

# DEN GYLNE OKSE

*Det er begynt å mørkne når de tapre eventyrerne vandrer slukøret inn på vertshuset Den Gylne Okse. Dråper av iskaldt regn triller nedover ansiktene deres, og de tråkler seg vei bort til peisen uten et ord. Bordet nærmest varmen er opptatt, men familien som sitter der flytter seg kjapt etter å ha tatt et blikk på eventyrerne. De regnvåte kroppene siger slitent ned på benkene, og de enser knapt at vertshuseieren haster bort til dem med fulle krus. Det er først etter å ha tatt en real første slurk at de vedkjenner seg vertshuseierens eksistens. Sistnevnte ser tapet og skuffelsen i blikket deres, og lener seg frem med et blikk til hver side: " Dette burde ha vært en feiring av deres suksess, ikke et trist møte ved reisons slutt. Så, hva skjedde egentlig med dere?"*

Et retrospektivt fortellingsspill om eventyr og skuffelse  
For 3-6 personer (en vertshuseier og 2-5 spillere)

## Du trenger:

- 2-5 spillere, med hvert sitt glass
- Noe å drikke på (vann, mineralvann, ildvann, saft-og-vann, e.l.)
- En liten markør til hver spiller. Dette kan være hva som helst: en binders, et spillkort, en mynt, en gråstein, en alligatortann, en tranpille... Et eller annet.
- Tilgang på Spotify, Tidal eller Youtube (eller en annen avspillingsplattform)
- Gjerne litt dunkel belysning. Levende lys er helt gull.

## Forberedelse:

- Søk opp sangen "The Parting Glass" med The High Kings på din foretrukne avspillingsplattform. Denne sangen skal spilles i den avsluttende scenen.

## Spillets gang:

Gjennom en rekke scener skal spillerne (og vertshuseieren) avdekke hva som skjedde på eventyret de nettopp har vært ute på. Hver scene spilles ut med ulike fortellermetoder, beskrevet på de neste sidene.

Hver spiller har en markør som kan komme i spill i hver scene. Det er beskrevet hva markøren kan brukes til i hver scene, og vertshuseieren må forklare dette til spillerne mellom scenene. Markørene kan bare brukes én gang i hver scene, men de leveres ut igjen til spillerne før neste scene begynner.

# SCENE NR 1 – BEGYNNELSEN

**Formål:** Å finne ut hva slags eventyr de la ut på, hvem som hyret dem, og hvordan de traff hverandre.

**Scenestart:** Scenen starter med at vertshuseieren fyller i litt drikke i glasset til hver enkelt. Så spør hen: "Sist jeg så dere, skulle dere ut på eventyr. Hva gikk egentlig eventyret ut på? Og hvordan havnet dere oppi det? Start helt fra begynnelsen: Hvordan møttes dere egentlig?"

**Metode:** Vertshuseieren må sørge for at hele premisset for eventyret blir tydelig. Hen må sørge for at alle spillerne får forklart hvem sin rolle er, og at alle blir delaktige i å fortelle opptakten. Hvordan møttes eventyrerne? Hvem har gitt dem oppdrag (hvis noen)? Hva gikk egentlig oppdraget/eventyret ut på? Og hvordan kom det hele i stand?  
Sørg for å stille spørsmål til alle spillerne, slik at alle får spilt inn elementer til fortellingen.

**Markører:** Alt som blir sagt i denne runden er sant, og må bygges videre på. Men: Spillerne får lov til å forandre én ting de eller noen andre har sagt, gjennom å bruke markøren sin.

*F.eks.: Spiller 1: "Den gamle hertugen sa at datteren hans hadde blitt kidnappet."*

*Spiller 2 (spiller markøren sin): "Nei, det var ikke slik det var. Han hadde blitt frastjålet et halsbånd, som egentlig tilhørte hans avdøde datter."*

**Sceneslutt:** Når gruppa har fått kommet fram til hvordan eventyret startet, må vertshuseieren stoppe dem litt. Hen sier "Slikt kan man bli tørst av. Drikk opp, så skal jeg fylle i glassene på nytt."

## SCENE NR 2 – REISEN DIT

**Formål:** Å finne ut hva som skjedde underveis til eventyret.

**Scenestart:** Vertshuseieren sier (etter å ha fylt opp glassene på nytt): "Da skjønner jeg hvordan det hele startet. Men å komme seg dit kan ikke ha vært helt uten farer. Kan dere ikke fortelle meg om reisen deres; gjerne i detalj. Fortell meg om ting dere så, folk dere møtte, utfordringer langs veien. Ikke utelat noe!"

**Metode:** Spillerne tar nå på rundgang og forteller om noe som dukket opp underveis på reisen til eventyret. Det kan være alt mulig: en rar fugl, et monster de måtte bekjempe, en handelsmann langs veien, et tre som sto og vaiet, den søte duften av blomster... Hver spiller beskriver ett slikt element, før nestemann tar over. Fortsett rundt på runden til alle har sagt minst tre ting.

**Markører:** I utgangspunktet er hver spiller eneveldig sjef for sin egen fortelling. Men: spillerne kan bruke markøren sin for å legge til detaljer på én av elementene som andre spillere forteller om.

*Hvis en av spillerne f.eks. beskriver en øgle med åtte bein, så kan en av de andre spillerne bruke markøren sin for å legge til at "og den hadde et mønster av trekanter på ryggen".*

**Sceneslutt:** Når alle spillerne har fått beskrevet minst 3 elementer, og det virker som om alle er fornøyde med å ha sagt sitt, stopper vertshuseieren dem: "Aiaiai, det var litt av en reise. Alt det veistøvet må jo ha gjort dere tørste. På tide med litt mer drikke!"

## SCENE NR 3 – SPENNINGEN

**Formål:** Å finne ut hva som egentlig skjedde på eventyret.

**Scenestart:** Vertshuseieren sier (etter å ha fylt opp glassene på nytt): "Nå er jeg spent på å høre hva som skjedde der, og hva som egentlig gikk galt. Fortell meg det, en og en setning hver."

**Metode:** Hver spiller sier på omgang én setning om hva som skjedde når de kom fram. De må hele tiden fortsette på det forrige spiller sa, slik at det blir en sammenhengende historie. Sammen skal de da klare å beskrive hva som skjedde, og få frem hva som gikk galt.

**Markører:** Dersom en spiller har noe de synes er ekstra viktig å få frem, kan de bruke markøren sin til å skyte inn en setning hvor som helst i historien. De kan altså bruke markøren til å få sagt to setninger på sin tur, eller til å legge til en setning etter at en annen spiller er ferdig med sin.

**Sceneslutt:** Når spillerne har fått beskrevet hendelsene, og klimakset i eventyret, stopper vertshuseieren dem: "Ja, det var litt av eventyr. Ikke rart dere ser litt slitne ut. Jeg skal gå og be kokka lage til litt mat til dere, så kommer jeg tilbake. Drikk nå endelig opp, så skal jeg fylle på igjen."

## SCENE NR 4 – KATASTROFE

**Formål:** Å finne ut hva som skjedde med det ene medlemmet i gruppa som ikke kom tilbake.

**Scenestart:** "Men jeg ser at dere mangler en. Fortell meg hva som skjedde, en og en setning hver. Men denne gangen baklengs: start med det siste dere så av kameraten deres, og jobb dere så bakover til det begynte å gå galt."

**Metode:** Her skal altså spillerne fortelle historien baklengs. Førstemann forteller hvordan kameraten deres døde, og så skal de, setning for setning, spinne seg bakover i historien. Her må de huske hva som skjedde i forrige scene, i tillegg til å spinne videre på hva de andre forteller.

F.eks.: Spiller 1: "Dermed trakk Eiolos sitt siste åndedrag og ble stille."

Spiller 2: " Han sa "lov meg å ta vare på barna", før han slapp taket i skjorta mi."

Spiller 3: "Med sine siste krefter heiste Eiolos seg opp og tok et blodig tak i skjorta mi."

**Markører:** Dersom en spiller har noe de synes er ekstra viktig å få frem, kan de bruke markøren sin til å skyte inn en setning hvor som helst i historien. De kan altså bruke markøren til å få sagt to setninger på sin tur, eller til å legge til en setning etter at en annen spiller er ferdig med sin.

**Sceneslutt:** Når spillerne har nøstet seg tilbake til et punkt der det har begynt å gå ille, stopper vertshuseieren dem igjen: "Dette var ordentlig ille å høre om. Jeg kondolerer, og foreslår en skål for kameraten deres."

# SCENE NR 5 – HVA NÅ?

**Formål:** Å finne ut hvordan de ulike eventyrerne ser for seg framtida si.

**Scenestart:** Vertshuseieren slår i mer drikke, og sier: "Jeg skjønner jo at det blir umulig for dere å fortsette som et følge etter alt det som har skjedd. Kan dere ikke nå heller fortelle meg hva dere vil gjøre videre i livet?"

**Metode:** Hver spiller forteller nå hva deres rolle ser for seg i fremtiden. De velger selv om de vil fokusere på bare de nærmeste dagene, eller se inn i spåkula flere år fram i tid.

**Markører:** Dersom en spiller kommer på noe som vil kunne gjøre en rolles historie mer interessant, kan hen bruke markøren sin til å spille det inn. Den spilleren som så da er midt i sin fortelling må da bake dette nye elementet inn i historien sin.

**Sceneslutt:** Når alle har fått fortalt sin rolles framtidshistorie, skyter vertshuseieren inn: "Se, nå begynner skalden å spille. La oss ta en skål mens vi hører på. For de falne!" Spill så av sangen "The Parting Glass". Når sangen er ferdig, blåser du ut lysene (hvis du hadde tent noen). Dermed er spillet slutt.