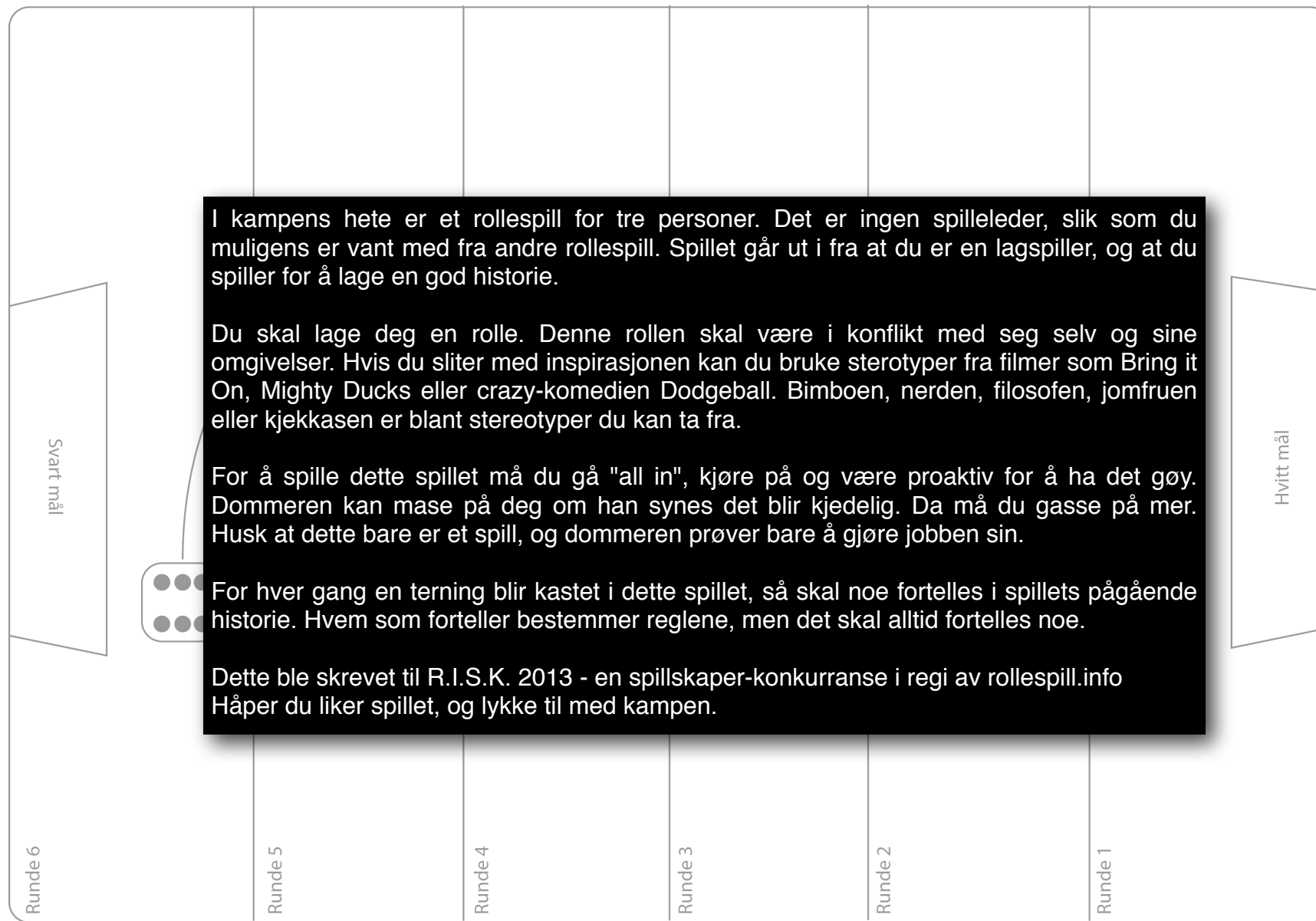




I Kampens hete
et rollespill av Michael Stensen Sollien

I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien



I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien

Dette trenger du: Disse reglene, to andre spillere, en kopi av banen (se siste side), 12 svarte og 12 hvite terninger, en liten skål og minst 12 post-it lapper. Fløyte for dommeren er valgfritt.

Forberedelser

Velg en lagsport med minst tre spillere på hvert lag.

Forslag: fotball, basketball, kanonball eller hockey.

Velg draktnummer ved å finne ut hvem av dere som har mest peiling på den valgte sporten. Bli enige. Denne spilleren får lagnummer 1. Gå med klokka for å finne lagnummer for de andre.

Kast alle **24** terningene på bordet. Tallene på terningene viser hvem som skal ha dem. Spiller 1 skal for eksempel ha alle hvite og svarte enere.

Pro-Tip: Hvis dere ser at fordelingen av terninger blir veldig skjev er det lov å kaste dem på nytt. Eventuelt kan de som har mer enn tre terninger på en lapp gi noen til de som har få.

Hver spiller legger sine svarte terninger på en post-it lapp. Dette er rollens **hindring**. Dette representerer en av grunnene til at rollen ikke klarer å prestere på banen, og trenger hjelp fra de andre.

Eksempler på hindring: liten selvtillit, gjør det dårlig på skolen, rekker sjelden å komme på trening, strenge foreldre.

Hver spiller legger sine hvite terninger på en post-it lapp. Dette er rollens **inspirasjon**. Inspirasjon kan være så mangt. Dette er grunnen til at rollen fortsetter å kjempe kamp etter kamp, både på og utenfor banen.

Eksempler på inspirasjon: bestemor Ingeborg, Jesus Kristus, Diego Maradona, idrettstipendiat.

Når alle terningene mellom 1-3 er blitt plassert på post-it lapper, skal spiller 1 plukke alle firere, spiller 2 plukke alle femmere, og spiller 3 plukke alle seksere.

Hver spiller legger de nye svarte terningene på en ny post-it lapp. Dette er rollens **hemmelighet**. Dette er noe pinlig, sjenerende eller grusomt som plager spilleren. Skriv på undersiden av post-it lappen, så de andre spillerne ikke ser hva hemmeligheten er. **Eksempler på hemmelighet:** hjemløs (sover i garderoben), HIV, doper seg, vil egentlig spille badminton.

Hver spiller legger de nye hvite terningene på en post-it lapp. Dette er denne rollens **forelskelse**. Skriv navnet til en annen spillers rolle på post-it lappen. Dette er rollen du er forelsket i.

Første omgang: I garderoben i pausen

Det er halvveis i en hjemmekamp som dere er i ferd med å tape. Dere er i garderoben mellom omgangene. Etter en skyllebøtte fra treneren er stemningen laber.

Hver spiller skal starte en **konflikt**. En konflikt gjøres alltid med en annen spillers rolle. Spilleren som ikke er i konflikt fungerer som **dommer**. Dommeren får komme med forslag, redigere og

I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien

telle poeng. Dommeren kan godt blåse i en fløyte, og være litt streng hvis de andre spiller kjedelig.

Når man starter en konflikt velger man først hvilken annen spiller man ønsker å utfordre. Du velger om du vil være på det hvite eller svarte laget. **OBS!** *Du kan ikke ha en konflikt med den samme spilleren to ganger etter hverandre.*

Hvis du velger hvit skal du prøve å hjelpe spilleren på svart lag med hans **hindring**. En **hemmelighet** kan ikke utfordres før den har blitt avslørt.

Hvis du velger svart så vil du ha hjelp fra den andre spilleren med din **hindring**.

Når du har valgt, plasserer du banekartet så hver av dere sitter på riktig side av banen. Begge plukker opp alle terningene fra en av post-it lappene og gir dem til dommeren. Husk å si høyt hva terningene representerer. Det er dette som er på spill. Hvitt lag må velge hvite terninger, og svart lag må velge svarte terninger.

En konflikt er delt opp i seks runder som vist på banemarket.

Dommeren kaster alle terningene i skjul. Han plasserer dem på sine respektive plasser etter hvert som rundene går. I runde 1 skal alle enere for eksempel plasseres på feltet markert med en terning som viser 1. Dommeren noterer poeng på en egen post-it lapp.

Før runde 1 begynner skal spilleren som satte i gang konflikten sette scenen. Deretter ser dere på banemarket om det ligger noen terninger på feltet for runde 1.

Hvis det ikke ligger noen terninger der ender runden uavgjort. Dommeren noterer ingen poeng, men får fortelle litt om hva som skjer. Dommeren kan spille biroller om han vil.

Hvis det ligger flere hvite terninger enn svarte terninger på et felt, får spilleren på det hvite laget fortelle. Dommeren får redigere, og kutter når han vil. Dommeren noterer 1 poeng til det hvite laget.

Hvis det ligger flere svarte terninger enn hvite på et felt, får spilleren på det svarte laget fortelle. Dommeren kutter når han vil. Dommeren noterer 1 poeng til det svarte laget.

Ligger det like mange hvite og svarte terninger på et felt får dommeren fortelle om hvordan situasjonen eskalerer. Dommeren noterer ingen poeng til noen av lagene.

Pro-Tip: Når du er dommer er din jobb å pushe de andre til å skape gode scener. Hvis ting sklir ut, og historien tar en for absurd retning har du lov til å si ifra. Når du er dommer er det din tur til å være litt sjefete. Ikke kutt for tidlig eller for sent.

Når siste runde er spilt ut, og dommeren har blåst i fløyta skal poengene leses opp. Har dere ikke fløyte kan dommeren plystre.

- Hvis det hvite laget vant skal en hvit terning fra banen legges i skålen.
- Hvis det svarte laget vant skal en svart terning legges i skålen.
- Hvis det ble uavgjort skal en av hver farge legges i skålen. Legg terningene som er til overs tilbake på lappene deres igjen. Det vinnende laget får fortelle utfallet av scenen.

I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien

Når alle har vært med på å starte en konflikt hver (3 konflikter) bærer det ut på banen for andre halvdel av kampen.

Andre omgang: kampens klimaks

Nå er andre halvdel av kampen i gang. Dere ligger under, men har fortsatt muligheten til å vinne om dere samarbeider, og klarer å holde problemene deres i sjakk. Lykke til!

Alle terningene i skålen skal kastes på banen. De hvite representerer spillernes lag, og de svarte representerer motstanderne.

Plassér terningene på riktige felter på banen.

Pro-Tip: Nå som spillet har forflyttet seg til banen, kan det være kult om dere setter litt personlighet på motstanderne deres. Et hett tips er i såfall å gi dem personlighetstrekk som er rake motsetninger til deres. Hvis en av dere spiller nerd, er kanskje kapteinen på det andre laget en skikkelig kul fyr som drar masse damer, men er dum som et brød.

Begynn en ny konflikt, men denne gangen deltar alle sammen; ingen spiller dommer.

Alle spillerne får fortelle i 2 runder hver.

- Spiller 1 får fortelle i runde 1 og 4.
- Spiller 2 får fortelle i runde 2 og 5.
- Spiller 3 får fortelle i runde 3 og 6.

Når det blir din runde skal du se på feltet for denne runden. Hva du skal fortelle dikteres av hvilke terninger som ligger der.

Om det ligger like mange svarte som hvite terninger der, eller hvis det ikke ligger noen terninger der, kan du fortelle fritt, men det blir ingen mål akkurat nå.

Hvis det ligger en eller flere svarte terninger der, men ingen hvite, skal du **avsløre** hemmeligheten din, og si hvorfor hemmeligheten din har skyld i at motstanderne lager mål.

Hvis det ligger en eller flere hvite terninger i feltet og ingen svarte, skal du fortelle om hvordan kjærligheten din fører til at dere lager et mål.

Hvis det ligger flere hvite terninger enn svarte i feltet, skal du fortelle om hvordan din inspirasjon hjelper laget til å score mål.

Hvis det ligger flere svarte terninger enn hvite i feltet, skal du fortelle om hvordan din hindring fører til at motstanderne scorer. Regn ut poengene. Legg terningene på banen i skålen igjen.

Pro-Tip: Hvis en spiller går tom for terninger i løpet av spillet, blir denne spilleren automatisk dommer. En dommer uten terninger får lov til å være ekstra streng.

Spill ut en kort scene hvor dere feirer eller depper etter kampen. Ta dere noe å drikke, og kanskje litt chips. Diskutér litt hvordan spillet har gått til nå, og hva slags ideer dere har for resten av spillet. Når dere er klare, går dere videre til neste omgang.

I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien

Tredje omgang: tiden før den store finalen

Tiden er snart inne for den store finalekampen. Imellom den beinharde treningen prøver våre helter å få orden på tankene og følelsene.

Denne omgangen utspiller seg i tiden før den store finalekampen. Reglene er like som i omgang 1, men nå skal man etablere konflikter satt til spillernes fritid; ikke i garderoben.

Pro-Tip: Sett konflikter til steder som passer med det som står på spill. Hvis det hvite laget bruker inspirasjonen "tror på Jesus" mot "jeg er så lei av alt presset", passer det godt å sette konflikten til et vekkelsemøte, eller kanskje en eksorsisme.

Dommeren kan bidra i de andre spillernes scener ved å legge til en hvit terning i det gjeldende feltet for runden man spiller. For å gjøre dette må dommeren også kaste en av sine **svarte terninger** og sette den på korrekt sted på banen. Hvis den svarte terningen viser lavere tall enn den runden man spiller i, har den ingen effekt og tas tilbake. Har ikke dommeren en svart terning skal den hvite kastes. Hvis den terningen viser et lavere tall enn runden som spilles, har den ingen effekt.

Når dommeren legger til en terning på denne måten får han komme med en liten kommentar om hvordan rollen hans hjelper til i situasjonen. Hvis den svarte terningen førte til at konflikten gikk dårligere, skal dette også fortelles om.

Når alle har vært med på å starte en konflikt hver, skal den siste kampen spilles.

Fjerde omgang: den store finalekampen

Det er andre omgang av den store finalekampen. Det ble uavgjort til pause. Det er nå det gjelder. GO TEAM!

Spill denne siste omgangen av spillet som andre omgang, med unntak av denne tilleggsregelen:

Som i forrige omgang kan man bidra i hverandres scener ved å legge til en hvit terning i det gjeldende feltet for runden man spiller. Man må også kaste den svarte terningen som nevnt over, eller kaste den hvite om man ikke har noen svarte terninger.

Når du legger til en terning på denne måten får du komme med en liten kommentar om hvordan din rolle hjelper til, eller kløner dersom den svarte terningen forverrer situasjonen.

Til slutt teller dere opp poengene. Hvis dere vant kampen kan dere klappe hverandre på skuldrene. Hvis dere tapte kampen kan dere være stille i 20 sekunder mens dere stirrer i gulvet.

Spill ut en liten epilog om rollenes fremtid. Om du har noen svarte terninger igjen, kan du fortelle om hvordan disse mørke sidene ved deg selv fortsetter å være en plage for deg. Kanskje du fortsatt har en hemmelighet. Du kan godt avsløre den nå. Om du har noen hvite igjen kan du fortelle litt om hvordan disse positive sidene ved deg fortsetter å blomstre.

Forside-fotografi: Ragnhild Lunder.

Inspirasjon: Friform, Fiasco, Ragnhild og Shooting the Moon.

Soundtrack: The Go! Team, Sleigh Bells, The Shitsez.

VHS: Bring it On, Mighty Ducks, Cool Runnings, Major League.

I Kampens hete - et rollespill av Michael Stensen Sollien

