

DOWN TO THE RIVER

GAME MASTER
INSTRUCTIONS

DOWN TO THE RIVER

TEMA

Scenariot handlar om vänskap, genom medgång och motgång.

Utgångspunkten för berättelsen är att man som vänner kan vara olika viktiga för varandra genom livet. Trots detta kan man i en sann vänskapsrelation luta sig tillbaka på en trygghet att man alltid finns där för varandra, oavsett om man hördes förra veckan, eller för ett år sedan. Där en vän alltid lyfter luren om den andra ringer.

Vänskap skapas över tid och påverkas av det som sker genom livet. På olika sätt präglar förändringarna oss själva och vår relation.

Som barn behöver man sällan reflektera över vänskapen. Det är oftast något självklart, något som sker organiskt. Som vuxen tar man inte vänskapen för givet, utan man behöver jobba för den - oavsett om livet är svårt eller lätt. Det handlar om att finnas där för den andre, men också om att våga be om hjälp och visa sig sårbar.

BAKGRUND

Vi kommer att följa tre vänner, som varje sommar träffas en helg i en stuga i närheten av platsen där de växte upp tillsammans.

Scenariot utspelas från början till slut med att vännerna sitter tillsammans på en brygga. Det är kväll. Älven ligger blank. I grillen ligger några vedträ. Lågorna dansar och värmer. Lågmäld musik. Förtroliga samtal. Ibland är det tyst. Under kvällen vandrar vi tillsammans med vännerna tillbaka i deras gemensamma minnen. Lyssnar på berättelserna om deras liv och får uppleva deras vänskap och betydelse för varandra.



SPELUPPLÄGG

Spelet bygger på att varje spelare håller varsin **monolog i varje scen**. Genom 8 olika scener beskriver monologerna de tre vänners liv och deras relation till varandra.

Respektive spelares monologer **handlar om de andra rollernas liv**. Monologerna kan dock innefatta hur den egna spelarens karaktär påverkades av det som hände de andra. I de två sista scenerna ändras perspektivet dock till att spelaren berättar om sin rolls eget liv och tankar.

Tillsammans skall spelarna se till att väva ihop varandras berättelser till en gemensam historia. De bör se till att ta kraft och riktning i de andras berättelser genom att spinna vidare på de andras inspel och initiativ. Tillsammans skapas den röda tråden som väver ihop dessa tre rollernas liv och som formar deras gemensamma vänskap.

SCENER & MONOLOGER

Varje scen **inleds med att spelledaren sätter tonen** för var i karaktärernas liv vi befinner oss i. T.ex i barndomen, tonåren eller efter studenten. Spelledaren kan också fortsatt beskriva den nutida kvällens stämning och omgivning. Elden som sprakar. Ord som byts. Älvens mörka vatten. **Spelledaren berättar** sedan i jag-form om en **kortfattad** påhittad eller egenupplevd händelse ur ett perspektiv som inte handlar om karaktärernas liv. **Ett minne från barndomen, en händelse från skoltiden, osv.** En resa om en namnlös karaktärs liv och tankar kring sina egna vänner. I takt med scenariot fortlöper kan du som spelledare **väva in fragment från spelarnas berättelser** i dina egna monologer för att sudda ut gränserna i scenariot och förstärka berättelsen och temat.

Sedan följer spelarnas monologer. Låt varje scen inledas av spelaren till vänster om den som höll första monologen i tidigare scen. Vid första scenen väljer du själv ut vem som börjar. Monologerna handlar alltid enbart om minst en av de andras karaktärer. Spelaren berättar alltså **inte** vad som hände hans egen karaktär. Ett minne kan förstås påverka även den som berättar. Men fokus är att man berätta om hur man från sitt eget perspektiv upplevde en händelse hos en av de andra.

Spelarna har gemensamt ansvar att inkludera de andra spelarnas roller, men behöver inte själv inkludera båda i samma scen. Påminn dock spelarna om att **allas roller bör representeras** i scenen av någon av monologerna, så att inte två spelare pratar om samma karaktär, vilket gör att en av karaktärerna inte nämns i scenen.

Monologerna skall vara som diabilder. **Korta ögonblicksbilder med fokus på känsla**, snarare än en redogörelse för exakta skeenden. Tillsammans skapar monologerna en mosaik av de tre vännernas liv. Små skärvor och fragment. Det är först när vi tar ett steg tillbaka som vi ser hur allt hänger ihop.

Låt inte monologerna sväva ut i alltför långa berättelser. De bör innehålla kärnfulla ord med utgångspunkt att förmedla en känsla kring vännernas liv och deras vänskap. En rimlig övre tidsgräns bör ligga på 5 minuter, men det gör inget om de är kortare.

Efter att alla tre spelarna hållit varsin monolog bör **spelledaren summera de viktigaste händelserna** i en egen kort monolog med fokus på att väva samman berättelserna. Därefter är det dags för nästa scen.



SCENKORT

I början av varje scen, innan spelledaren börjar sin egna monolog, skall **varje spelare dra ett scenkort** som visar när minnet utspelar sig (barndom, tonår, osv) och vad minnet berör.

Varje scen har ett nummer. **Alla spelare drar kort ur samma scen.** I första scenen dras enbart kort ur "Scen 1", i andra ur "Scen 2" osv. När barndomens tre minnen väl är berättade går vi alltså vidare i karaktärernas liv.

Spelledaren drar sedan 3 kort ur den vanliga poker-kortleken. Vissa scener kräver att ett eller flera av korten måste vara röda eller svarta. Om de korten du dragit skiljer sig från de krav som står under varje scen nedan slänger du ett slumpmässigt kort av fel färg och drar ett nytt tills du får rätt antal av respektive färg. T.ex krävs 3 röda kort i Scen 1, medan Scen 2 kräver 1 rött kort och de andra korten kan vara antingen röda eller svarta.

Låt spelarna dra varsitt av dessa tre kort.

Ett **rött kort** innebär att det är ett **positivt** laddat minne, medan ett **svart kort** innebär ett **negativt**, mörkt minne. Valören på kortet är en indikation på hur mycket minnet påverkat den andres karaktär. **Ju högre valör, desto större avtryck.** En låg valör skulle kunna handla om ett minne som kanske mer beskriver ett personlighetsdrag hos karaktären, eller ett minne där ett bråk uppstod, medan en hög valör kan handla om livsavgörande ögonblick. En olycka, sjukdom eller att vännen träffade sitt livs kärlek. Det är helt upp till spelaren att tolka kortets valör.



ÅTTA SCENER

Scenariot utspelas från scen 1 till scen 8. I första scenen möter vi vännerna i barndom. Därefter följer minnen från tonåren, när karaktären flyttar hemifrån osv. När en scen är avklarad läggs **alla** scenkort i ur samma scen åt sidan och man går över till nästa scen. **Alla kort kommer därför inte användas**, utan bara totalt 3 ur varje scen.

I **scen 1-6** handlar monologerna om någon av **de andras karaktärer**. Spelaren formar alltså inte sin egen historia utan enbart de andras.

Scen 7-8 innehåller bara tre kort var. Dessa scener **berättas i jag-form** och handlar alltså om spelarens egna karaktär.

SCENE 1 - CHILDHOOD (~10 years old)

Dra 3 Röda kort

SCENE 2 - TEENS (~15 years old)

Dra minst 1 Rött kort och 2 slumpmässiga

SCENE 3 - LEAVING HOME (~20 years old)

3 Slumpmässigt färgade kort

SCENE 4 - NEW BEGINNINGS (~28 years old)

3 Slumpmässigt färgade kort

SCENE 5 - ADULTHOOD (~35 years old)

Dra minst 1 Svart kort och 2 slumpmässiga

SCENE 6 - LAST YEAR (~40 years old)

3 Slumpmässigt färgade kort

SCENE 7 - NOW

Berättas ur eget perspektiv

GM väljer färger beroende på om det känns mest passande med ett positivt eller ett mörkare avslut.

Alternativt 3 slumpmässigt färgade kort.

SCENE 8 - EPILOUGE

Berättas ur eget perspektiv

Inga kort



MUSIK

Om du har möjlighet, ta med dig en bärbar högtalare. Alternativt kan du spela musik via din mobil.

Innan Scen 1

“The River (Karaoke Version) av Ameritz Digital Karaoke”

<https://open.spotify.com/track/5eZDGROwsLljBAJ0bmOuj?si=94048143f5934c2c>

Under dina egna monologer

“Visan från Utmyra av Ola Staveteig”

<https://open.spotify.com/track/54jAsliADYsLYDO4ovpDH?si=d427d1466f014aef>

Efter scenariot

“The River av Augustifamiljen”

<https://open.spotify.com/track/6QHudO9gGeCkYfveCVrYl2?si=ffc87088e6744a6b>

PRAKTISKT

Kortlekar kommer finnas på plats till låns. Då vi har begränsat med kortlekar är det viktigt att korten sorteras i respektive scener och återlämnas till Jonas Hörberg eller Fredrik Åkerlind så att de kan användas även på nästa pass. Alternativt kan de lämnas in i baren. Nämn då att de kommer hämtas upp av scenarioförfattarna.

Vid frågor är ni välkomna att ta kontakt med oss över messenger eller mejl

Jonas Hörberg

jonas@tinkerton.se

Fredrik Åkerlind

fredakerlind@gmail.com

PDF

Om du är nyfiken på vilka scener och kort som finns i kortleken finns alla samlade i länken nedan.

https://www.dropbox.com/s/jznahkktspjjgb0/DOWN_TO_THE_RIVER.pdf?dl=0

