

ISØDET



"Jeg skjønnte at noe var galt lenge før det smalt. Kanskje var det en sjette sans, kanskje var det den svake dirringen i kapteinens stemme da han varslet om litt "lett turbulens", kanskje var det følelsen av deja vu som overvældet meg lik ekkoet av en fjern drøm. Jeg rakk aldri å reflektere ferdig, før smellet kom. Det neste pustet jeg husker, kom da jeg brøt overflaten, og trakk inn den iskalde luften. Jeg sparket febrilsk i vannet for å holde meg flytende, og fikk tak i et isflak som drev forbi.

Det var først da jeg så de andre."

Et fly styrter i Barentshavet like sør for Frans Josefs Land, og en gruppe overlevende klamrer seg til et isflak for å overleve. De kan såvidt skimte et lys langt borte - Et skip? Land? Innbilning? - og vurderer hvordan de kan komme seg dit. Legge direkte på svøm? For langt. Vente på hjelp? For kaldt. Komme seg dit i etapper mellom isflakene? Antakelig den beste løsningen. Men, hvordan skal de sikre at alle kommer seg frem, og hvordan vet de at alle isflakene er solide nok til å bære dem? Og kan de i det hele tatt holde varmen lenge nok til å overleve?

KOMME I GANG

Det første dere må gjøre, er å lage dere roller.

- Alle finner seg hvert sitt papirark
 - Midt på arket skriver dere "Varme" og "Krefter"
 - Kast en terning, legg til 2, og skriv dette tallet ved "Varme". Det representerer kroppsvarmen din, og hvor lenge du kan holde temperaturen oppe. Hvis denne kommer på 0, fryser du i hjel.
 - Kast en terning, legg til 1, og skriv dette tallet ved "Krefter". Dette representerer utholdenheten din, og hvor lenge du kan orke å svømme.
 - Skriv så opp et navn og alder for rollen din
-
- Felles: Bestem hvor mange isflak som ligger mellom flyvraket og land, og som dere altså må svømme til for å komme dere i sikkerhet. Dette tallet kan dere bestemme i fellesskap, men en grei regel å gå ut fra er 10 + antall spillere (altså, hvis dere er 4 som spiller, må dere forbi 14 isflak).

FØRSTE RUNDE

Den første runden består i å gjøre seg kjent med sine medpassasjerer. På rundgang forteller spillerne hvorfor nettopp DERES rolle var på dette flyet, hvem de dro med, hva de skulle når de kom frem, og så videre. Det trenger ikke være en lang historie, men litt for å gi bakgrunn på de rollene som nå har blitt kastet sammen. Alle de andre passasjerene er døde, og noen bånd mellom rollene og de andre passasjerene kan komme i spill senere.

SPILLETS GANG

Neste starter etter at alle har kommet som opp til overflaten, og trår vann ved siden av det synkende flyvraket. Dere kan skimte et lys langt unna, og antar at det er land. Dere skjønner at dere ikke vil kunne svømme helt dit i en etappe, men heldigvis ligger det isflak og dupper i vannet, og dere kan bruke dem som pausestasjoner.

I hver runde får hver av spillerne utføre en handling, som beskrevet nedenfor. Prøv å spille ut hva rollen din sier til de andre, og beskriv hvordan handlingene utføres.

Når det blir din tur, kan du velge mellom disse handlingene:

- **Svømme:**
 - Det koster deg 1 Krefter å komme til neste isflak alene
 - Hvis du tar en annen på ryggen, koster det deg 2 Krefter å komme til neste isflak, og passasjeren din mister 1 Varme
 - Dersom 3 personer samarbeider om å svømme, koster det dem 2 Krefter og 1 Varme til sammen. Alle 3 mister 1 poeng av noe, men dere står fritt til å velge hvem som mister hva.
- **Hvile:**
 - Hvis du bruker runden din på å hvile, får du tilbake 1 Krefter, men mister 1 Varme
- **Varme:**
 - Hvis du bare trår vann ved et isflak, får du tilbake 1 Varme
 - Du kan bruke 1 Krefter på å gi en annen rolle 1 Varme. Beskriv hvordan du varmer vedkommende.
 - Hvis to personer holder rundt hverandre og hviler, får en av dem tilbake 1 Krefter, men ingen mister Varme. Dere velger selv hvem som får tilbake Krefter.
- **Ofre:**
 - Du kan velge å ofre deg for de andre. Da fordeler du de poengene du har igjen på hvilke andre personer du selv vil, slik at den/de får dine Krefter og Varme. Selv står du igjen med 0 i begge, og fryser i hjel i isødet. Spill ut avskjeden.
- **Inspirere:**
 - Hver rolle har mulighet til å gi én "stå på"-tale i løpet av spillet, som gir 2 Krefter, fordelt hvordan man vil mellom de andre rollene.
- **Huske:**
 - Hver rolle har også mulighet til å spille én flashback-scene, for å gjenoppleve et lykkelig minne sammen med familie(eller i alle fall noen som betyr mye for dem), og få igjen 1 Krefter.

SISTE PUST

Hvis din rolle dør, vil du i løpet av de neste tre rundene kunne hjelpe de som er igjen.

- Du har mulighet til å gi en rolle 1 Varme, gjennom å beskrive et lykkelig øyeblikk denne rollen har opplevd i livet. Spill ut denne scenen, bruk gjerne de andre spillerne som biroller.
- Du har også mulighet til å gi en rolle 1 Krefter, gjennom å beskrive et tung og vanskelig øyeblikk denne rollen har opplevd i livet. Spill ut denne scene, bruk gjerne de andre spillerne som biroller.

Disse hjelpemidlene må brukes i løpet av tre runder etter at din rolle dør, og du kan ikke bruke begge i samme runden. Disse scenen spilles ut når det er din tur i rundene.

Dersom nesten alle rollene dør, slik at det bare skulle bli igjen én rolle som svømmer, vil denne få 2 ekstra Krefter for å gjøre et siste forsøk på å nå land. Denne rollen kan da svømme forbi flere isflak i samme runden, og bruker 1 Krefter for hvert isflak som passerer.

Rollen har bare 3 runder på seg for å nå land, for motløsheten fester seg og rollen gir opp. Dersom rollen ikke når land i løpet av tre runder, må dennes spiller beskrive hvilke tanker som går gjennom rollens hode når den sakte lar seg synke ned i sin iskalde grav.

Dersom alle rollene er døde, er spillet over.

REDDET

Når alle gjenlevende roller (hvis noen) når land, finner de sin redning. Lyset de så kom fra en pelsjegerhytte, og de tas med inn i varmen. Her kommer så avslutningsrunden:

- Mens de sitter rundt ovnen i pelsjegerhytta, forteller hver rolle hva det første de skal gjøre når de kommer hjem er. La hver spiller etter tur spille ut hva deres rolle forteller. Når alle har fått sagt sitt, er spillet over.