

HUND BET MANN

Av kandidat 7

Innhold:

- 1 Innledning
- 2 Spillet start
 - 2.0.1 Valgfri regel: Mysterier
 - 2.1 Hovedpersoner
 - 2.1.1 Valgfri regel: Saker uten hovedperson.
 - 2.2 Spillederen
 - 2.2.1 Valgfri regel: Fast spilleleder
 - 2.2.2 Om spillederens oppgaver
- 3 Runder
 - 3.1 Scener
 - 3.1.1 Å sette en scene
 - 3.1.1.1 Hvem?
 - 3.1.1.2 Hva?
 - 3.1.1.3 Når?
 - 3.1.1.4 Hvor?
 - 3.1.2 Utfordringer
 - 3.1.2.1 Valgfri regel: Nye utfordringer
 - 3.1.3 Metakommunikasjon
 - 3.1.3.1 Løgn
 - 3.1.3.2 Sannhet
 - 3.1.3.3 Handling
 - 3.1.3.4 Time-out
 - 3.2 Fortellinger
 - 3.2.1 Metakommunikasjon: Kremt
 - 3.2.2 Varianter av fortelling.
 - 3.2.3 Veivalg
 - 4 Spillet slutt
 - 5 Utfordringskort

1 Innledning

Hund bet mann er et rollespill der man dikter videre på saker i avisene. For å spille dette rollespillet trenger man minst én avis og utfordringskortene som følger med. Spillet passer for tre til seks personer.

2 Spillet start

Spillet starter med at hver spiller setter seg ned med avisa og finner fram til hver sin sak de kunne tenke seg å dikte videre på. Det kan være hvilken som helst type avisartikkel så lenge spilleren kan svare på spørsmålene "hvem, hva, hvor og når". Det er bare fint om det er en svært kort artikkel eller notis. Når man har funnet en sak man liker river eller klipper man den ut og legger den foran seg på bordet. Spillet går ut på å dikte videre på fortellingene man finner i disse artiklene og kanskje finne en forbindelse mellom de ulike sakene.

Når alle har funnet en avisartikkel tar man en presentasjonsrunde der hver spiller forteller litt om saken sin. Hvem handler den om? Hva har skjedd, eller kommer til å skje? Hvor og når skjedde det?

2.0.1 Valgfri regel: Mysterier

Under presentasjonsrunden kan spillerne skrive ned spørsmål de lurer på på klebelapper og feste til de ulike avisartiklene. Dette er uavklarte spørsmål som spilleren ønsker å få besvart i løpet av spillets gang.

2.1 Hovedpersoner

Når man har presentert artiklene skal man finne frem til en hovedperson i hver artikkel. Dette gjøres i samme rekkefølge som man presenterte artiklene. Hver spiller velger en av artiklene på bordet og finner en hovedperson som spilleren kunne tenke seg å spille selv. Man kan gjerne finne på en hovedperson som ikke er nevnt i selve teksten. På slutten av denne runden skal hver spiller ha valgt en hovedperson hver.

2.1.1 Valgfri regel: Saker uten hovedperson.

Det vil som regel være noen saker som ingen har laget hovedperson til. Spillerne kan i felleskap velge om de skal glemme disse sakene og ikke bruke dem i resten av spillet for at ikke spillet skal bli for ufokusert.

2.2 Spillederen

Spillederen er en slags kombinasjon av regissør, forfatter og fotballdommer. Det er til en hver tid én spiller som er spilleleder, men spillelederansvaret går på rundgang og alle spillerne kommer til å være spilleleder flere ganger i løpet av en typisk omgang med Hund bet mann. Den spilleren som fant den korteste artikkelteksten i avisen starter som spilleleder.

2.2.1 Valgfri regel: Fast spilleleder

I stedet for å la spillelederansvaret gå på rundgang kan det fungere fint å spille Hund bet mann med fast spilleleder. Spillet kan lett bli mer fokusert på denne måten, og det kan også være enklere å få til hvis kun én av spillerne har lest reglene.

2.2.2 Om spillederens oppgaver

Spillederen er den som tolker alle reglene i spillet. Han eller hun kan endre og tilpasse reglene ved behov. Det er mange valgfrie regler i denne teksten og den som til en hver tid er spilleleder oppfordres til å finne på nye varianter underveis.

3 Runder

Hund bet mann spilles i runder. En runde varer vanligvis mellom to og ti minutter. I starten av runden bestemmer spillederen utgangspunktet for handlingen, hvilke hovedpersoner og bipersoner det dreier seg om, sted, tid og så videre. Spillederen må dessuten velge om handlingen skal foregå som scene eller fortelling. Deretter spilles scenen eller fortellingen ut og hver runde avsluttes med at spillelederansvaret går til spilleren som sitter til venstre for forrige spilleleder.

3.1 Scener

En scene spilles ut i dialog og handling omtrent som på teater. Hver spiller kontrollerer en enkelt hovedperson eller birolle. Spillederen bestemmer på begynnelsen av scenen hvem som er til stede og fordeler rollene til de ulike spillerne. I tillegg trekker spillederen et tilfeldig utfordringskort og legger foran en av spillerne som har en rolle i scenen. Når scenen er i gang kan spillederen ta del i scenen på samme måte som de andre spillerne.

3.1.1 Å sette en scene

Alle scener og fortellinger i Hund bet mann tar utgangspunkt i en eller flere av avisartiklene som ble plukket ut i første del av spillet. Når man står for tur til å bli spilleleder bør man tenke litt over hva man ønsker at sin runde skal handle om. De magiske ordene er som alltid "Hvem, hva, når og hvor"

3.1.1.1 Hvem?

Det åpenbare er ofte å fortsette sin scene der forrige scene eller fortelling slapp og med de samme personene. Det kan ofte fungere utmerket. Men spillet blir mer variert og interessant hvis man bytter ut noen eller alle hovedpersonene i hver runde. Spillederen kan velge en enkelt hovedperson som skal være fokus for denne enkeltrunden. Dette er den som

får utfordringskortet. Alle spillerne trenger ikke å ha egne roller i scenen. En ide er å la noen roller spille for eksempel hovedpersonens dårlige selvtillit, minnet om hennes mor eller noe annet eksperimentelt.

3.1.1.2 Hva?

Hva skal scenen dreie seg om? Som spilleleder kan du gjerne finne på noe som har skjedd like før scenen starter. Du kan også kikke på utfordringskortet som kanskje kan gi deg ideer for scenen. En ting som alltid vil gjøre en scene dynamisk er å bestemme hvilken status de ulike rollene har i forhold til hverandre. Noen ønsker å imponere en av de andre. Noen vil skjule en løgn. Noen beundrer, misliker eller elsker en av de andre. Har man statusforhold på plass i starten av scenen, vil handlingen ofte komme av seg selv. Som spilleleder har du lov til å fortelle de andre spillerne på forhånd hvordan du synes scenen skal slutte.

3.1.1.3 Når?

Når foregår scenen? Ofte fungerer det fint at hver runde følger rett etter den forrige i tid, men det trenger ikke å gjøres slik. Denne scenen kan skje samtidig med forrige scene. En uke tidligere eller kanskje mange år senere. Tenk også på når scenen foregår i forhold til avisartikkelen som er utgangspunktet for fortellingen. Det kan fungere fint å spille ut akkurat den samme dramatiske handlingen som skildres i artikkelen.

3.1.1.4 Hvor?

Hvor skjer det? Du kan starte med å beskrive hvordan stedet ser ut, hvilke gjenstander og møbler som finnes der og så videre. Scener kan også foregå i drømme eller fantasier.

3.1.2 Utfordringer

Fra starten av scenen har en av rollene fått en utfordring. Utfordringene skaper drivkraft og konflikt i spillet. Scenen kan ikke slutte før denne utfordringen har blitt håndtert. For å signalisere at utfordringen er håndtert snus kortet slik at teksten ikke vises. Hvilken som helst av spillerne kan snu utfordringskortet uten noen forklaring. Når utfordringen er snudd er scenen slutt. Man kan spille ferdig en replikkveksling eller lignende, men man skal ikke trekke ut tida. Det er ikke lov å protestere mot at utfordringskortet blir snudd og den som snur det skal ikke forklare hvorfor han eller hun synes at utfordringen er blitt håndtert.

3.1.2.1 Valgfri regel: Nye utfordringer

En scene kan gjerne inneholde utfordringer til flere enn en person. Hvem som helst kan når som helst i løpet av scenen trekke et nytt utfordringskort og gi til en av rollene som ikke har en utfordring fra før. Scenen kan ikke avsluttes før alle utfordringskortene er blitt snudd.

3.1.3 Metakommunikasjon

Med ordet "metakommunikasjon" menes det som kommuniseres mellom spillerne og ikke mellom rollene. Mellom rundene kan spillerne gjerne diskutere regler og kommentere handlingen, men midt i en scene skal alt man sier være dialog mellom rollene. Mellom spillerne skal man i stedet kommunisere med følgende tegn.

3.1.3.1 Løgn

Hvis din rolle forteller en løgn skal dette vises ved et julekors. Man krysser peke- og langfingeren og holder hånden foran deg slik at alle spillerne ser det. Dette skal man alltid gjøre når rollen lyver. Et eksempel på et slikt utsagn kan være "Jeg drepte henne ikke". Hvis du ikke har lyst å bestemme om rollen din lyver eller snakker sant, trenger du ikke vise julekors.

3.1.3.2 Sannhet

Hvis din rolle sier noe som er sant, kan man vise tommel i været. Dette blir da etablert som ufravikelig sant innenfor fiksjonens rammer. Et

eksempel på slike utsagn kan være "Jeg ble bortført av Al-Qaida". Andre roller trenger ikke å tro på utsagnet, men alle spillerne vet at det er sant.

3.1.3.3 Handling

Hvis din rolle gjør noe som er upraktisk å mime eller spille ut kan du beskrive handlingen verbalt mens du holder en knyttet neve foran deg. Dette regnes ikke som noe rollen din sier, men som noe den gjør. Et eksempel kan være "Jeg stormer ut av rommet" eller "Jeg drar frem en kniv og stikker ham i strupen så han dør". Når man har beskrevet en handling på denne måten, har handlingen skjedd og ingen annen spiller kan protestere.

3.1.3.4 Time-out

Hvis man er usikker på reglene og vil spørre om råd eller av en annen grunn vil avbryte scenen viser man time-out-tegnet ved å danne en stor "T" ved hjelp av begge hender. Når man gjør en timeout stopper scenen inntil spillederen starter handlingen igjen der man slapp.

3.2 Fortellinger

En fortelling er en annen måte å skildre handling på i dette spillet. I fortellinger får ikke hver spiller tildelt en rolle å spille, og i stedet for å bruke dialog og skuespill, skildrer man det som skjer i tredjepersonsperspektiv, omtrent som i en roman eller avisartikkel. Som med en scene er det spillederen som velger utgangspunktet for fortellingen som tid, sted og hvilke personer det dreier seg om.

Spillederen begynner å fortelle. Når man forteller kan man si hva som helst, men man må forholde seg til den handlingen som allerede har blitt etablert i tidligere runder. Etter en stund må man la neste spiller ta over forteller-retten. Dette gjøres ved at man tar på skulderen eller armen til spilleren til venstre. Spillederen får lov til både å starte og avslutte fortellingen. Når spillederen har fortalt slutten på fortellingen slår hun hendene sammen for å symbolisere at denne runden er slutt.

3.2.1 Metakommunikasjon: Kremt

I fortellinger kan den som forteller også bruke metakommunikasjon som jugerkryss og tommel i været hvis det passer. Andre spillere kan kun bruke time-out og kremt. Hvis en av spillerne **kremter** høyt er den som forteller nødt til å avslutte sin bolk av fortellingen og sende fortellerretten videre. Akkurat som med utfordringskortene er dette noe man ikke skal protestere på eller forklare.

3.2.2 Varianter av fortelling.

Spillederen kan velge andre varianter av den grunnleggende fortellingsmetoden. For eksempel kan man finne på ulike måter å bruke utfordringskortene på. Det eneste man ikke kan endre på er reglene om metakommunikasjon. En spesiell form for fortelling skildres under, men man kan finne på andre underveis i spillet.

3.2.3 Veivalg

Et veivalg fortelles på samme måte som en vanlig fortelling, men i stedet for at hver spillers fortellingsbolk bygger videre på forrige spiller, er hver bolk alternative fortellinger, som starter med samme utgangspunkt. Hvis man for eksempel har spilt ut en scene der et drap har skjedd kan neste runde handle om et veivalg. En spiller kan skildre at morderen stikker av til Marokko, en annen skildrer hvordan morderen forskanser seg i et hus og til slutt blir skutt av politiet, mens en tredje forteller at morderen angrer drapet og overgir seg frivillig til lovens lange arm.

Når alle har fortalt en alternativ fortelling skal man stemme over hvilken forelling som skal regnes som sann innenfor spillets fiksjon. Det gjøres ved at spilleleder teller til tre og deretter peker hver spiller på den som

fortalte den beste fortellingen. Den fortellingen som får flest stemmer blir sann. Ved stemmelikhet har spillederen dobbeltstemme.

4 Spilletts slutt

Når bunken med utfordringskort er tom må spillet snart avsluttes. Den som er spilleder kan også foreslå at spillet skal avsluttes tidligere. I såfall får hver av spillerne sjansen til å spillede en runde for å knytte trådene sammen og kanskje finne en konklusjon på de ulike fortellingene.

5 Utfordringskort

Klipp ut disse, bland dem og legg i en bunke med teksten ned.

5.1 Fortell en åpenbar løgn

5.2 Røp noe du skammer deg over

5.3 Røp noe du har lovet å holde hemmelig

5.4 Mist kontroll over følelsene

5.5 Gråt

5.6 Stjel noe

5.7 Prøv å få noen til å gråte

5.8 Skad noen fysisk

5.9 Vær selvdestruktiv

5.10 Vis din dårligste side

5.11 Hold skjult noe du burde fortalt

5.12 Vær fordomsfull

5.13 Vær edel

5.14 Vis en ukjent side av deg selv

5.15 Skap en fiende