

NEIDA, JODA, SÅÅEEEH, VÊRET?: THE GAME

av Andreas H. Opsvik og Lars S.G. Solbakken, til #båtsj2015

Du går langs ein velgått sti, forbi raude T-ar på veg opp mot toppen du kan skimte i det fjerne. Brått høyrer du ein lyd lenger oppe – kvistar knekk og trugande romstering låttar gjennom lauvverket. Frå bak ei busk trer ein ukjend skikkelse fram.

Det er ein turgåar med ryggsekk, akkurat som du. De nikkar til kvarandre, og startar så smått ein samtale:

– Neida, Joda, Såeeeh, Vêret?



NJSV er eit GM-laust rollespel for to personar, inspirert av den norske folkesjela, og vår evne til å snakke om kva som helst så lenge det er medan me går på tur.

Utgangspunktet er at det kan spelast så lenge du har Yr-app på telefonen, og eit yatzy-sett i nærleiken (minst 3 sekssida terningar). Om spelarane har på seg kvar si topplue hjelper det også på innlevinga.

FIGURSKAPING

Kvar spelar har fem interessefelt. Vårt utgangspunkt er Nyhende, Elektronikk, Idrett, Dramaserier på HBO, og Avkom – men desse kan endrast om du vil. Tanken er at dette er retningslinjer for samtalanene, som i vårt tilfelle gjenspeiler fjellfolket. Om dei fem orda stavar eit kult akronym er det ein bonus.

Kor god du er i å samtale om desse interessefelte rangerast frå 1-3, der 1 er bra og 3 er dårleg. For å finne ut kva tal du skal fylle inn i dei fem felte må du byrje med VÊRET (Sjå tabell 1.1 Vêret akkurat no, bruk Yr som hjelpemiddel), og få fem tal som resultat.

Plassér desse tala i ei rekkjefølgje som behagar deg innanfor dei fem interessefelte, og skjul resultatet for din motspelar. Desse fem tala er personlegdomen di.

Gi deg sjølv eit namn, kjønn, og alder – og bestem deg for om figuren din har gått Birken eller ikkje. Ikkje at det betyr noko for spelet – i NJSV som i det verkelege liv gjer ikkje det at du har gått Birken deg til verken eit betre eller eit verre menneskje.

SLIK SPELER DU NJSV

Målet med spelet er å til slutt utveksle telefonnummer med den forhåpentlegvis hyggelege personen du møter langs stien. På figurarket ditt har du åtte tomme felt til telefonnummersiffer.

Den yngste spelaren startar med eit tema, ein JODA, og bestemmer kva interessefelt det går under. Båe spelarar rullar eit antal terningar likt det dei har plassert under det feltet. Håpet er å ha så like tal som mogleg, då har de felles interesser.

Etter første JODA er det den eldste spelaren sin tur til å initere samtale. Spelarane må snakke om alle

Tabell 1.1 Vêret akkurat no – konsultér Yr

Tal til interessefelt	1	2	3
Tid	00-08	08-16	16-00
Temperatur	-16 – 0	0 – 16	16 – 30+
Vêr	Sol	Skya	Nedbør
Vêret i morgon	Bra!	Ok	Dårleg!
Sist sumar?	Dårleg!	Ok	Bra!

fem interessefelta før ein kan velgje interessefelt på nytt igjen.

Om dei to resultatata gir er like pluss-minus 3, er det **Hyggeleg** – ta to av terningane på bordet og legg til siffera i telefonnummeret ditt.

Om dei to resultatata er heilt like, er det **Jovialt!** – ta éin av terningane på bordet, og legg til sifferet i telefonnummeret ditt, etterfulgt av ein null.

Om terningane bommar med meir enn 3 er det ein **SÅEH**, og du returnerer til eit nytt spørsmål. Ikkje legg til siffer i telefonnummeret, men kryss over ein av SÅEH-bokstavane i figurarket. Om dette skjer fire gongar, gir spelarane kvarandre eit nikk og eit «Nei, eg får vel ta og kome meg vidare!» og dei skiljest utan å ta særleg merke til kvarandre.

Dersom de derimot når åtte siffer i telefonnummeret, har de vunne. Telefonnummer blir utveksla, de insisterar på at de må ringast ein gong, og de

helsar kvarandre med «me sjåast!» før de spaserar i kvar dykkar retning igjen.

NSJV fungerer i og for seg som eit reint terningspel, men spelskaparane oppfordrar på det sterkaste å rollespele desse samtalane basert på interessefelt og resultat frå terningane. **God tur!**

EPILOG FRÅ SKAPARANE

Me anser dette som eit fantasyspel, sidan friluft er noko som er totalt ukjend for nokon av oss. I dette tilfellet skildrar NSJV eit tosamt møte på fjellet, men det vil ikkje vere vanskeleg å gjere det om til ei kva som helst litt pinlegt samvære mellom menneskje.

Anten det er diskusjonar under dugnadskaffien, el-
evar som forsøker å kviskre prøvesvar til kvarandre, eller å treffe ein gamal skulekamerat på RIMI ein kva som helst ettermiddag – kvardagen er full av kleine samtalar.

Tekst & idé: LSGS & AHO, Illustrasjonar: AHO



Eksempel på figurark, kopier desse eller skriv dei av på til dømes ein post-it-lapp:

NJSV

Namn:
Kjøn:
Alder:

N	E	I	D	A
d6	d6	d6	d6	d6

Telefonnummer:

--	--	--	--	--	--	--	--

S Å E H

NJSV

Namn:
Kjøn:
Alder:

N	E	I	D	A
d6	d6	d6	d6	d6

Telefonnummer:

--	--	--	--	--	--	--	--

S Å E H