scenariets prolog holder de maskerede genfærd en mindehøjtidelighed for dem selv. Spillerne bedes om at tage plads imellem de tre scener. Vejlederen stiller et tændt stearinlys for hver spiller på et bord – enten i midten af rummet eller på en af de tre scener. Vejlederen starter spillet – eksempelvis ved at bede spillerne være stille og udpege en af dem til at starte spillet eller ved at lade dem begynde efter et stykke passende stemningsmusik.

Hvert genfærd går på skift op og tager et lys, fortæller et minde på højst 30 sekunder, puster lyset ud, og går ned blandt de andre igen. Dette minde skal have karakter af en drøm, en svag erindring eller en sindstilstand. Spillerne kommer til at skulle fortælle det samme minde igen i epilogen – bare mere specifikt og ud fra deres spiloplevelse. Mindet må derfor ikke være særligt specifikt eller konkret. For eksempel må det ikke omfatte andre roller specifikt.

Når alle har fortalt et minde, mingelerer genfærdene mellem hinanden. Der vil måske være en del usikkerhed om, hvordan genfærdene skal spille med hinanden. Det er helt fint. Lad så vidt muligt spillerne selv finde frem til en måde at spille genfærdene på. Prologen fortsætter i 5-10 minutter før vejlederen markerer en overgang til første akt. Afslutningen af prologen kan markeres med en lyd - for eksempel en klokke, et skift i musikken eller andet.

Når prologen er afsluttet skal vejlederen igen tjekke, at symbolrekvisitterne, der skal bruges til at markere de skyldige i første akts forbrydelser, er uddelt til en spiller i hver af grupperne.

Symbolrekvisitterne eksisterer ikke for de levende, og derfor er det vigtigt, at alle spillere er klar over, hvad der er symbolrekvisitter.

## 12.30 Første akt – De første forbrydelser

Første akt handler om forbrydelserne i de enkelte plotgrupper. Hvorfor skete de? Hvem er den eller de skyldige? Hvordan var forløbet der ledte til forbrydelserne? Hvad skete der under selve forbrydelserne? Det er de levende, der kronologisk udspiller forløbet der kulminerer med

begåelsen af forbrydelserne, og det er genfærdene, der kommenterer på forløbet og som kan flytte symbolrekvisitterne.

Når første akt er begyndt er det op til vejlederen selv at bestemme hvor meget, hvor lidt og hvordan vedkommende vil styre spillet. Således skal den enkelte vejleder definere sin egen figur. Man kan være instruktøren, side coachen, det engagerede publikum, facilitatoren osv. Vejlederen kan også sagtens selv være



spiller, der bare har et ekstra ansvar som tidtager mm. Det er op til vejlederens egen intuition, timing, evner og hvilket behov, vedkommende mener, der er. Det kan også afhænge af spillergruppen. Men spillet er designet til, at vejlederen som minimum blot skal sørge for, arrangere spillet, at spillerne kender reglerne og at de bliver klar over, når der er henholdsvis 15 og 5 minutter tilbage af hver akt.

Spillerne kan nu skifte mellem at være genfærd og levende. Som genfærd må de kun bevæge sig på området mellem de tre scener – ikke på dem. De må gerne diskutere med andre genfærd om, hvad der sker på scenerne, hvilken scene de bør spille næste gang og lignende. Som levende må de kun bevæge sig på scenerne og spille genfærdenes minder. De levende kan hverken se eller høre genfærdene – så genfærd kan altså ikke instruere en scene løbende, men kan sagtens iscenesætte scener. Husk også at genfærdene kan flytte symbolrekvisitten, der markerer, hvem der er de skyldige i første akts forbrydelser fra en spiller til en anden. Ingen må blot flytte en symbolrekvisit fra sig selv til en anden. Genfærdene kan se symbolrekvisitten – det kan de levende. Derudover er alle spillere - levende og genfærd - velkomne til at anvende, hvad der ellers er af rekvisitter til spillet.

Vejlederen markerer med en lyd, når der er 15 minutter tilbage af første akt. Nu må symbolrekvisitterne ikke flytte sig mere. De der nu har en symbolrekvisit, er de skyldige. I løbet af de sidste 15 minutter skal de planlagte forbrydelser begås af de skyldige. Endnu en lyd markerer at første akt skal afsluttes og at spillerne skal afslutte de scener, de er i gang med.

## 14.00 Pause

Hold en pause. Pausen må gerne bruges til at skabe sig et overblik over udviklingerne i karakterarkene og relationsoversigten. Brug gerne et par minutter til at få spillerne til at føle sig tilpas og klar til at fortsætte. Gentag eventuelt opvarmningsøvelsen. Vejlederen skal give en af spillerne undergangsrekvisitten.

Inden spillet år i gang igen sørger spillederen for at give katastroferekvisitten til en af spillerne.

## 14.30 Anden akt – Katastrofen

Anden akt forløber på stort set samme måde som første akt. Der er dog nogle få ændringer i formen. Genfærdene får udvidede muligheder for at blande sig i spillet mellem de levende på scenerne og der begås kun en enkelt planlagt forbrydelse. Endelig er akten også kortere end første akt.

Er nogen levende figurer døde i løbet af første akt, deltager de kun som genfærd i anden akt.

Igen kan kun genfærd se katastroferekvisitten. Genfærdene kan stadig flytte den mellem andre spillere på samme måde som i første akt. Den levende figur der ender anden akt med rekvisitten er den, der forårsager, at den truende udefrakommende katastrofe indtræffer.

Genfærdene kan nu involvere sig mere i spillet mellem de levende. De må nu gå ind i scenerne og være genfærd der – eksempelvis ved at udføre en monolog eller dialog med et andet genfærd på en af scenerne, hvor der befinder sig levende. De må også gerne tale kommenterende til en scene mellem de levende, men de levende roller kan stadig ikke høre eller se dem.

Endelig er anden akt kortere end anden akt. I denne tidsplan er det angivet som om den varer en time – men vejlederen må tage bestik af spillets forløb og vurdere, hvor lang tid, der er spil til.

Som i første akt markerer en lyd, at der er 15 minutter tilbage af akten, og at den, der på det tidspunkt har katastroferekvisitten er den skyldige i katastrofen. Som før nævnt er der kun en symbolrekvisit denne gang og derfor kun en skyldig i, at katastrofen indtræffer.

Præcis hvad katastrofen går ud på varierer jo fra spil til spil. Ligeledes gør hvordan man forårsager den og hvordan man kan være skyldig i den. Det er den skyldiges opgave at få præsenteret sin

skyld for de andre spillere. Måske er forbrydelsen af en sådan karakter, at den skyldige faktisk kan udføre den på en af scenerne. Det kan måske gøres ved at lave en scene, hvor man forestiller sig, at den skyldige har gjort sin ugering og nu fortæller det til to eller tre andre figurer. Endelig kan man også afslutte akten med en monolog fra den skyldige, om end det anbefales at vælge en scene, hvor flere figurer kan deltage. Det er den skyldige spiller selv, der her har ansvaret for, at historien bliver rundet af bedst muligt. Evt. i samråd med vejlederen.

Endelig markerer endnu en lyd, at akt 2 skal afsluttes og spillerne skal gøre sig færdige med de scener de er i gang med, og gøre sig klar til epilog.

## **15.30 Slut - Epilog**

Epilogen skal holdes kort og skal fungere som en afslutning og opsamling på spillet. Den forløber som prologen og er nærmest en gentagelse - men i omvendt rækkefølge.

Genfærdene samles i midten mellem de tre scener. En af gangen tænder de et af lysene og stiller dem på det samme bord, som blev brugt i prologen. De fortæller igen det minde de fortalte under prologen, eller et andet hvis deres minde fra prologen ikke længere er interessant i forhold til spillet eller hvis de har glemt, hvad de sagde i prologen. Hver spiller bør sigte efter at bruge maksimalt et minut.

Når hver spiller har fortalt deres minde afsluttes spillet af vejlederen, der siger tak for i dag.

# Bilag 1: Forslag til setting

Her er forfatterens tre forslag til mulige settings mindeplaner, som kan foregå i.

De er et partis årsmøde i Danmark anno 2010, et gods på de vestindiske øer i afslutningen af kolonitiden og en KZ-lejr mod afslutningen af 2. verdenskrig.

Til hver forslag præsenterer vi 5 punkter:

- Hvor, hvornår og hvad spiller spillergruppen?
- Rolleforslag
- Den truende katastrofe
- Hvad kan scenerne forestille?
- Forbrydelser: Forslag til første akt og fastlagt til 2. akt



### *Et dansk parti i krise afholder årsmøde*

#### **Hvor, hvornår og hvad spiller spillergruppen?**

Et partis årsmøde i dagens Danmark. Partiet er i krise, og spillet handler om partiets totale sammenbrud. Spillerne spiller medlemmer af partiledelsen, vælgere, infiltratoere og de ansatte omkring dem. Tænk filmen Kongekabale, Watergate eller Ny Alliance.



#### **Rolleforslag**

Formand/kvinde, spindoktore, partisekretærere, politikere med hver deres dagsorden, den unge idealist, den gamle nestor i unåde, lobbyisten fra det multinationale selskab. Der kan være flere fraktioner i partiet, og plotgrupperne kan have interne personlige tvister. Praktikanten, den vigtige bidragsyder.



#### **Den truende katastrofe**

Partiet er i krise. I løbet af første akt eskaleres konflikterne, og i anden akt virker sammenbrudet uundgåeligt. Vælgerne svigter og en ny strategi må vælges. Medierne er dog utilgivende og et enkelt fejltrin, der offentliggøres for pressen kan splitte partiet midt over. Nogen ser muligheder for at red deres eget skind, og andre for at tage nogen med sig i faldet.



#### **Hvad kan scenerne forestille?**

Mødelokale, kontor, hotelværelse, korridoren, gruppeværelset, toilettet.



#### **Forbrydelser**

Forslag til 1. akt: Korruption, magtmisbrug, mord, afpresning, tyveri, løggen, indgåelsen af en uheldig alliance, en stifter et nyt parti.

2. akt.: Forræderiet. Nogen indkalder til pressemøde og afslører forbrydelserne fra 1. akt. En slår formanden ihjel. En tager på partiets vegne imod en kæmpe bestikkelse, der straks opdages af pressen.



# Bilag 1b

## Den sidste dag i Vestindien

Hvor, hvornår og hvad spiller spillergruppen?

Et gods i de dansk kolonier på de vestindiske øer mod slutningen af kolonitiden. Spillerne spiller godsejeren og de folk der besøger ham/hende på godset. Slaveoprøret er i gang, og det er et spørgsmål om tid, før de stormer murene. Tænk Agathe Christie eller filmen Gosford Park.

### Rolleforslag

Livsnnyder for andres penge, Aristokrat - konservativ eller fattig, Godsejer - med eller uden slaver, Handlende, Journalist, Bankdirektør, Tjener, Butler, Gartner, Officer, Logemedlem, Liberal - modsat at være konservativ, Diplomat eller ambassadør

Den truende katastrofe

Kolonitiden løber på hæld. Udenfor godset gemmer de indfødte oprørere sig.

Hvad kan scenerne forestille?

Spisestue, dagligstue, kontor, udestue, lysthus/tepavillon, sovekammer

Forbrydelser

Forslag til 1. akt: Mordet på godsejeren, afpresning, tyveri, affæren, tropperne gives ordrer til at forlade øen.

2. akt.: Forræderiet. Nogen er i ledtog med oprørerne og lukker dem ind på godset, hvorefter alle dræbes. Den lovede troppe-transport vender om og sejler tilbage mod Danmark.

Henvisninger.

Prima Malerarbejde. Bredgade 15.

### Den gamle Adam.

En Legende, genfortalt af Urbanus.

Det var en smeltende hed Middagsstund i Paradisets Have.

Inde i de kolige Skygger, under kæmpe-mæssige Bananer, gik Adam og knækkede Nodder langs med en Bæk, der rislede klingende hen mellem Bregner og mosbegroede Stene.

Han var allerede saa træt af Tilværelsen, saa ked af Ensomheden og den brogede Øverflod, der overalt omgav ham, at han ikke en Gang gad æde de søde Kærner, men kastede hele Nodder bort, saa snart han havde tilfredsstillet sine stærke, hvide Hjørnetænder Knusetrang paa de stenhaarde Skaller.

Tilslidst smed han sig af lutter Kedsomhed paa Ryggen i Græsset og begyndte at stikke snart det ene, snart det andet nøgne Ben i Vejret, saaledes som han plejede, naar han ikke kunde faa Tiden til at gaa.

Pludseligt fik han Øje paa et ungt Apepar, der sad højt oppe i en Trætop og gantedes.

Ved dette Syn faldt en dyb Sørgmodighed over Adams Sind, og han ønskede inderligt, at Vorherre aldrig havde skabt ham, eller at han i det mindste havde gjort ham til en Abe, en Okse, et Pindsvin, ja selv som den elendigste Lus vilde han være tilfreds.

Under slige triste Betragtninger sank hans Hoved lidt efter lidt om paa Siden, og han faldt i en tung Sovn.

Mens han sov, drømte han, at nogen bed ham i den ene Side, og da han af Smerte vaagnede og satte sig over Ende for at gnide Øjnene, stod Vorherre foran ham, indhyllet i sit lange hvide Haar og Skæg, der dækkede hans Legeme som en Sølvkjortel.

Men ved Vorherres Side stod en anden Skikkelse, som Adam aldrig forhen havde set, og hvis hvide Hud og store, angstfulde Øjne straks gjorde et besynderligt Indtryk paa ham.

Han vilde springe op, men Vorherre holdt ham lidt tilbage med sin Haand og sagde højtlydende:

»Min kære Adam! Jeg gav Dig min Have at vandre i, Frugter gav jeg Dig at æde, og alle Markens og Skovens Dyr bød

jeg Dig til Underholdning. Og dog blev Dit Hjærte ikke mæt, og Du glemte Din sønlige Taknemlighed. Se, derfor, da Du sov, tog jeg et Ribben ud af Din Side og skabte denne Kvinde, som for Dig staar, at give Dig hende til Din Medhjælp. — Adam! Stat op! Og del med denne Kvinde Dit Kød, som det er mig velbehageligt!»

Efter disse Ord forlod Vorherre dem og gik takefuldt, med Hænderne paa Ryggen, op ad den lange, solrige Palmeallé, der førte til de himmelske Boliger.

Da han var kommen omtrent midtvejs i Alléen, standsede han og saa sig tilbage. Derhenne i Bananernes Skygge stod Adam og Eva endnu over for hinanden, den første ganske fortabt i Beskuen, den anden med bortvendt Hoved, halvt i Smil, halvt i Graad. Men pludselig bøjede Adam sig frem og kiggede hende ind i Øjnene, tog derpaa blidt om hendes Haand og drog hende varsomt med sig. Skridt for Skridt, ind i Rosenlunden, hvor Nattergalene havde Rede.

Da fortsatte Vorherre smilende sin Vandring og gik ind i sine himmelske Boliger.

Da passende Tid var gaaet, vendte Vorherre tilbage til sin Have, og da han atter var naaet omtrent midtvejs i den store Palmeallé, satte han Hænderne for Munden og gav sig til at raabe:

»Adam! Aaaaa . . . dam!»

Fuglene rundt om i Træerne begyndte at baske med Vingerne. Aberne klyngede sig sammen under Grenene. Loverne stak Halsen mellem Benene og søgte ind i deres Huler, Slangerne hvislede afsted gennem Løvet, selv Elefanterne foer sammen af Skræk og lunteborte for at skjule sig i Tykningen . . . men nogen Adam viste sig ikke.

Da oplod Vorherre atter sin Røst og kaldte:

»Adam! . . . Hvor er Du?»

Endelig raslede det henne i Rosenlunden, og Adam krøb ud — fortumlet, betaget, med brændende Kinder og Rosenblade hængende i Haaret.

»Naar!« sagde Vorherre og strøg sig smilende ned over sit hvide Skæg. »Hvad tykkes Dig saa, min Adam, om Kvinden, jeg gav Dig til Medhjælp og Glæde?»

»Ak, Herre!« stammede Adam og greb skælvende den Almagtiges Haand og kyssede den. »Tag alle mine Ribben og skab mig Kvinder af dem!»

8)

dette er Grunden til, at jeg saa gerne vilde



# Bilag 1c

En KZ-lejr nær afslutningen af 2. verdenskrig. Russerne er på vej. Spillerne spiller de ansatte i lejren.

Lejrkommandant, den unge Hitler-jugend,  
SS-officeren, fanger, idealisten, den  
sadistiske doktor, jøde-elskeren, den  
jødiske forræder (Sonderkommando eller  
Kapo), familiemedlemmet til en anden af  
de ansatte,

2. verdenskrigs afslutning nærmer sig. I nærheden af lejren bevæger russernes fortropper sig. Russernes behandling af tyske fanger er både brutal og afsluttes med henrettelse.

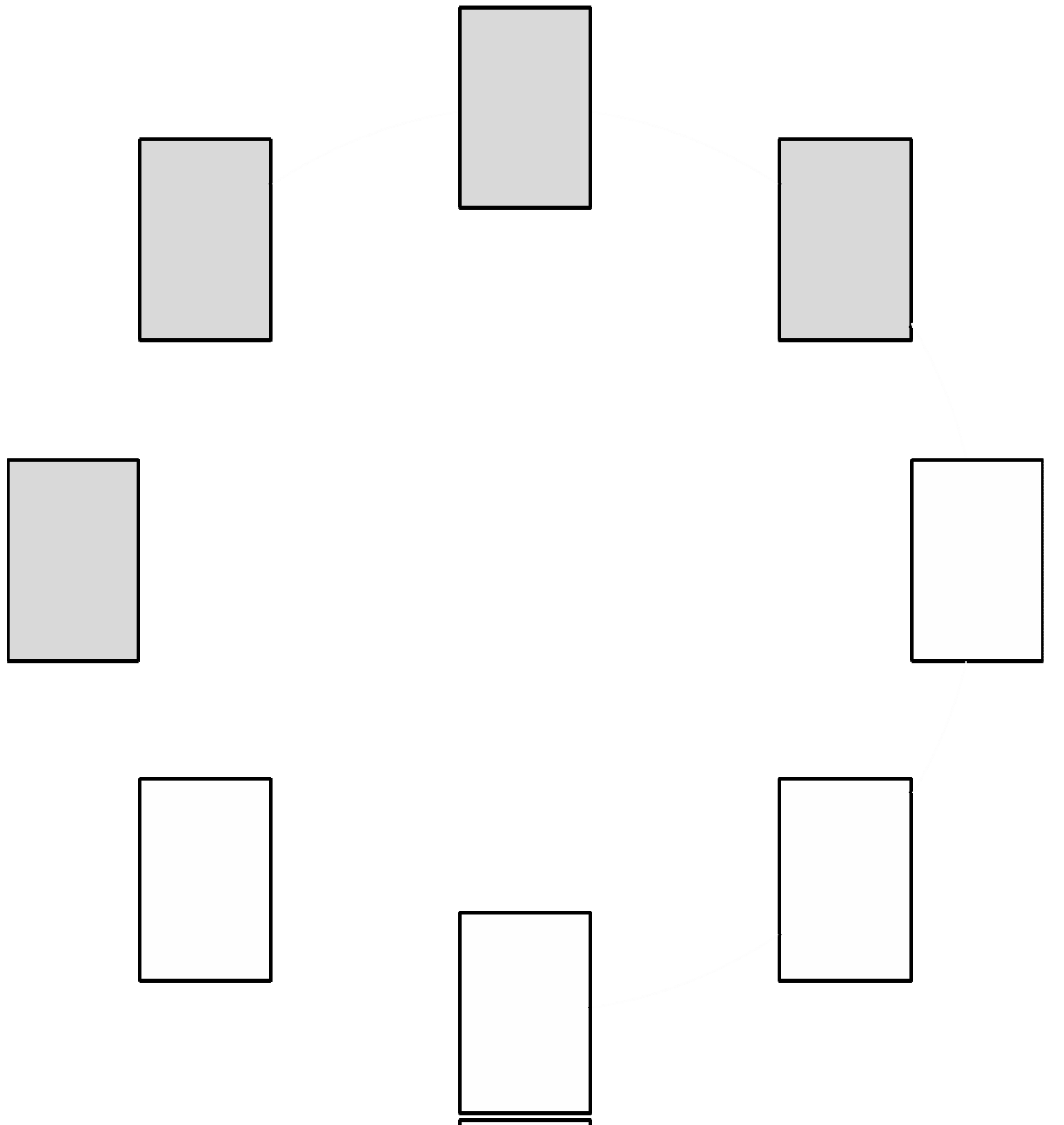
Messe, kontor, fangesovesal, vagttårnet, lægens "værksted"

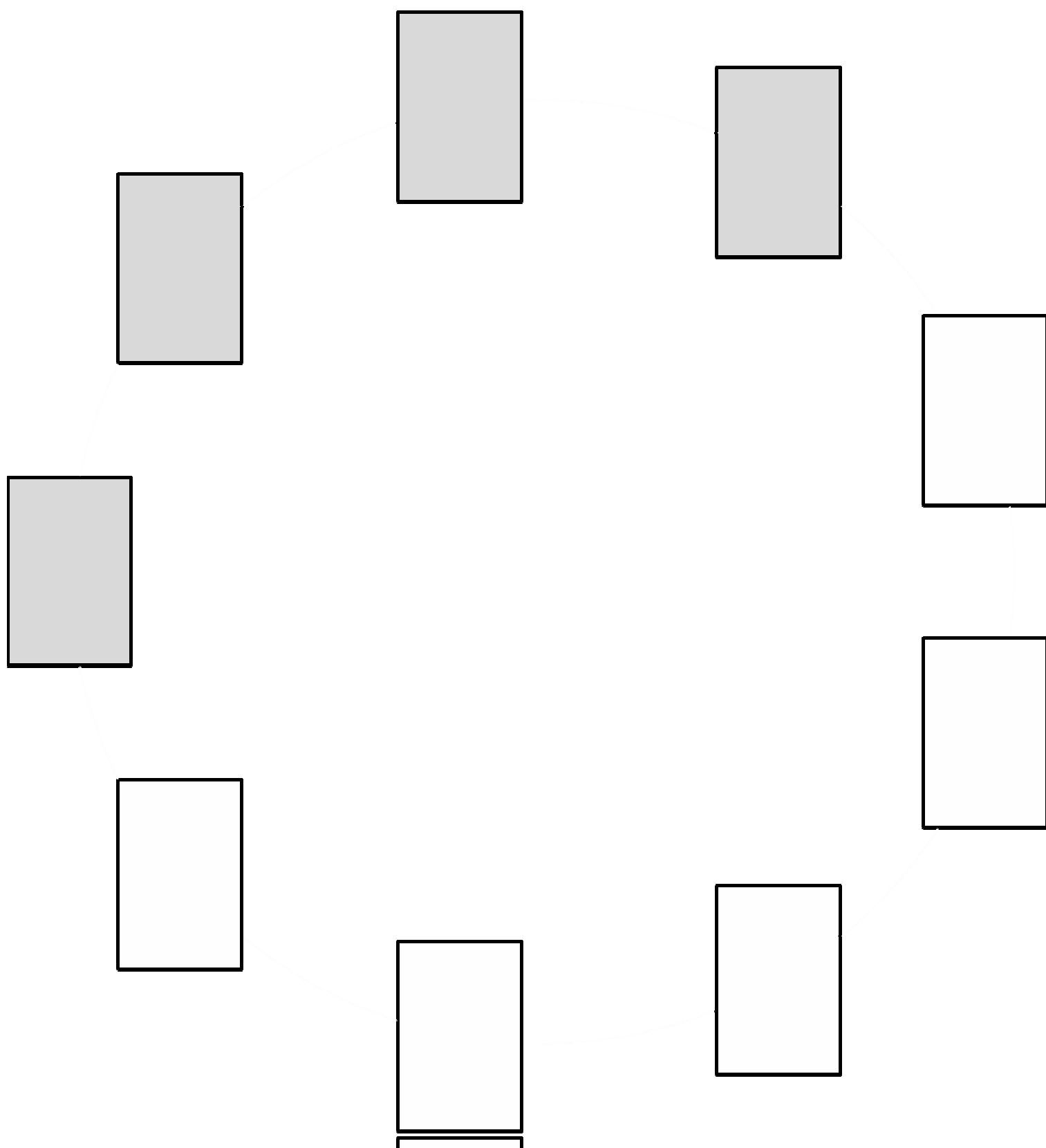
Forslag til 1. akt: Mordet på doktoren,  
afpresning, tyveri, affæren, en fange  
angiver flugtplanerne,

2. akt.: Forræderiet. Nogen tager kontakt med russernes tropper og lukker dem ind i lejren, hvorefter alle dræbes.

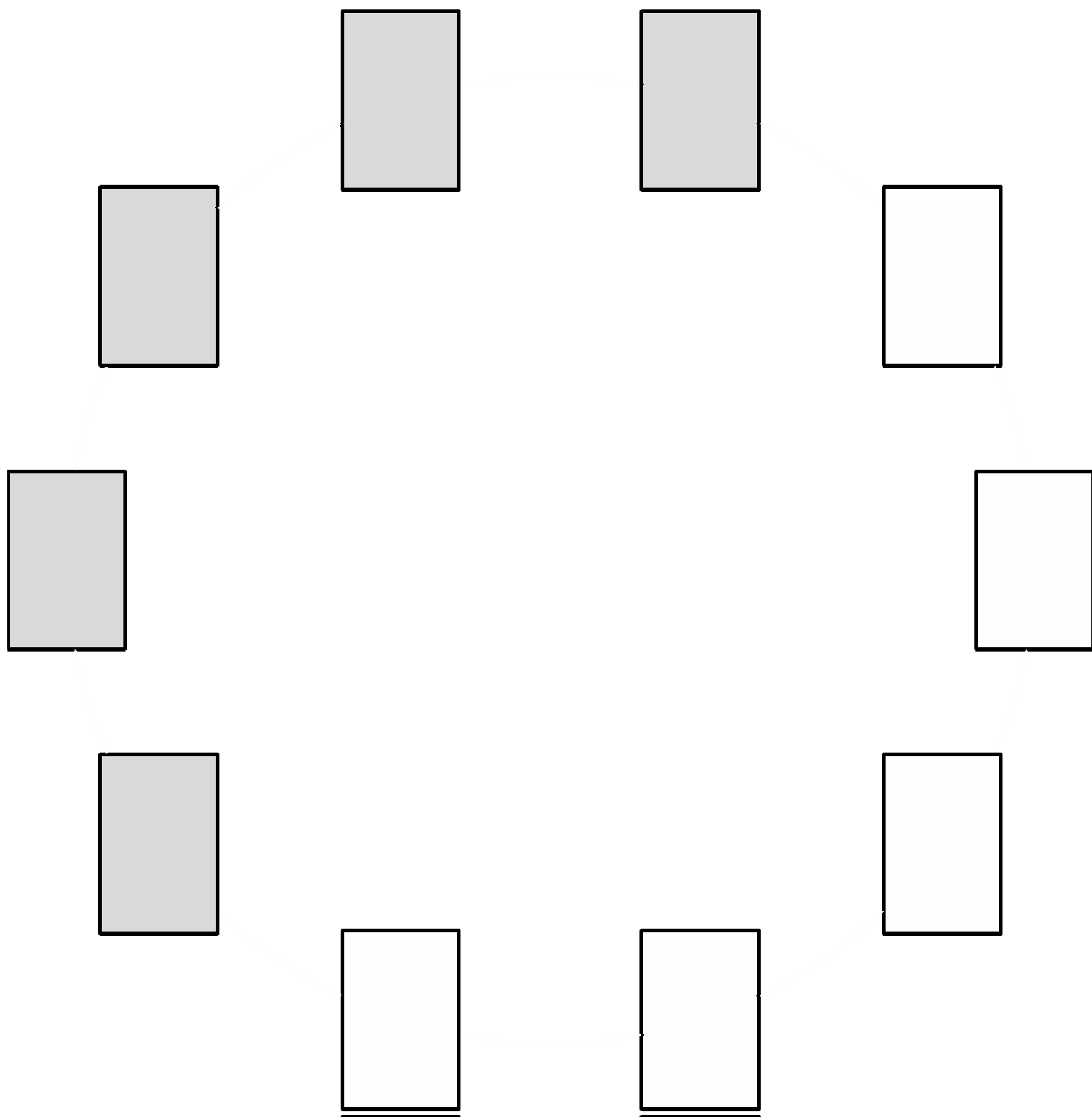


**Bilag 2 - relationsdiagram**  
8 spillere

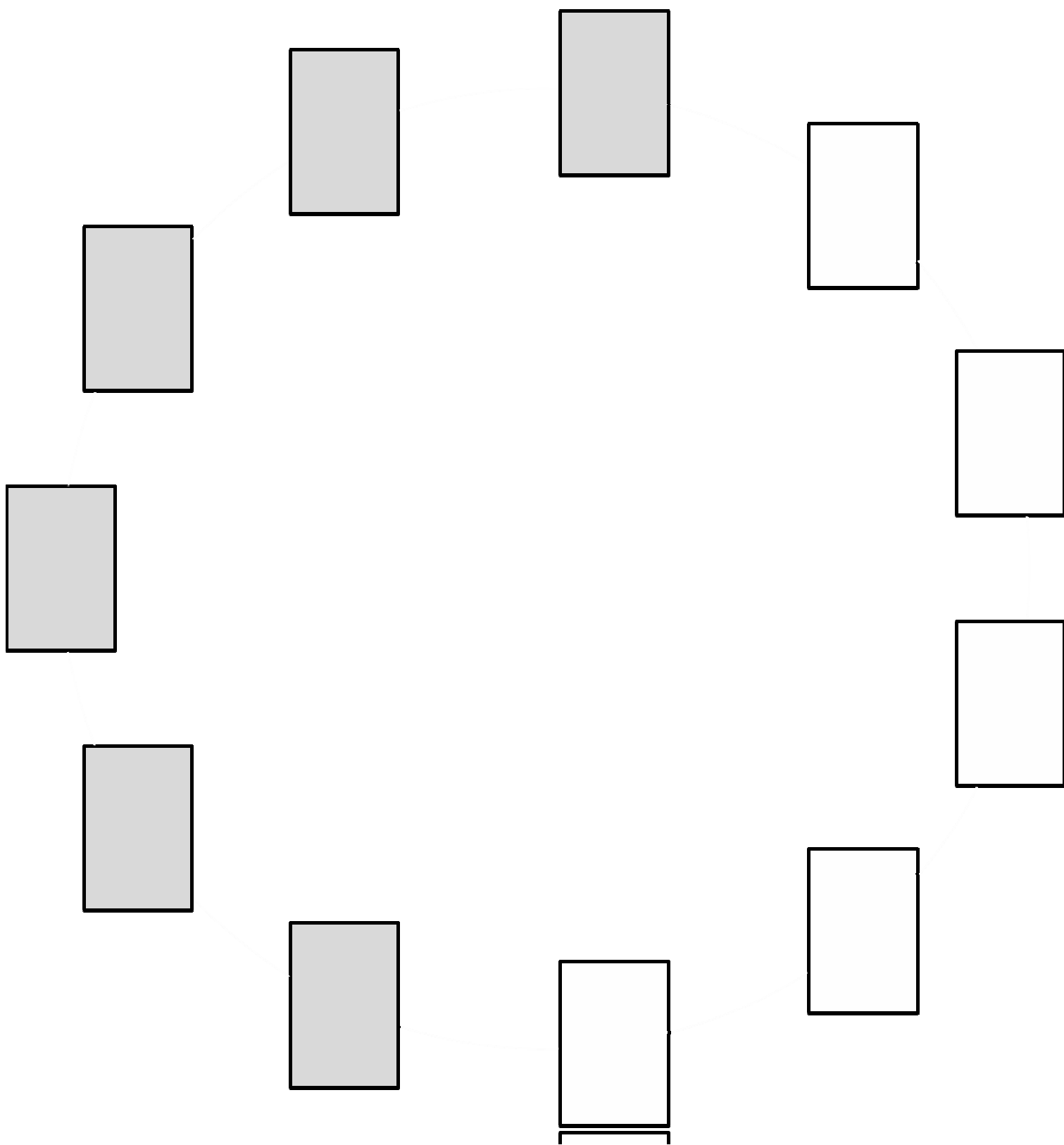




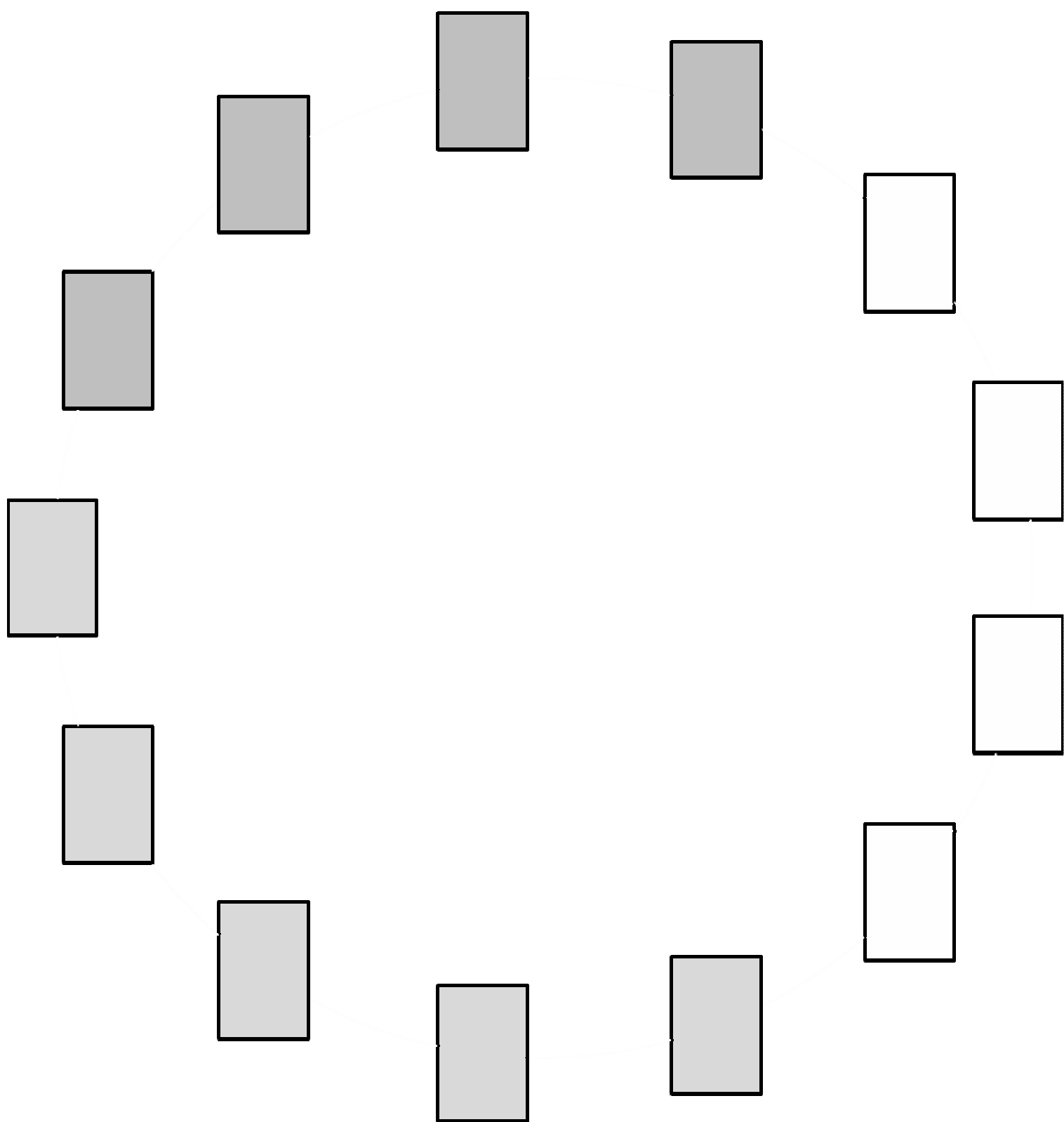
9 spillere



10 spillere

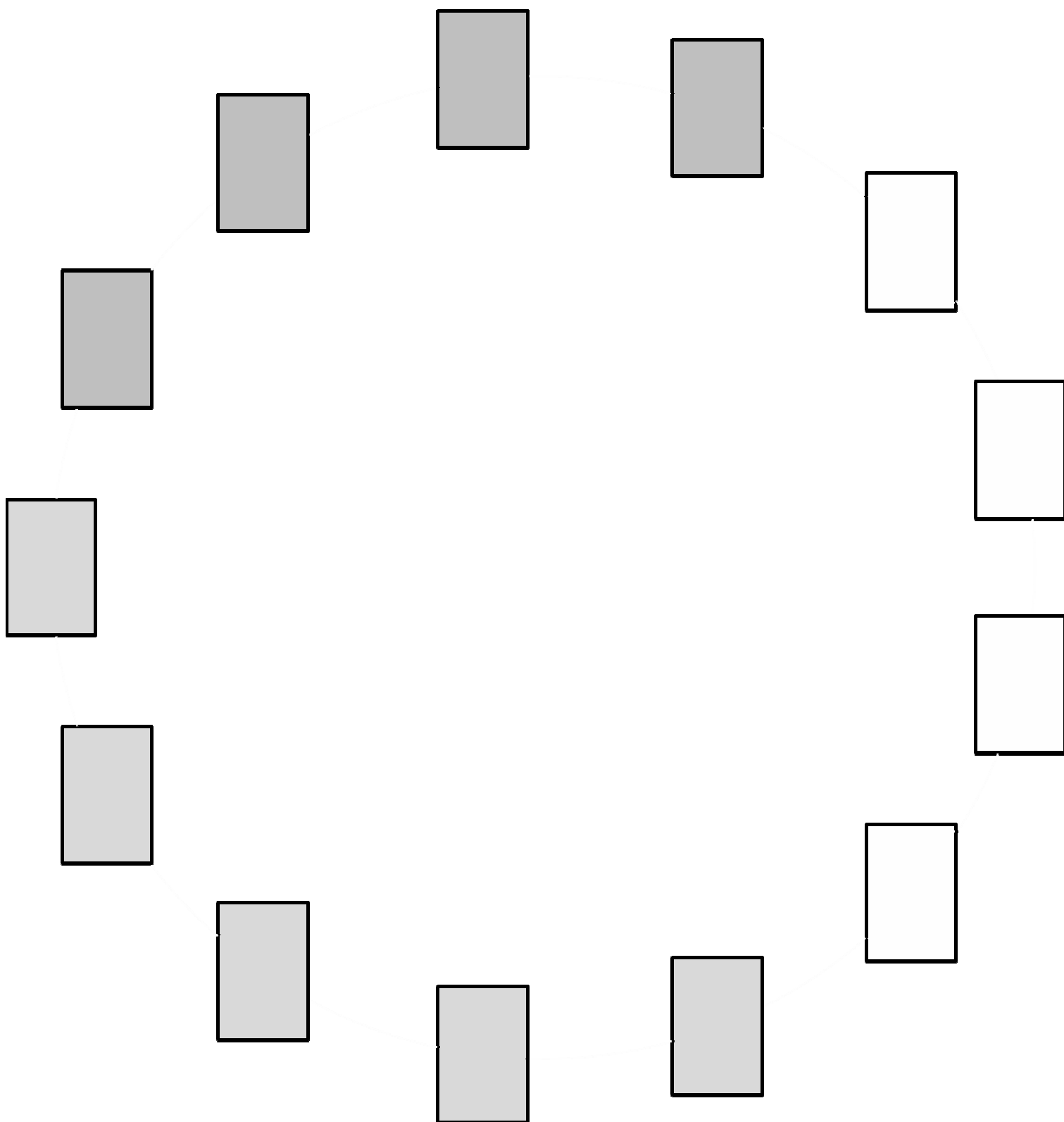


11 spillere

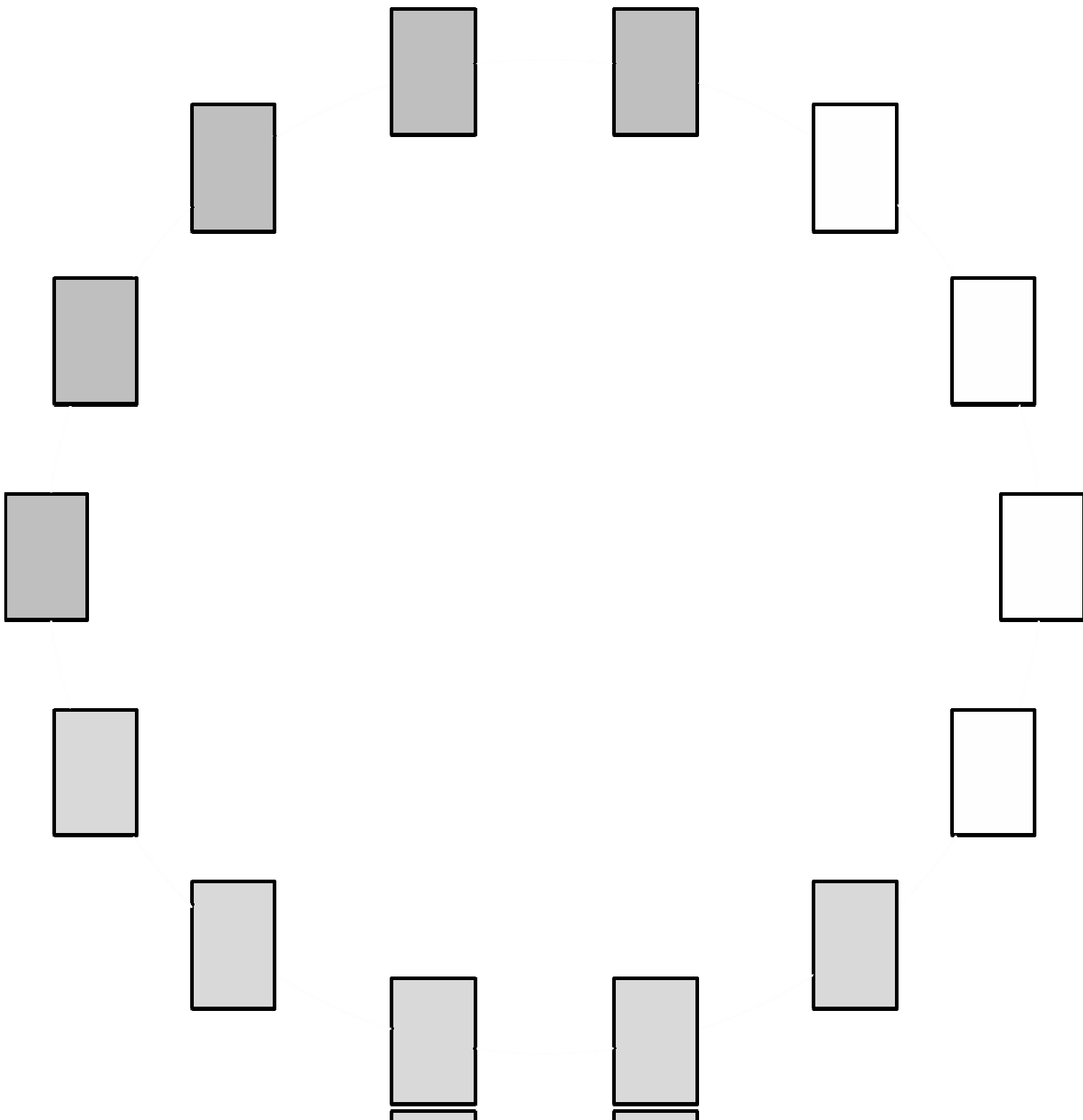


12 spillere

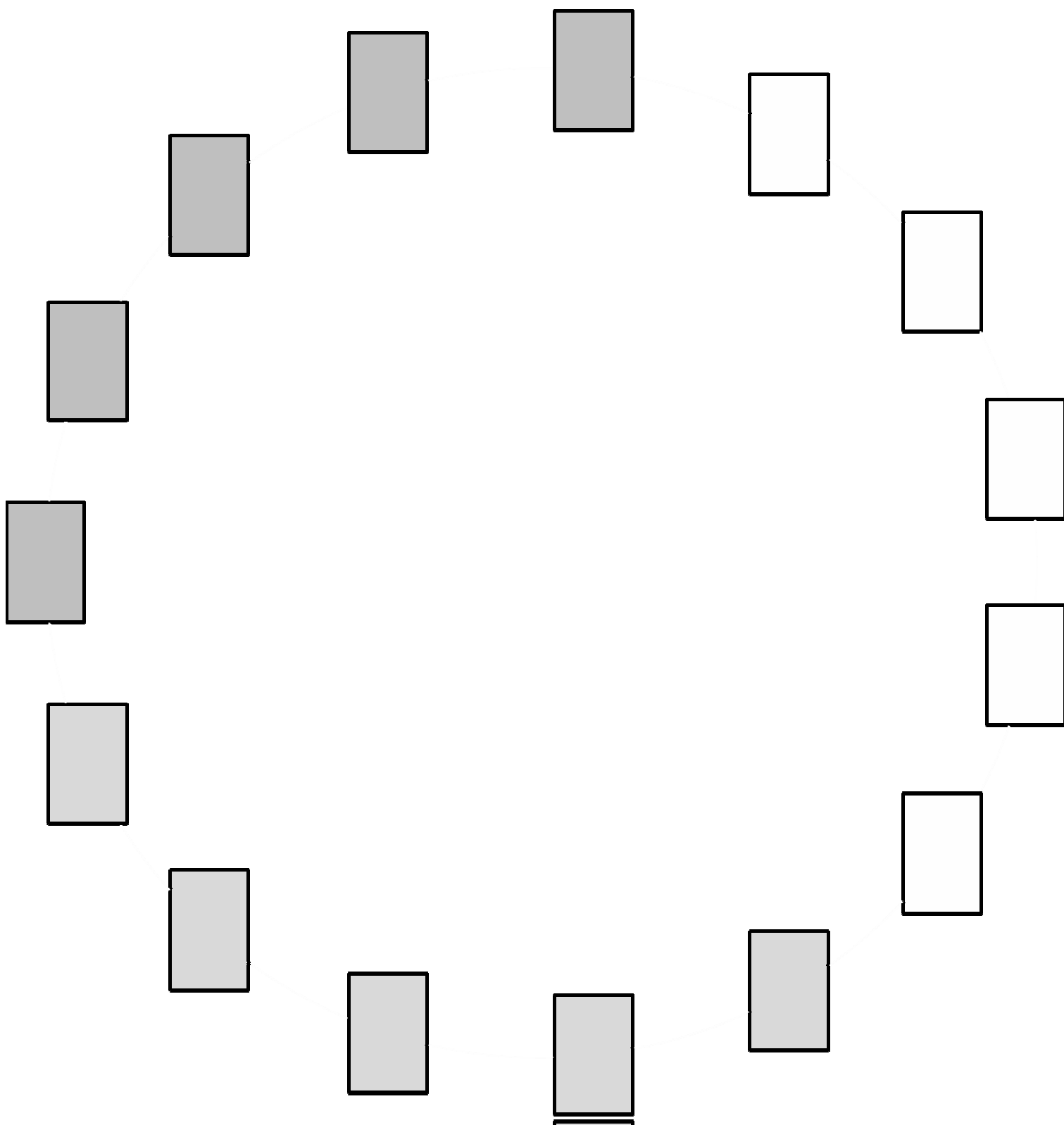
13 spillere



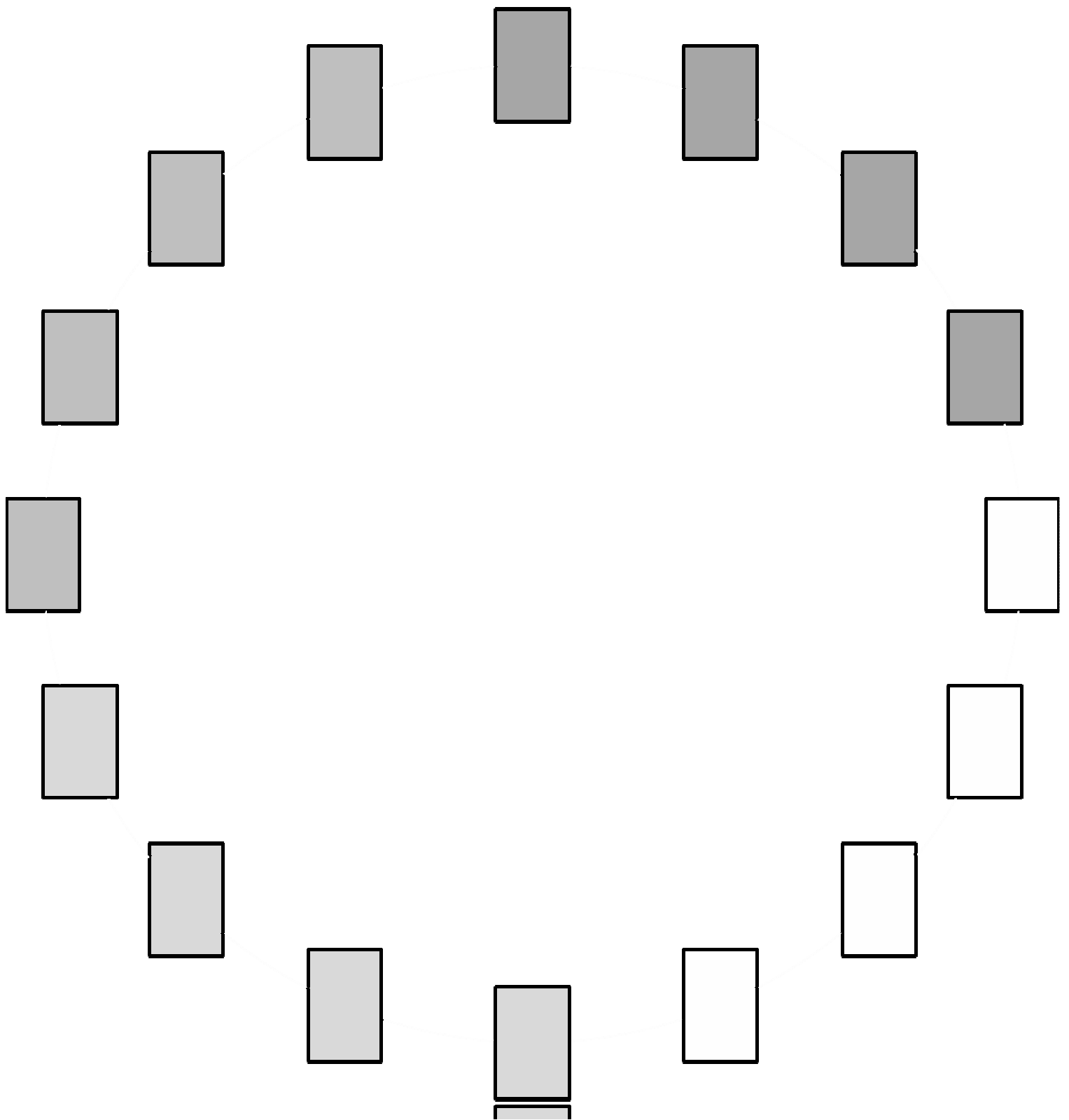
14 spillere



15 spillere



16 spillere



## Bilag 3: Settingbeskrivelse

Hvor og hvornår er vi? Hvilke roller skal man spille?

Hvad er den truende katastrofe?

Hvad er de første forbrydelser?

Hvad forestiller scenerne?

Hvad er den anden forbrydelse? (Én forbrydelse, der fører til den truende katastrofe indtræffer)

## Bilag 4: Karakterark

|                                                                                                                                                     |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Spiller                                                                                                                                             | Karakterens navn                                                                      |
| Personlighed (Karaktertræk, vaner, reaktionsmønstre mm.)                                                                                            |                                                                                       |
| Baggrund (Stikord – skal udfyldes løbende af dig selv og andre. Du kan tilføje men ikke slette undervejs i spillet)                                 |                                                                                       |
| Rolle/funktion<br>(noget socialt funderet. Eks. erhverv, titel, social status.)                                                                     | Mål (det din figur gerne vil opnå men ikke opnår):                                    |
| Plotgruppe og den første forbrydelse:                                                                                                               | Svaghed (grunden til din figur ikke opnår sit mål - achilleshæl eller tragisk skæbne) |
| Forløb (Spillets forløb set fra den enkelte spillers synspunkt. Karakterens oplevelser, beslutninger, handlinger mm. Udfyldes undervejs i spillet.) |                                                                                       |

# Bilag 5 - Flowchart (#1)

## Vejleders forberedelse

Tænk over og vælg evt.:

- Antal spillere
- Længde på spillet
- Kostume, rekvisitter og scenografi
- Univers – prædefineret eller op til spillerne
- Scener – prædefineret eller op til spillerne
- Forbrydelser – prædefineret eller op til spillerne
- Symbolrekvisitter og katastroferekvisit – prædefineret eller op til spillerne
- Roller – prædefineret eller op til spillerne
- Informer evt. spillerne om valgene der er truffet og ikke truffet. Send evt. scenariet og et udfyldt bilag 3 til spillerne.

## Huskeliste

- Scenografi (f.eks. kridt, tape, møbler, scenelys, scenepodier, sceneinddækning)
- Stearinlys + lysestager/staniol og tændstikker.
- Lyd. F.eks. klokke eller andet til markering af aktafslutning.  
Evt. underlægningsmusik.
- Symbolrekvisitter. Evt. andre rekvisitter.  
Spillerne kan evt. bedes om at tage nogle tilfældige ting med.
- Masker
- Print af handouts (relationsoversigten i A3)

# Bilag 5 - Flowchart (#2)

## Introduktion til spillerne

- Tragedie
- Spillerne spiller både levende (uden maske) og genfærd (med maske på)
- Første akt
  - forbrydelse i plotgruppe a 4-6 spillere
- Anden akt
  - en enkelt forbrydelse – katastrofen
- De skyldige findes undervejs
- Rollerne kan udvikles gennem spillet
- Transparens
  - alle har adgang til alle informationer
- Det handler om fælles at udvikle historien

## Spillernes forberedelse

- Vejleder fortæller, hvad der nu skal ske
- Settingvalg
- Univers
- Forbrydelserne og den truende katastrofe
- Rolleskabelse
- Scenografi
- De tre scener
- Opvarmning

## Prolog

- Husk at dele rekvisitter ud til en i hver gruppe. Sørg for, at alle ved, hvad der er symbolrekvisitter.
- Mindehøjtidelighed med lys og et fortalt minde fra hvert genfærd
- Genfærdene mingler
- Spillet sættes i gang

## Akt 1

- Vejleder fortæller, hvad der nu skal ske
- Genfærd skal holde sig udenfor scenerne, men kan kommentere og lægge op til nye scener
- De levende kan ikke se symbolrekvisitterne, der angiver hvem der - for tiden - er den eller de skyldige i første akts forbrydelse(r). De levendes improvisationer er kronologiske.
- Levende spiller flashbacks på de tre scener. Genfærdene kommenterer og diskuterer dem.
- En lyd markerer når der er 15 minutter tilbage af akt 1. Symbolrekvisitterne flytter sig ikke mere. Forbrydelserne begås.
- Endnu en lyd markerer når der er 5 min. tilbage og de igangværende scener skal afsluttes, og akt 1 slutter.

## Akt 2 - Katastrofen

- Vejleder fortæller, hvad der nu skal ske
- Undergangsrekvisitten er placeres hos en af spillerne
- Genfærdene må nu indtage scenerne og kommentere handlingen derfra, men de levende kan stadig hverken se eller høre dem.
- En lyd markerer når der er 15 minutter tilbage af akt 2. Den skyldige spiller skal tematisere sit fejltrin. Enten i en scene med flere spillere eller i en dialog.
- Endnu en lyd markerer når de igangværende scener skal afsluttes, akt 2 slutter.

## Epilog

- Vejleder fortæller, hvad der nu skal ske
- Mindehøjtidelighed. Genfærd fortæller deres minde igen og tænder et sterinlys.
- Tak for i dag.