

Quijote

et spill om virkelighetens skjørhet for 2-6 spillere,
skrevet av kandidat 5 for R.I.S.K. 2009



Dette spillet handler om Jon Quijote. En litt spinkel kar på 29 som det aldri har lykket spesielt godt for i livet. Det største problemet for Jon er at han har spilt altfor mye Dungeon & Dragons. Dette har gjort han fullstendig sinn syk. Han har fått store problemer med å skille fantasien fra virkeligheten, og han opplever rett som det er at han befinner seg inne i selve rollespillet han er så glad i.

Quijote er en parodi på boken Don Quijote (uttales Dønn Kisjott) av Miguel De Cervantes Saavedra som ble utgitt første gang i 1605. Den forteller om en lavadelsmann som blir sinn syk av å lese for mange ridderromaner og lever i forestillingen om han er en vandrende ridder. Du trenger ikke å ha lest boken for å spille.

I spillet Quijote skal vi fortelle historien om Jon Quijote sammen. Når det er din tur i spillet skal du fortelle litt videre på historien. Du trenger ikke fortelle så mye, bare akkurat det du er inspirert til å fortelle der og da. Du kan også be de andre om hjelp om du står fast. Hva du skal fortelle påvirkes av spillets regler.

Spillets regler følger en variant av et kortspill de aller fleste har prøvd, nemlig Vri åtter (også kalt Olsen). Finn fram en god gammeldags kortstokk. Dette og litt fortellerglede er alt dere trenger for å spille.

- Alle spillere får 6 kort til å begynne med.

Før første spiller gjør noe som helst må dere sammen finne på et premiss for denne historien. I mine eksempler har gruppen valgt å ha et eventyr på det lokale supermarkedet.

”Jon skal handle for helgen og står ved handlevognene. Han fikler med handlelisten som er skrevet på alltungemålet. Han er nervøs for dette eventyret.”

Obs: detaljer er viktig her. Etablér hvem som er tilstede, hva Quijote ser, og hva Quijote føler.

- Et kort legges med billedsiden opp midt på bordet. Dette er begynnelsen på *sakehaugen*. Resten av kortene legges i en bunke ved siden av, med billedsiden ned. Denne kaller vi *resthaugen*.
- Når det er din tur skal du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i *sakehaugen*.

Hvis du spiller ut et kort i samme farge betyr det at du kan fortelle om noe som lykkes for Jon Quijote.

”Jon finner en tier i lommeboka og smetter den inn i myntmottaket på handlevognen mens han plystrer på ”We Are The Champions” av Queen.”

- Du kan også legge ut et kort med samme tall som det øverste kortet i *sakehaugen*.

Obs: Hvis du legger på et kort med samme tall teller dette som å vri virkeligheten. Hva det vil si å vri virkeligheten forklares om litt.

- Om du ikke har noen kort å legge ut, eller ønsker å spare på de du har, kan du trekke inn kort fra *resthaugen* helt til du spiller ut kort. Du får trekke inntil tre kort i din runde.

Om du trekker inn kort betyr det at du må fortelle om noe som går galt for Quijote – gjerne noe som ender i et komisk resultat.

”Quijote vil gjerne ha Joika-bollene helt øverst på hylla. Han strekker seg så lang han er. Plutselig mister han balansen og klarer å velte hele hyllen. Han blir begravd under et fjell av Finnmarks store delikatesse.”



Hvor mange kort du trekker inn sier noe om hvor ille Quijote feiler i hvaenn han prøver på.

Du trekker inn et kort: nå bør skje noe pinlig i Jons liv.

Du trekker inn to kort: nå får han seg en fiende, eller han terger en fiende ytterligere.

Du trekker inn tre kort: nå går det på helsa løs.

Du ikke kan legge på et kort i det hele tatt: nå bør noe skikkelig katastrofalt inntreffe. Ikke vær redd for å lemleste vår kjære venn.

- Hvis du har en åtter kan du legge på denne uavhengig av farge og tall på det øverste kortet i *sakehaugen*. Du kan så velge en farge å vri til. Neste spiller blir nødt til å legge på et kort i denne fargen.

I historien betyr dette at du vrir virkeligheten. Jon vil nå enten befinne seg i sin drømmeverden full av drager og demoner eller i den angstfylte virkeligheten. Det som ble fortalt av den forrige spilleren skal omtolkes av deg. Her kommer noen eksempler på hvordan det kan gjøres:

Eksempler på å vri fra virkeligheten: *Supermarkedet blir til et slott. Kassadamen blir til en kobolt. Handlevognene blir plutselig hestekjerrer.*

Eksempler på å vri fra fantasien: *dragen han prøver å drepe er egentlig en gammel dame. Han ble nettopp truffet av en isbesvergelse, men dette var visst bare vaniljeis fra frysedisken.*



Obs: når det vris fra fantasien kan det også hende at Quijote har forflyttet seg fysisk fra der han var da fantasien tok overhånd. Det kan godt hende han er på parkeringsplassen nå.

- Når du har et kort igjen på hånda skal du si "ett kort igjen". Om du glemmer dette må du trekke inn tre kort fra bunken.

Dette signaliserer til de andre spillerne at det er på tide å avslutte historien om Jon Quijote for denne gang. Merk at dette kan være falsk alarm – det kan hende at denne spilleren ikke kan legge på det siste kortet når det er hans tur igjen.

- Spillet er ferdig når en spiller er helt tom for kort.

Spilleren som først er tom for sine kort skal avslutte historien om Quijote for denne gang. De andre kan godt få komme med innspill, men det er i hovedsak denne spilleren som får avslutte med en siste foretelling om Quijotes strabaser.

”etter å ha fått tre tenner utslått av den grusomme halv-orken bak kassen måtte Jon se seg beseiret. Heldigvis hadde han nok magiske drikker hjemme i slottet sitt til å lege alle sår. Med senket hode tok han sverdet på skulderen og haltet hjemover.”

Til slutt har jeg lagt ved noen valgfrie tilleggsregler. Disse kan du inkludere om du ønsker å gjøre reglene enda litt mer nyanserte:

- Bland inn et fritt antall jokere i kortstokken. Om du spiller ut en joker i din runde kan du etablere en Panza i historien (Sancho Panza var væpneren til Don Quijote i boken). En Panza er en venn av Quijote som ønsker å hjelpe ham ut av farer. Å legge ut en joker regnes som å legge på et kort av samme farge.

”Hva er det du gjør? Det der er ingen drage, sier Theodor Panza bekymringsfullt idet Quijote prøver å kaldkvele en gammel dame.”

- Fargen på kortet sier noe om følelsene og tankene til Quijote. Hjerter er kjærlighet, omtanke og lykke. Kløver er gode ideer, store planer, kløkt. Spar er besluttsomhet, råskap, selvtillit. Ruter er frykt, engstelse, feighet.