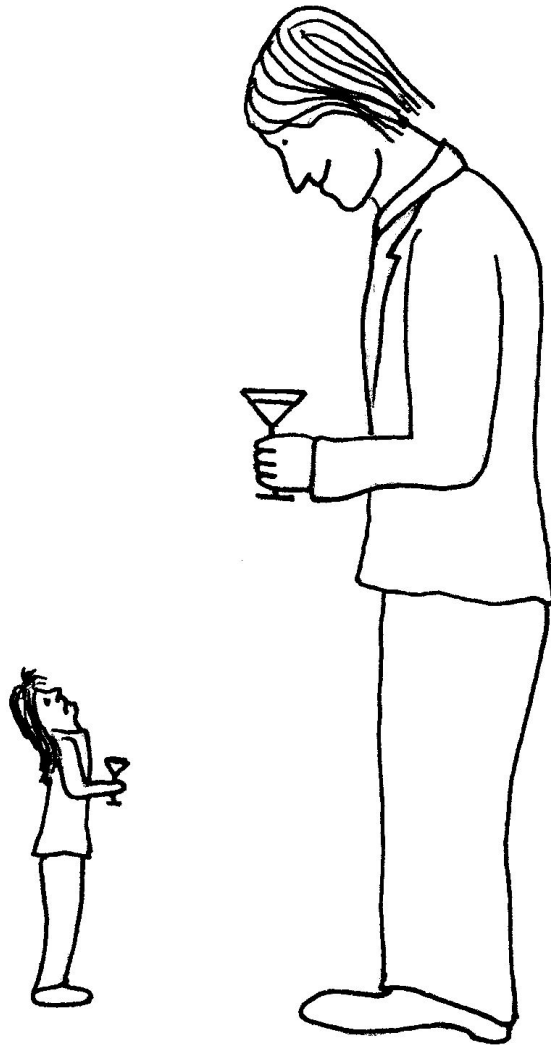


HOPFBALLET



Et statusrollespill for 4-10 spillere

Av Øivind Stengrundet

Et  -spill

2007

HÖFFBALLET

HVA?

Det er midtsommer i det store kongeriket Tansanunte. Slottet koker; dronningen har innbudt til ball igjen. Hvert eneste år, på midtsommeraffen, innber hun gjester fra alle hjørner av kongeriket. De er aldri mange, og ingen av dem kjenner hverandre. Gjestene kommer fra alle samfunnslag; bønder, adelsmenn, kjøpmenn, soldater, fjenere, prinser – kort sagt folk av alle slag. Alle blir hentet og fraktet til slottet i likedane vogner, kledd i like klær, og oppvartet på samme måten. For én kveld i året er alle like, og ingen har lov til å røpe noe om seg og sitt yrke, bortsett fra navnet. Allikevel foregår det i hodet til den enkelte et sindig tankespinn, for om mulig å finne ut hvem og hva de andre gjestene er. Men dronningen er faus, hemmeligheten er hennes, og bare hennes. Bare hun kjenner identiteten til alle gjestene, bare hun vet hvor de kommer fra og hvor på rangstigen de vanligvis hører hjemme. Lykkelig uvitende svever de omkring på slottet en hel kveld, omgitt av luksus og oppvartende fjenere, før de forsvinner hjem, hver til sitt hjørne av landet, litt rikere på opplevelser enn før de kom...

HVORDAN?

Dette er et statusrollespill, og går ut på å gjette sin egen sosiale status, ut ifra motspillernes reaksjoner under spillingen.

Dette spillet passer for 4-10 spillere. Klipp til 10 papirlapper, og skriv tallene fra 1 til 10 på dem. Hver spiller trekker så en lapp, og fester den, uten å se på den, til panna (ved hjelp av tape, pannebånd, caps el.l.). Dette tallet representerer sosial status: 10 er høy status, 1 er lav.

Nå skal spillerne være gjester ved hoffballet hos dronningen. Gå rundt og snakk med de andre gjestene, og forhold deg til den sosiale statusen som står i panna til den andre. Med andre ord, har vedkommende »1« i panna, snakker du nedlatende til vedkommende, mens står det »10« behandler du vedkommende med noe på grensen til ærefrykt og underdanighet.

Varigheten på spillet er valgfri, men det anbefales minst 20 minutter, litt avhengig av antall deltakere. Når så tiden er ute, prøver hver enkelt spiller å gjette sin egen sosiale status, ut ifra hvordan de andre gjestene har behandlet dem. Målet er selvfølgelig å kunne, ut ifra motspillernes væremåte, gjette seg fram til hvilket tall man har i panna. De(n) som gjetter galt, er dømt til å være tjener for de andre resten av kvelden...