

Vårsøk: historier om feiring, giftermål og hemmeligheter

Et sosialt/ minglespill for min. 8 personer

I Vårsøk spiller alle deltagerne alver, som nylig har kommet ut av vinterdvalens kokonger under jorda og hilser våren velkommen. Nå er det tid for vårsøket, jakten på den perfekte partner å fly inn i lyse sommernetter sammen med, og kanskje oppnå det ultimate målet - en ektefelle å dele fremtidige vinterkokonger med.

Alver er meget små, eteriske vesener, mellom 20 og 30 cm høye. De fleste har langt hår, spisse ører og store øyne, men det finnes unntak. Det alle alver har felles, og som er deres fremste kilde til stolthet, er vingene. Alvers vinger ligner sommerfuglvinger og er som regel fargerike, med vakre mønstre og sjatteringer.

I motsetning til mennesker finner alver sine perfekte partnere gjennom sine hemmeligheter. Alle alver skjuler en hemmelighet, og de verdsetter aller mest leken med å finne ut av hverandres hemmelighet og finne ut hvor godt den passer med ens egen.

Verten for spillet tar rollen som Storalven. Storalven er den som først skal vite alles hemmeligheter (han/hun bør skrive disse ned, gjerne i den offisielle Vårsøk-notatboken™), som skal mekle i konflikter eller avgjøre reglespørsmål, og som til sist avgjør hvilke to spillere som best har klart å finne en kompatibel alvepartner (beste kombinasjon av hemmeligheter) og derfor fortjener å vinne spillet og få sine karakterer viet under Storeika!

Regler

Før spillet definerer alle hvordan deres alv skal være. Man får 5 poeng å fordele på de fire attributtene; Fysikk (styrke og utholdenhet), Intellect (kunnskap og problemløsning), Lederskap (kommando og organisering av andre) og Bling (Utseende og sjarme).

Attributter kan brukes til å overkomme farer (se nedenfor), men er også knyttet opp mot hemmeligheter og gir bonuser som kan brukes i spillet. Lederskap er en spesiell Attributt - den brukes ikke for seg selv, men er en «valuta» som kan brukes opp for understøtte andres terningkast. Nærmere beskrivelse av det følger under hvert regel punkt.

Hver deltager velger også en Egenskap fra listen under, eller man kan, med Storalvens godkjenning, finne på egne Egenskaper.

Eksempler på Egenskaper:

- Ugift Overlevende: du er eldre enn du ser ut, og har overlevd tidligere sesonger uten å bli gift. Øk Fysikk eller Intellect med 1.
- Bløtdørst: Du er meget glad i å slåss, og vil alltid være den første til å møte farer som involverer slagsmål. Øk Fysikk med 1.
- Enkealv: Du har vært gift en gang før, i et tidligere Vårsøk. Øk Intellect med 1.
- Ingen alv: Du er ikke en alv i det hele tatt, men en fe, en rase som ligner til forveksling. Et eventuelt giftermål med en alv vil ikke resultere i avkom, men du lar ikke det stoppe deg i å vinne! Øk Intellect eller Bling med 1.
- Vakre vinger: Vingene dine er ekstra fargerike, eller med et hypnotisk fascinerende mønster. Øk Bling med 1.

Alvens Attributter og Egenskaper skrives ned på et egnet ark, eller på det offisielle Vårsøk-karakterarket™. Skriv gjerne også ned en beskrivelse av alven din, og/eller lag en tegning - å be hverandre beskrive rollen er en fin innfallsvinkel for å komme i snakk med andre alver!

Når karakterarkene er fylt ut informeres Storalven om valgene, og han eller hun deler ut terninger. For hvert poeng i hver attributt skal hver spiller ha en 6-sidet terning. Bruk gjerne terninger med ulik farge for hver Attributt for lettere å se forskjell.

Fra Vårsøks hjemmeside kan man kjøpe offisielle Vårsøk-terninger™ i rødt, blått, gull og sølv for de fire attributtene.

Hemmeligheter

Alle alver har sine hemmeligheter - målet med spillet er å avsløre andres hemmeligheter samtidig som man bare avslører sin egen til rett person. Klarer man det, øker sjansene for å kunne inngå giftemål og vinne spillet!

Under spillet skal man mingle rundt med de andre spillerne, presentere sin egen alv og prøve å engasjere de andre i en samtale om hva slags alv man er, hvordan man ser ut, etc.

Dersom en alv vil liste ut en annens hemmelighet, må han eller hun først imponere den andre. Dette gjøres ved å velge en Attributt, rulle det samme antall terninger som man har i Attributten og annonsere resultatet. Dersom man har valgt en Attributt som samsvarer med den andre alvens Hemmelighet, kan denne for seg selv legge 3 til tallet. Man skal uansett oppnå et resultat høyere enn 10 for å imponere.

Klarer man å imponere den andre, får man stille 3-5 spørsmål, etter hvor bra man klarte rullet (motparten avgjør). Disse spørsmålene må gjelde den andre alvens Hemmelighet, og må besvares sannferdig. Ja/nei-spørsmål er ofte de beste, for et lengre og mer utfordrende spill!

Når spørsmålene er stillet, får man ett forsøk på å gjette den andre alvens Hemmelighet - gjetter man feil, er det bare å prøve å imponere på nytt!

Alternativt kan man også hjelpe en annen alv med å liste ut en hemmelighet - bruker en tredje alv ett poeng av sin Lederskap, kan den imponerende alven legge 3 til sitt terningkast. Det antas da at lederen er «vingemann», som deltar i samtalen og får den andre alven til å se bra ut for dem man skal imponere.

Eksempler på hemmeligheter:

- Stor hule: Hulen din er dobbelt så stor og komfortabel som andres. Kanskje du verdsetter luksus (Bling), eller bare hardt arbeid (Fysikk)?
- Ekstra sett vinger: Skjult under alvekappen din befinner det seg et ekstra sett vinger. Dette kan gjøre deg ekstra oppmerksom på andres Fysikk, eller kanskje Lederskap?
- Bibliotek-alv: Du har hatt adgang til alvenes bibliotek under Storeika. Fysiske ferdigheter imponerer deg ikke, men kanskje Intellekt?
- Alveringer: I hulen din vokter du en av alvenes magiske ringer, som har gått i arv i generasjoner. En alv med god Bling vil nok kunne fange ditt øye, eller Lederskap hvis du vil ha en vokter til skatten din?

Alle alver oppfordres til å komme på sine egne hemmeligheter, og hvilken egenskap de vil verdsette hos andre. Storalven noterer ned, og har vetorett dersom en hemmelighet er for komplisert eller vanskelig å finne ut av.

OBS! Det er ikke tillatt å avsløre sin hemmelighet høyt for mer enn en person om gangen - gjør man det, har man vist seg som u-alvisk og er ute av spillet!

Besøk gjerne Vårsøks hjemmeside for å laste ned kort med flere hemmeligheter!

Farer

Skogen rommer også mange farer, som gjør livet mer komplisert og gjør at alver må søke sammen i nye grupperinger for å overleve og hjelpe hverandre.

Når Storalven gir beskjed om at en fare truer, må de alvene som best kan møte faren komme sammen i en ny gruppe, mens de resterende søker dekning på utpekte steder. Når faren er overkommet, må disse grupperingene bestå i minst 3 minutter før man igjen kan fly rundt og mingle.

Dersom en deltager i en gruppe bruker sin Lederskap, kan gruppen rulle en ekstra terning (totalt) for å overkomme farer.

Eksempler på fare er i tabellen nedenfor:

Fare	Beskrivelse	Møtes med	Overvinnes ved
Rev	En rev på jakt entrer lysningen!	Fysikk-terningkast for å bekjempe reven	Et totalt FYS-terningkast over 12 (4 spillere) 15 (5 spillere) 18 (6 spillere)
Muldvarp	En muldvarp ødelegger alvehulene!	Intelligens for å planlegge nye huler, og Fysikk for å gjenoppbygge raskt	Gruppen må oppnå først et Intelligens-kast på 10 eller mer, deretter et Fysikk kast på 12 eller mer.
Uvær	Kraftig regn eller hagl. Søk ly!	Ingenting! Alle må dukke inn i nærmeste skjulested	Storalven signaliserer at faren er over
Inntrengere	En annen gruppe alver dukker opp	Intelligens eller Bling for å lokke dem bort	Gruppen kaster 3 ganger, for hver gang må totalen på terningene overgå 12
Storfolk	Et menneske entrer lysningen!	Intelligens-terningkast for å lure dem – mennesker er ikke så smarte som alver	Et totalt INT-terningkast over 10 (4 spillere) 12 (5 spillere) 15 (6 spillere)

Flere farer kan også finnes på Vårsøks offisielle hjemmesider, eller Storalven kan finne på sine egne.

Vinnere

Når to alver har listet ut hver sin hemmelighet, kan de komme til Storalven hånd i hånd og annonsere dette. Storalven spør hver av dem hva den andres Hemmelighet er, og sammenligner – dersom Hemmelighetene viser at disse to alvene passer sammen, erklærer han/hun dem for verdige til å inngå giftermål, og vinnere av spillet!

Dersom Storalven og selskapet vil, er det så klart mulig å ha flere par som vinnere, muligens med en liten ekstra premie til det paret som var først ut. Kanskje høyetet ved middagsbordet etterpå, eller hva med et matchende par Vårsøk-vinglass™?

Siste ord

Vi håper du har satt pris på spillet, og besøk gjerne Vårsøks hjemmeside, hvor du kan finne diskusjonsforum, offisielle Vårsøk-terninger™, karakterark, Vårsøk-scenarier, kostymer, T-skjorter, Vårsøk-vinglass™, og mange andre typer Vårsøk-merchandise™ til salgs!