

«Spille kortene...»

Et rollespill til R.I.S.K. 2010 av kandidat nummer 7.

«It's gonna take time, a whole lotta precious time, It's gonna take patience and time.» -- George Harrison, I've got my mind set on you

«Spille kortene» er et rollespill som tar opp ånden etter «Shooting the Moon», men denne gangen faktisk forholder seg til kortspill og ikke bruk av arbitrære terninger. Spillet handler om å vinne den store (og eneste?) kjærligheten, eller rettene sagt slitet og alle feiltrinnene man må unngå. Spillet er tenkt for 2+ spillere, hvor av en tar på seg rollen som narratør og spiller den utkårede, mens de andre spiller beilerne. Såkalt One-on-One bør også fungere, og kanskje er spillet fint å spille med noen før man skal sette ut kursen på egne romantiske eventyr. Man kan alltid bruke det som en idemyldringsseanse av ting som kan virke ufeilbart romantisk ved første øyekast, men som har muligheter til å slå feil om man ikke spiller kortene sine riktig.

«I don't want half-hearted love affairs, I need someone who really cares.» -- Fairground Attraction, It's got to be perfect

Karakterer.

Et rollespill trenger roller, og i «Spill kortene» trenger man kun én rolle per spiller, da biroller alltid er plassert i bakgrunnen. Det er to typer roller: 1) den utkårede, den som skal vinnes av beileren og 2) beileren, den som skal jobbe og slite

- 1) *Den utkårede* er en rolle som kan bestå av alt fra kun et navn og et konsept, til å være en kjent person fra virkeligheten eller en karakter fra en film, bok eller fjernsynsserie. Kanskje man kan ta to av rollene fra rollespillskampanjen man holder på med? Det kan selvfølgelig også være at man velger seg en ekte og nær person, men det er i alle tilfeller viktig at narratøren kjenner vedkommende slik at vedkommende kan spilles ut. Faktisk kan det vel tenkes at narratøren godt kan bli bedt om å ha seg selv som den utkårede. Spillet er ment å handle mer om den vanskelige prosessen det er å vinne et hjerte, enn det er om skuespillerkunst og gestaltering av rollene.
- 2) *Beileren*. Beileren bør nok ha et navn og en liten skisse, men beileren er mindre viktig i denne historien, da det er fokuset på beilerens slit og bestrebelser som gjelder. Beileren vil antas å være helt middelmådig, fordi han eller hun selv skal føle seg som middelmådig. Dette selv om beileren skulle være den 20. level krigeren fra D&D-kampanjen deres, han som nesten egenhendig drepte en drage, eller Luxita the Enchantress, som har hatt Gandalf, Merlin og Ged som tidligere elskere og kan mane frem demoner og binde dem til sin vilje.
- 3) Det er dog en tredje ting man trenger, og det er en kort oversikt over situasjonen. En mann med noe å tape, er ikke en fullstendig karakter om han ikke er i Thatchers England. Vi må vite litt om rollenes, altså den utkåredes og beilerens, kjennskap til hverandre og hvor de er følelsesmessig. Kanskje er de gode venner, etter å ha bekjempet drager og (onde) trollmenn gjennom mange levels – eller de er jobbkollegaer i advokatfirmaet sitt. Kanskje er de eks-kjærester, eller til-og-med skilte ektefolk.

«Now I would do almost anything to get her back by my side, but I just keep on laughing and hiding the tears in my eye.» -- the Cure, Boy's don't cry

Systemet.

Kjærlighetsaksen

Målet er å flytte seg oppover på kjærlighetsaksen.

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9

Man starter på 0 og beveger seg oppover. Kommer du til ni, har rollen din vunnet Kjærligheten og du har vunnet spillet. Du starter på 0, kommer du på 0 igjen så trenger du to poeng for å komme det første skrittet oppover. Kommer du på minus, har du tapt spillet, og rollen din må nøye seg med kun ukapitalisert kjærlighet. Kanskje kan du prøve på egenhånd med livets kortstokk, mange sier jo at «uhell i kortspill gir hell i kjærlighet».

Scener

Spillet foregår i møter. Beilern(e) skal forsøke å kort forklare hva han/hun/de gjør for å innnynde seg hos sin utkårede frem til neste møte. Selv om neste møte er bestemt skal være et år senere, kan ikke spilleren gjøre så veldig mange ting. En ting, gjerne påbygd med litt farge er nok. Dette skal bedømmes av Narratøren og så gi opptil 3 bonuskort. Eksempler følger:

Beileren sier at før det neste møtet som skal foregå på stranden skal han lære seg å spille strandvolleyball, OG legge fokus på å være lagspiller. Narratøren sier at det nok vil imponere den utkårede, så hun tillater opptil to bonuskort.

Beileren sier at hun vil spandere øl på neste møte, før de skal se Star Wars - episode 7. Narratøren sier at han tviler på at den utkårede vil sette pris på det, da han har ventet på filmen siden ryktene startet før episode IV ble laget og ikke har lyst til å ødelegge opplevelsen med å drikke øl mht. tissepause. Øl er uansett godt, så Narratøren tillater opptil ett bonuskort.

Beileren sier at hun vil jakte ned et villsvin og så servere barbargutten sin helstekt villsvin på spidd. Narratøren er veldig imponert, særlig siden beileren kommer opp med en oppskrift/framgangsmåte og gir opptil tre bonuskort.

Spillet

«Spille kortene...» opererer ikke med idèen om at kjærligheien er et terningspill. Derimot opererer den med at premisset om at kjærligheten er et pokerspill, og at man spiller med kortene man får utdelt eller klarer å kjøpe seg. Det er kun én konflikt i «Spille kortene...», det er hvorvidt beileren (til slutt) klarer å vinne sin utkåredes hjerte. Konfliktsystemet består enkelt og greit av at beileren, eller beilerene trekker fem kort, + opptil så mange bonuskort spillederen har tillatt. Man spiller ut møtet, men resultatet farger møtet og scorer etter følgende skala:

ingenting/høyt kort: Spillet er slutt. Bedre lykke neste gang. Scenen spilles ut, inspirert av hva som var det høyeste kortet. Kanskje var det ikke Kjærligheten med stor «K» allikevel?

ett par: Du får lov til å bli med en runde til, Narratøren velger neste møte.

to par: Du rykker ett skritt oppover kjærlighetsaksen. Narratøren bestemmer neste møte.

tre like/tress: Du rykker ett skritt oppover kjærlighetsaksen og kan bestemme neste møte.

Straight: To skritt oppover kjærlighetsaksen, men Narratøren bestemmer neste møte

Flush: To skritt oppover kjærlighetsaksen, og du bestemmer neste møte.

Hus: Ett skritt oppover kjærlighetsaksen, men om du er på nivå 5 eller lavere hopper du rett til nivå 6, men må da tåle å starte med 4 kort + bonuskort de to neste rundene. Trekk et kort, alt annet enn billedkort gjør at Narratøren bestemmer neste møte.

Fire like/fjers: To skritt oppover kjærlighetsaksen. Narratøren bestemmer neste møte

Royal/straight Flush: Gratulerer, rykk frem til nivå 9 - du vant spillet! Dere velger et punkt inn i fremtiden for den evige kjærligheten og spiller ut en kort dialog, full av hengivenhet.

Ting er selvfølgelig mer komplisert enn som så. Spilleren trekker en åpen hånd på fem kort, (ett unntak, se «Hus») + opptil så mange skjulte bonuskort som spilleren har blitt tillat, ett og ett. Spilleren kan selv se kortene, men ingen andre! Selv utenforstående får ikke lov til å se kortene, hjertesaker er ensomme – og kortspill skal respekteres.

Problem I: Damekort gir minus, for mannlige beilere, (og kvinnelige beilere får minus for konger.) Får du en synlig dame, faller du automatisk ett hakk på kjærlighetsaksen. Får du to synlige damer/konger, rykker du ned to plasser. Får du tre synlige damer rykker du ned tre plasser. Får du fire synlige damer, taper rollen din Kjærligheten, men *du vinner spillet* og kan kreve å få spille Zombieporno. Jeg synes også at folk skal ta hensyn til det kravet. Hender med damer i gir ingen steg på kjærlighetsaksen!

Problem II: Ess er også problematiske. Får du du par, tress, to par, eller hus hvor Ess er den høyeste delen, ja da rykker du ned ett steg på kjærlighetsaksen, *før* du eventuelt rykker oppover. Kvinnelige beilere bytter ut ess med knekter. Tanken er at det tross alt er bittelitt enklere å være jente enn gutt når det kommer til kjærlighetsaksen, eller at de har flere menn å hankes med.

Bløffen: Hånden er synlig, men de skjulte kortene er det bare spilleren som ser, frem til Narratøren krever å få se dem. Du kan bruke dem og sette sammen en pokerhånd på fem kort. Du kan ha et par som vises på bordet, men du kan si til Narratøren at du har tre like. Om Narratøren eller en annen Spiller, syner deg, må du vise frem *alle* bonuskortene, inkludert problemkort. Om du har det du bød, så hopper du et ekstra steg frem på kjærlighetsaksen. Har du ikke det, så rykker du ned to steg og har blitt tatt i å bløffe.

*«But God don't make lonely girls, Sure didn't want 'em in His world.
God don't make lonely girls, Yeah, yeah, doo doo dooo...» -- The Wallflowers*

«Tell me how to win your heart, 'cause I haven't got a clue, but let me start by saying: 'I love you'.» -- Lionel Ritchie, Hello

Å lese kortene.

Den siste delen av «Spille kortene...» handler om møtet, samtalen og litt om hvordan man kan lese kortene utover det mekaniske. Kortspill handler også om å lese spillerne og situasjonen, og slik er det absolutt for et spill som omhandler kjærlighet. Spill er alltid hva man gjør det til selv, så uten å lage for sterke føringer, så vil denne delen bare bestå av noen måter en kan spille på og å tolke korthendene.

Eksempel 1:

«Jeg vil at neste møte skal være på trikken,» sier Jens, som spiller Beileren. Narratøren sier det er greit, og Jens sier at rollen hans vil anlegge bart. Narratøren vet hvor stilig det er, så Jens får inntil tre bonuskort.

Jens trekker: ♠ESS, ♥DAME, ♥KNEKT, ♦2 og ♣8

så starter han å trekke: ♣KNEKT, ♠DAME ... men siden en dame til vil sende ham på minus trekker han ikke mer. «Jeg har ett par knekter,» sier han, og Narratøren ser ikke kortene, så han slipper med den ene minusen.

Narratøren – Lisa sier «hei, fin bart», men så ser hun at du titter på hun som akkurat gikk av trikken. «Vi sees.»

Jens - «Ser jeg deg til helgen?»

(Jens forsøker å påvirke Narratøren), men han bare svarer: «Nei, jeg må jobbe.»

Eksempel 2:

Johan spiller den spanske ridderen, og møtet skal foregå på en ridderturnering. «Jeg vil vinne turneringen og velge Rosalita til festivalens dronning,» sier han. Narratøren sier at de får se hva kortene viser og at han får inntil to bonuskort.

Johan trekker: ♦ESS, ♥ESS, ♣2, ♦4 og ♥5

så trekker han bonuskort: ♠2 og ♦6 «Jeg har to par,» sier han. «Ess høyest.»

Narratøren tenker litt og ber om å få se kortene. Så tenker han litt og sier at Johans ridder vinner turneringen, men blir presset til å velge turneringssponsorens datter. Det gir han umiddelbart et minus, da paret i ess er høyest, men han går også opp ett skritt. Narratøren valgte å la ham vinne turneringen siden det var røde ess, og hans andre par var toere.

Narratøren: På ballet snakker hun til deg: «Du var flott der ute, men jeg trodde du syntes jeg tok meg godt ut også. Hvorfor valgte du den...»

Johan gjør en god figur i samtalen, og Narratøren lar ham komme med forslag til neste scene, selv om kortene bestemte at det er Narratørens valg.

Eksempel 3:

Ximen har satt neste scene på en kneipe i Hong Kong. Hans utkårede, piraten Mai-Tai er tilfeldigvis der, og alt Ximen har gjort er å ikke rapportere at hun ranet båten hans og skadet armen hans. «*Det er når jeg ser henne nå, jeg virkelig forstår at jeg elsker henne,*» sier han.

Ximen trekker: ♦8, ♠10, ♦9, ♥DAME og ♣12

Ximen trekker ett bonuskort: ♠ESS «Jeg har ett par,» sier han, og forsøker å bløffe. Han kunne godt ha forsøkt å bløffe med at han hadde en straight, men Narratøren gjennomskuer lurendreieren og syner. Selv om Ximens første runde gav ham tre like og ett hopp på kjærligetsaksen er han tatt i å bløffe. To steg ned og kjærligheten er over. Et stort spares er også flippet over.

Narratøren: «Du kan få si noe først.»

Ximen: Jeg går frem til henne, stiller meg åpent og sier: «Jeg elsker deg, du vidunderlige kvinne!»

Narratøren: «Så det er derfor du ikke har rapportert meg til havneregisteret,» sier hun, med interesse i stemmen. Hun ser lystent på deg. Akkurat då kommer søsteren din inn, og kaster seg om halsen din. «Åååå, min vesle Brandon, du er såret!» Mai-tai trekker sverdet.

Ximen: «Nei! Vent!»

Narratøren: Piraten Mai-Tai hogger deg ned, du er ikke den første. Du mister bevisstheten før du ser hvas om skjer med søsteren din.

Eksempel 4:

Narratøren har sag at neste scene foregår når de møtes på et ball Lord Huntington holder for sine døtre som skal debutere. Det er gått ett år siden Elisabeth, som spilles av Giacomo, møtte Lord Mathers. Sist skiltes de ved at Elisabeth kalte ham arrogant og selvopptatt da han skadet svogeren sin i en duell. Narratøren sier at Elisabeth har fått høre at svogeren var økonomisk utro mot familien, i tillegg til utro mot søsteren hans. Elisabeth skal skrive et hjertevarmt brev, med en kjølig og kvinnelig intelligens verdi en engelsk 1800-tallspike. Narratøren synes Austen er litt tørr å lese, men synes filmene er bra og det er jo innen sjangeren de har bestemt, så Giacomo får trekke inntil to bonuskort.

Giacomo trekker: ♣14, ♣8, ♣9, ♥3, og ♣KNEKT

så trekker han to bonuskort: ♥4 og ♦3 «Jeg har flush,» sier han, den sleipingen.

Narratøren tenker ikke en gang, og sier «ok», hun ser jo alt kløveret. Giacomo er rett ved å vinne uansett, så Narratøren må være forsiktig på å ta sjansen på å syne. Dette simulerer hvordan parforhold gjerne blir vanskeligere å avslutte, når begge parter føler at de har investert mye. Giacomo hopper to steg frem, og trenger bare en hånd med to par nå, for å vinne.

Narratøren: - Lord Mathers tar selv kontakt under ballet. Han kysser hånden din og sier med et varmt smil om leppene: «Jeg fikk brevet dit..t.»

Giacomo lar Elisabeth oppføre seg dannet og elskverdig, og konsentrerer seg både om å danse og føre en samtale.

«Jammen tror jeg ikke du har en sjanse,» sier Narratøren. «Kommer du på en liten ting til dere skal møtes i Grevinne Kirstens paviljong inners i labyrinthagen, så skal du få tre bonuskort.»

«I looked up all my mother's recipes, I can't think what I did wrong. We go to a restaurant, but you don't like wine.» -- Men at Work, I can see it in your eyes

Narratørens oppgave.

Spillerens oppgave i «Spille kortene...» er å spille kortspillet og jamme fram en historie med Narratøren. Det er akkurat det samme som Narratørens oppgave. Han eller hun skal spille kortspillet, vurdere odds og ikke minst vurdere Spillerens pokeransikt, men det er verdt å si noe om hvor viktig det er for spillet at Narratøren yter motstand. For all del, vær positiv med å dele ut bonuskort, men la Spilleren oppleve at det koster litt. Narratøren bør også, om kortene forholder seg til matematikken, være den som setter flest møter (scener). Hør gjerne på Spilleren(e), men deg forbehold retten til å stå på den, om du skulle ta rollen som narratør. Forsøk å være tro mot rollen, men la kortene styre inspirasjonen din. Om det er en ekte person dere har valgt, eller karakterer fra en langvarig kampanje, så er det fortsatt *roller* påtatt under og underlagt spillets regler og konvensjoner. Gi motstand, prøv å ikke tape. Taper du, så kan du trøste deg med at kanskje også Narratører en dag vil få hell, om ikke i spill, så i kjærlighet.

Stokk mellom hver runde. Stokk godt, snakk om rollene i mens. Eller snakk om kortspill eller kjærlighet. Lykke til, begge to/alle sammen!

KJÆRLIGHETSAKSEN

Målet er å flytte seg oppover på kjærlighetsaksen. Her er den tilgjengelig, du kan også bruke en saks om du føler for det. Jeg anbefaler deg å bruke en markørgjenstand, ikke blyant eller penn. En mynt er bra, du kan selv velge om hvilken side du vil bruke, av «head» og «tail».

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9
