

# MINNEFESTEN

ET ROLLESPILL FOR 3-6 SPILLERE



AV PETER COLLETT

*Året har nettopp blitt 1927, og denne våren er det duket for den første minnefesten etter den store herr Johnsen. Festkomiteen har trådt sammen, det testamentariske minnefondet har stilt 8.000 kroner til rådighet, og over hundre mennesker skal inviteres. Men herr Johnsens gjenferd har kanskje andre tanker, og det spørs om dere faktisk kjente ham så godt som dere trodde!*

© 2019 Peter Collett

Takk til spilltestere Håkon Nordheim og Martin Skullerud!

# FØR DERE BEGYNNER

Dere vil trenge penn, papir og en alminnelig terning. Følg deretter disse trinnene i rekkefølge.

## 1. Hvem var herr Johnsen?

Hver spiller skriver i hemmelighet ned tre setninger med velkjente sannheter eller løgner om den store herr Johnsen, én setning på hver av tre forskjellige papirlapper. Brett og bland dem alle sammen.

I tur og orden skal hver spiller trekke fire lapper, lese dem, beholde én, ødelegge én og blande resten tilbake med de andre. Avgjør tilfeldig hvem som går først, og gå deretter med klokken. Du skal ikke vise lappene til andre. Destruer gjenværende lapper ulest. Merk den hemmelige valgte lappens bakside med «Johnsen». Er dere færre enn fem spillere, burde den første spilleren beholde to lapper.

**Eksempel:** På lappene kan det stå ting som «Han var glad i jakt og friluftsliv», «Han jobbet lenge i bank» eller «Han gikk med dameundertøy og var luftballongpilot».

## 2. Rollclaging

Gi rollen til spilleren på din venstre side et navn og beskriv rollen med en setning. Dere spiller alle slektninger, forretningsforbindelser, kollegaer eller venner av den store herr Johnsen. Gå etter tur, og bruk rekkefølgen fra første trinn.

**Eksempel:** «Du spiller Pernille Gabrielsen, herr Johnsens unge sekretær», «Du spiller Kaptein Dreyer, herr Johnsens nevrotiske nevø» eller «Du spiller Ulrikke, herr Johnsens mirakuløst langlivede mor».

## 3. Rollenes relasjoner

Skriv ned en hemmelighet, detalj eller relasjon du deler med rollen på din høyre side. Les lappen du har fått og merk baksiden med navnet på rollen du fikk lappen fra. Gjenta deretter prosedyren mot venstre.

**Eksempel:** Spilleren til Pernille Gabrielsen skriver «Vi er bitre ekskjærester» og sender lappen til spilleren til Kaptein Dreyer. På lappen hun får tilbake står det «Du skjøt Dreyer i hånden under en jaktulykke.»

## 4. Velg en komitéleder

Avgjør vilkårlig hvem minnefondets styre har bedt om å åpne første komitémøte. Denne spilleren beskriver omgivelsene for møtet og styrer ordet midlertidig.

Deretter skal dere velge en komitéleder. Dette skal gjøres demokratisk og i rolle. Når man så er konstituert, kan planleggingen begynne. Det kan lønne seg å velge en referent også, siden det kan bli en del skrivning.

# MOTIVASJONER

Som det vil fremgå etterhvert, så kan rollenes motivasjoner gå i flere retninger. Noen vil forsøke å få mest mulig penger til egne venner og kjente ut av arrangementet. Andre vil forsøke å være trofast mot herr Johnsens minne og skape en fest han ville likt. Du avgjør selv. Men slik vinnerne kåres, så kan det også bli vesentlig hvor underholdende og troverdig man tolker sin egen rolle, og ikke minst herr Johnsens røst fra graven.

# SPILLET'S GANG

Spillet foregår over flere komitémøter, som er spillets scener. Komitéleder fører ordet og leder komiteens møter, men han eller hun kan avsettes hvis en annen får flertall for å ta over. Alle komiteens medlemmer har tale-, forslags- og stemmerett. Lederen stemmer likevel ikke, men avgjør utfallet ved stemmelikhet.

Dere skal diskutere leverandører, innhente anbud og vedta et detaljert budsjett for minnefesten.

Budsjettavsetningene skal minimum dekke lokaler, catering/meny og underholdning. Men det er selvsagt lov å bruke penger på andre ting også. Og det er anledning til å spre arrangementet over flere lokaler, benytte flere cateringbyråer og så videre.

## Leverandører og forslag

Enhver står fritt til å dikte opp en leverandør, typisk en slektning, venn eller forretningsforbindelse. Men før et anbud kan innhentes, må komiteens flertall godta forslaget. Og man vet aldri helt hva prisen blir!

**Eksempel:** Rollen Pernille Gabrielsen sier «Jeg tror mange som kjente herr Johnsen ville satt pris på en skyteoppvisning under middagen. Han var jo så glad i jakt og friluftsliv, og jeg kjenner tilfeldigvis et skytterlag fra hjembygden som sikkert vil stille opp.» Deretter stemmer komiteen over forslaget og godkjenner at Pernille innhenter et anbud fra skytterlaget.

Et komitémøte er over hvis det er flertall for å heve møtet, eller når alle har fått minst ett anbud de skal innhente.

## Innhenting av anbud

Mellom møtene skal rollene innhente anbud og prisantydninger. Dette gjøres ved å kaste en terning og multiplisere resultatet med 1000 for forslag til lokaler, 500 for catering/meny, 200 for underholdning og et nytt terningkast multiplisert med hundre (altså terning × terning × 100) for andre forslag som gaver, dekor, blomster, trykte innbydelser, æresgjester og så videre.

**Eksempel:** Pernille Gabrielsen skal innhente anbud for den foreslåtte skyteoppvisningen. Spilleren hennes kaster en terning og får en firer. Siden dette er underholdning, ganger hun resultatet med 200. Det vil altså koste 800 kroner å få skytterlaget til å stille opp.

## Neste komitémøte

Komitélederen innkaller deretter til nytt komitémøte og beskriver omgivelsene. På dagsordenen står behandling av alle de innhentede anbudene fra forrige møte og til sist et punkt for nye forslag. Komitéleder avgjør i hvilken rekkefølge anbudene skal behandles. Disse skal så diskuteres og stemmes over. Budsjettavsetninger vedtas med alminnelig flertall.

**Eksempel:** Først på dagsordenen er Pernille Gabrielsens forslag om å hyre inn skytterlag for oppvisning til 800 kroner. Kaptein Dreyer tar forsiktig til motmæle av sikkerhetsmessige årsaker, men han blir nedstemt. Komiteen vedtar en budsjettavsetning for skyteoppvisningen.



## Herr Johnsens røst fra graven!

En spiller kan når som helst reise seg og innta rollen som herr Johnsens røst fra graven. Herr Johnsens iskalde stemme skjærer inn i hodet på alle komiteens medlemmer. Hver spiller kan gjøre dette én gang i løpet av spillet. Før talen får du også lese en hvilken som helst av de hemmelige lappene, som du kan bruke til inspirasjon.

Du har kun 30 sekunders taletid som herr Johnsens gjenferd, men alle andre må lytte. Rollen din mister deretter talens evne under det pågående komitémøtet, stum av skrekk (men du kan gestikulere). Ingen er sikre på om de andre også hørte røsten fra graven.

**Eksempel:** Spilleren til Kaptein Dreyer reiser seg, kikker på en lapp og utbryter med dramatisk, raspende innlevelse. «Jeg hater skyteoppvisninger og jaktlag! Det der var bare noe jeg drev med for å gjøre bankdirektøren fornøyd. Og forresten pleide jeg å bruke trusene til hun tøyta Pernille oppe i luftballongen min!».

## Omdisponeringer

En vedtatt budsjettpost kan strykes med alminnelig flertall. Det blir fort utfallet om herr Johnsens gjenferd viser seg å være misfornøyd. Men personlig rivalisering og renkespill kan selvsagt også medvirke.

**Eksempel:** Pernille Gabrielsen kremter og sier «Jeg synes det ble fryktelig dyrt med denne skyteoppvisningen. Kanskje vi heller skal gjøre noe annet likevel?» Deretter stemmer komiteen, og flertallet kan bestemme om de skal stryke avsetningen.

## Endelig budsjett

Et endelig budsjett kan ikke vedtas før komiteens tredje møte. Det endelige budsjettet kan heller ikke overstige rammen på 8.000 kroner.

Forslag om å vedta endelig budsjett kan fremsettes av enhver, men det krever alminnelig flertall å få igjennom forslaget. Det endelige budsjettet må ha minst én avsetning for lokaler, én for catering/meny og én for underholdning. Blir et endelig budsjett vedtatt, er spillet over etter dette møtet.

## Hvem vinner?

Spillet har to vinnere. Den spilleren som fikk mest av sine egne anbud inn i budsjettet (målt i kroner), vinner pengespillet og får lese alle de hemmelige lappene.

Deretter skal denne spilleren beskrive minnefesten, innta rollen som herr Johnsens spøkelse, og holde en siste tale. I denne talen skal en annen spillers rolle utpekes og roses for å ha vært trofast mot herr Johnsens ønsker, og denne spilleren vinner lojalitetsspillet.

## Ingen minnefest!

Det er ikke sikkert at komiteen greier å få på plass et budsjett i tide. Festen skal avholdes allerede til våren! Mellom hvert møte kaster komitéleder en terning og legger til 3. Dette er hvor mange dager som går mellom møtene. Greier dere ikke få på plass et endelig budsjett innen 30 dager, blir det ikke noen minnefest dette året.

Da skal komiteens leder lese alle de hemmelige lappene og innta rollen som herr Johnsens røst for siste gang. Og i denne siste talen skal en annen spillers rolle utpekes og skjelles ut for å vanære den store herr Johnsens minne, i en scene der denne har blitt innhentet av herr Johnsens spøkelse.