

PÅSKE



- En tragedie

Af Tim Slumstrup Nielsen

Et Fastaval novellescenarie

Påskén 2011

Kære spilleleder

Tak fordi du har lyst til at være spilleleder på dette scenarie. Jeg kom oprindeligt på ideen til Påske som en del af scenarieskrivningskonkurrencen på Fastaval 2010. Her blev det ganske vel modtaget, hvilket gav mig blod på tanden til at skrive det færdigt.

Jeg har tidligere primært skrevet humorscenarier og andre feel-good genrer, da jeg som regel godt kan lide at få folk til at føle sig godt tilpas og få dem til at smile. Derfor har det været meget spændende, og til tider besværligt, at skrive et scenarie som Påske, der har den stik modsatte intention.

Jeg håber, at du vil nyde at læse scenariet, og at du må finde det lige så interessant at spille, som jeg fandt det interessant at skrive.

God fornøjelse,

Tim Slumstrup Nielsen

Foromtale

Mia nedstirrede leverpostejnen. Hun havde ingen anelse om, hvad hun skulle sige. Hvordan skulle hun kunne stå der og virke glad og lykkelig, når hun kunne mærke hele verden falde sammen omkring sig? Mest af alt havde hun lyst til at rejse sig, løfte sit glas og så skribe højt og længe. Hun ville fortælle far hvad hun virkelig mente om ham, fortælle om hvad Thais havde gjort, hvad hun virkelig havde lavet og hvor stort et helvede de alle havde gjort hendes liv til, og hvordan hun selv havde gjort det værre. Hun ville forsøge ikke at tude imens, men vidste også at det ville være umuligt, ligesom hun vidste at mor ville begynde at græde, far ville gå amok og hun ville nok aldrig se Thais igen.

Mia flyttede sit blik fra leverpostejnen og op på sin familie, der alle sad spændte og ventede på hendes tale. Mia tog en dyb indånding, åd hendes had og fortvivlelse i sig for et kort øjeblik og løftede sit glas.

”Nu skal I høre om en dejlig ting der er sket for mig i år” startede hun.

Familien Hansen er ikke en lykkelig familie.

Scenariet omhandler en almindelig dansk familie, der mødes hver påske over en årrække. Det er et scenarie om fire ulykkelige menneskers desperate forsøg på at holde sammen på deres familie. Et scenarie om traditioner. Et scenarie om at fastholde den gode stemning for enhver pris.

Spilletid:

Op til 2 timer

Introduktion:

Påske omhandler den lille keredanske og traditionsfaste familien Hansens påskefrokoster over en årrække, der kun på overfladen er den hyggelige sammenkomst, de alle søger, at det skal være. Scenariet handler om at bibeholde den gode stemning i den lille dysfunktionelle familie ved disse påskemiddage for enhver pris. Det vil dog hurtigt vise sig at blive meget svært, og forhåbentligt vil en eller flere spillere knække, da hver af spilpersonernes liv udenfor familien hvert år går mere og mere i opløsning. Det kan få dem til at bryde den selv samme gode stemning og traditioner, inden scenariet når at blive spillet "til ende". Hvis/når den gode stemning brydes, da stopper spillet øjeblikkeligt. Ligeegyldigt hvordan scenariet slutter, vil det aldrig ende godt.

Formål

Det grundlæggende tema i scenariet er, at spillerne skal spille på det usagte. De mange dårlige nyheder hver af spilpersonerne får om deres liv udenfor familiens rammer, er til for at give spillerne et ubehag ved middags situationen de sidder i. Hvis disse problemer gøres offentlige ved spisebordet, så er den gode stemning brudt.

Scenariets formål er, at det er spillerne der skal være det vigtige, deres oplevelse af frustration og afmagt. Scenariets historieførløb og karakterer er til for at fremme denne frustration og være symbol på selv samme.

Det er meningen, at spillerne, efter scenariet er slut, skal forlade spillokalet uden at have fået forløsning, stadigvæk være frustrerede og helst en lille smule ulykkelige.

- Spillerne skal føle, at de er ved at kvæles i frustration over netop ikke at få lov til at leve deres spilpersoners problemer ud.

- De skal kvæles i afmagt over ikke at få forløsning for deres spilpersoners problemer.
- De skal kvæles i irritation over meningsløse gentagelser.
- De skal kvæles i væmmelse over rent fysisk at spise den samme mad, i den selv samme situation scene efter scene.

Påske er ikke et feel-good scenarie. Påske er ikke en komedie.

Påskebordet

Der vil til scenariet blive udleveret mad og pynt til et reelt fysisk påskebord. Bordet vil være sparsomt og enkelt, men dog have de fleste fornødenheder.

Nedenstående er hvad du vil finde i spillokalet når spillet starter.

- Kedeligt rugbrød
- Smør
- Leverpostej og rullepølse.
- Syltede agurker eller rødbeder
- Sild
- Æg
- Øl og postevand
- Papir dug
- Bestik og paptallerkner

(Af praktiske årsager benyttes ikke porcelænstallerkener)

Du er som spilleleder velkommen til at medbringe andre effekter med (Malede påskeæg, små kyllinger, stof dug, lysestager og hvad du ellers kan finde på), men jeg fraråder at give spillerne flere mad variationer eller højere kvalitet

Angående øl så arbejder jeg på at få tilladelse til det i lokalerne under spillet. Der vil være alkoholfri alternativer til unge spillere. Snaps repræsenteres af postevand.

Spilmekanik

Scenariets omdrejningspunkt er familien Hansens påske bord og deres fasttømrede traditioner. Derfor er hele den spilmæssige overflade ligeså fasttømret og spillerne får derfor alle udleveret et manuskript over hvorledes hver scene/år skal udspilles for at spillet kan holdes i gang.

Samtidig med at spillerne får dette manuskript får de også våbnet til hvordan de til enhver tid kan stoppe scenariet for både dem selv og for deres medspillere, nemlig ved at bryde den stringente historie. Som historien udspiller sig begynder spillerne ligeledes at få hemmeligheder at vide om hinanden, og har derved et nyt våben til at stoppe spillet ved at udlevere de andres problemer og ikke deres egne spilpersoners.

Om Tragedie, komik og det tragikomiske

Tragiske situationer kan meget tit virke yderst komiske for andre end dem det går ud over. Det er vigtigt at pointere for spillerne, at selvom deres karakterer hurtigt kan virke tragikomiske, så vil deres karakterer bestemt ikke opfatte det sådan.

Det er helt i orden at spillerne kan se de tragikomiske aspekter, men de skal tilrådes at spille på deres informationer fra deres reelle tragiske udgangspunkt.

Om hemmeligheder og intriger

Der er skrevet et utal af scenarier om hemmeligheder igennem tiden. Vi har sikkert alle siddet rundt om bordet og nydt den lille fryd om at vide noget de andre ikke ved om scenariet, og glædet sig som spiller, til at kunne afsløre det for de andre. I dette scenarie skal spillerne helst grue at det skal være deres hemmeligheder der bliver offentliggjorte, eller være den der offentliggør en andens hemmelighed. De to motivationsfaktorer der er for ikke at bryde en hemmelighed, bør for spilpersonen være, at man derved bryder den gode stemning og ødelægger det sidste samlingspunkt for den lille familie. Og for spilleren at man nødtigt vil være den person der stopper spillet for sine medspillere.

Hemmelighedsscenarier bygger ofte på intriger, og man kunne let foranlediges til at tro at Påske ligeledes er et intrigescenarie. Dette er dog ikke tiltænkt. Det er ikke meningen, at spillerne skal komme med stikpiller og små-spydige kommentarer til hinanden. Tværtimod er det meningen, at spilpersonerne langt hellere bør optræde pænt og artigt overfor hinanden, end at udfordre skæbnen og muligvis være årsagen til en skandale.

Hemmelighederne i scenariet bygger ikke på ønsker om magt, kontrol, misundelse eller had, men på frygt, afmagt og kærlighed.



Da det ikke er meningen, at hemmelighederne i selve scenariet, er til for andet end at være der som en trussel, er det ikke meningen at der skal være for mange hemmeligheder mellem spillerne og scenariet. Det eneste der reelt er skjult for spillerne er, hvordan deres elendighed vil eskalere med årene og hvor mange år scenariet kan løbe over.

Spillerne skal altså vide hvordan spillet slutter, ikke hvornår.

Spillerne må gerne få at vide hvad formålet med scenariet er, og spillerne må gerne vide at de alle gemmer på hemmeligheder. Det er mindst lige så smertefuldt at vide, at alle sidder og lider uden at gøre noget ved det, som at være den der lider alene.

Rollerne og deres udvikling kort fortalt

Jørgen Hansen:

Jørgen er familiens patriark, og det er ham der holder sammen på familien og dens traditioner.

Fra spillets start arbejder Jørgen på "fabrikken", hvor han ofte selv føler sig forbigået af yngre og stærkere kræfter, han er en stresset mand, hvilket også går ud over blodtrykket.

Jørgens frustrationer giver sig til tider til udtryk overfor hans kone, nogle gange voldeligt.

Som årene går, mister han jobbet. Han tør ikke fortælle om tabet af arbejdet til sin familie af ren og skær ærekærlighed og skam. Og hans helbred forværres.

Slutteligt vil hjertet sætte ud og Jørgen dør midt i påskemiddagen.

Anne Hansen:

Mor Anne er den der plejer at udglatte familiens problemer, og er, efter at børnene er flyttet hjemmefra, hende der tager imod Jørgens frustrationer.

Tidligt i spillet indleder Anne et forhold til en yngre mand Torben, der også er Jørgens chef på fabrikken. Det er et forhold, der er meget fortvivlende for Anne og senere driver hende til selvmordets rand.

Thais Hansen:

Thais er noget af en fortabt sjæl. Han er staklen der aldrig kan få noget til at fungere, og alt han prøver at opnå smuldrer mellem fingrene på ham.

Thais og hans tvillingsøster er fra spillets start taget til storbyen for at få sig en uddannelse. Men Thais ender hurtigt i noget rigtigt snavs.

Han begynder at tage stoffer, ender i fængsel og slutter af med at blive smittet med HIV af en dårlig nål.

Mia Hansen:

Mia er den idealistiske og passivt rebelske datter, hun gør alt for ikke at ende som sine forældre. Særligt ikke som Jørgen.

Fra spillets start er hun ligesom Thais, taget til storbyen efter en uddannelse. Hvilket dog hurtigt viser sig ikke at være noget, hun kan leve op til.

Mia ender i et forhold med en arabisk mand Ahmed, der er den diametrale modsætning af hendes far.

Uheldigvis viser det sig, at Ahmed er alt det som Jørgen har fortalt hende om arabere hele hendes liv. Mia bliver gravid, konverterer til Islam, bliver gift med Ahmed, og Ahmed ender med at tage barnet med sig til Yemen.

Nye Traditioner.

Ja der kan godt opstå nye traditioner ved påskebordet, hvis der opstår en hændelse der fordrer den gode stemning, da er spillerne mere end velkomne til at tilføje den nye tradition på "Påskemiddagsplanen".

Scenariets opbygning

Det er kun en fysisk repræsenteret lokalitet hvori scenariet udspiller sig, et opdækket påskebord hos familien Hansen.

Hver scene i scenariet er en kopi af den foregående scene og repræsenterer at et år er gået, men alt ved familiens påskemiddag følger den samme skabelon, som den "altid" har gjort. Hver scene afsluttes af med at spillet kortvarigt afbrydes og spillerne får udleveret en ny seddel med information om, hvad der sker for dem i løbet af det næste år.

Hvert års seddel kan indeholde en trivielle beskeder (Noget spillerne kan tage frem og fortælle om ved påskebordet hvis de ønsker det).

Hemmeligheder (en spilstopper).

Nogle gange får de også en hemmelighed om en af de andre spilperson (ligeledes en spilstopper). De trivielle beskeder er meget trivielle og er til for at forstærke følelsen om at der virkelig ikke sker meget interessant i deres liv udover de ting de ikke kan tale med deres familie om.

Mens spillerne får deres nye beskeder, kan du som spilleleder fylde op af det som mangler på påskebordet og sætte ting lidt på plads så det ligner det oprindelige påskebord så meget som muligt. Hvorefter den næste scene kan påbegynde.

Der er indbygget en årrække på 6 år i scenariet, men det er tvivlsomt og ikke eftertragtet at spillet når så langt, scenariet skal helst stoppe mere brat ved at en eller flere af spillerne får nok. Ved det sjette år afsluttes scenariet af faderens død, hvilket mildest talt heller ikke er noget der kan

anses som værende gavnlige for den gode stemning. Men da faderen er den primære kraft for den gennemtvungne ”gode stemning”, da er denne afslutning dog stadig det nærmeste man kommer en happy-end.

Lydkulisse

Jeg anbefaler at køre dæmpet danskpop musik i baggrunden.

Kandis, Hansi Hinterseer og Jodle Birge er helt perfekte. Prøv at udgå de alt for ”kendte” numre.

Spillets start

Inden spillets start skal spillerne have en række informationer om hvordan spillet fungerer. Jeg har lavet et handout til dig som spilleder, der beskriver alle hovedpunkterne i scenariet i korte sætninger, så du kan nøjes med at have en enkelt side at forholde dig til, mens spillet kører.

På dette handout er der også beskrevet hvilke oplysninger spillerne skal have fra start, og hvilke de må have. Dette giver dig lidt råderum til at køre scenariet efter dine egne personlige præferencer, eller efter vurdering af dine spillere.

Efter denne information og spillerne har læst deres karakterer kan spillet gå i gang, med ankomsten til første års påskemiddag, Året er 2003.

NB! Første år er uden anden information end deres karakter-ark.

Husk på at dette scenarie er et novellescenarie og kun må være 2 timer i realtid. Sørg for at spillerne ved dette på forhånd så der ikke nøles alt for meget ved hver scene. Hvis scenariet når at

indeholde alle de maksimale 6 scener, og der skal være tid til at folk skal læse deres roller og sættes ind i konceptet, så bør en scene ikke tage meget mere end et kvarter. Dog er der selvfølgelig mulighed for at variere dette lidt, alt efter hvordan scenariet glider på det pågældende tidspunkt.

Spillets afslutning

Det at afslutte spillet er det kritiske punkt i scenariet, særligt i et scenarie uden et fast afslutningspunkt og uden en naturlig forløsning eller afklaring af et plot. Derfor skal du her som spilleder være særligt oppe på mærkerne, ellers falder det hele til jorden. Det er meningen at scenariet slutter i det øjeblik en hemmelighed (en spilstopper), kommer frem i lyset. Her skal det forstås, at det først er når der kommer en eller anden form for modreaktion på hemmeligheden, altså et eller andet der bryder ”den gode stemning”, at scenariet stopper. Dette kan give sig udslag i et aggressivt udbrud fra faderen, en pinlig tavshed eller lignende. Derfor er det vigtigt for dig at have en vis situations fornemmelse om hvornår man så skal stoppe spillet.

Ved at tage fat i de to ovennævnte muligheder skal spillet, ved en aggressiv modreaktion stoppes senarest så snart udbruddet er overstået, men inden der kan nå at komme et regulært skænderi ud af det. Ved pinlig tavshed, må den gerne hænge i et par sekunder, men så skal spillet helst stoppe inden en anden modreaktion.

Dette kan helt sikkert blive utroligt svært at få til at lykkes, men hvis du holder dig til det grundlæggende, at spillet i bund og grund ikke må ende i et ellers åbenlyst fremkommende skænderi, så burde det være muligt.

At afværge spilstopper

En spiller kan stoppe spillet ved at afsløre en hemmelighed om sig selv eller andre. Dog kan spillerne, hvis de er hurtige, vælge at ignorere en hemmelighed ved at føre samtalen over på et af de emner som de ved, at der er nogen der kan lide at tale om.

Selektiv hørelse er en fin måde at være konfliktsky på.

Men opstår der en eller anden form for modreaktion på spilstopperen, så er der ingen vej tilbage.

Nogle gange kan der også kun komme dele af en hemmelighed frem, her er det spillelederens opgave at vurdere om det er nok.

Årsagen til at der ikke må komme et skænderi er, at der i skænderier ligger potentialet for forløsning og endnu værre en forsoning, og det er jo netop scenariets pointe at spillerne ikke må opnå dette. Jeg foreslår at man stopper med et simpelt "Tak" til spillerne, derefter ønske dem tillykke med at have ødelagt den gode stemning og spørge om de nu er stolte af dem selv. Jeg har skrevet et eksempel på en monolog i boksen ved siden af til inspiration, men jeg håber du selv vil finde på en afslutnings tale der passer ind i den måde jeres spil nu har kørt.

I afslutningstalen må det gerne være lidt uvist om du som spilleleder taler til spillerne eller spillersonerne.



Efter spillets afslutning

Efter du har holdt afslutningstalen, og spillet er slut, så er det jo ganske normalt at spillerne gerne vil tale om scenariet, og om hvad der skete hvor og hvad man kunne have gjort anderledes.

Her kan du vælge ikke at afsløre for spillerne hvad der ville være sket senere hen hvis de stoppede spillet før det blev kørt til ende, dette kan du gøre for at give spillerne en endnu mindre fornemmelse af forløsning. De kan selvfølgelig snakke om alle de kriser deres karakterer allerede er blevet udsat for.

Du som spilleleder er også mere end velkommen til at forklare spillerne, at det er netop denne afmagt, irritation og fortvivelse, der er hele pointen med scenariet.

Eksempel på afslutningstale

”Tak!”

Der fik i sandeligt ødelagt den gode stemning.

Det havde krævet så lidt af jer at holde jer til bare at spise den gode mad, smile lidt til hinanden og hyggesnakke, men I skulle absolut spolere det hele for jer selv og de andre.

Det var jo ikke fordi I skulle sidde her særligt længe.

Hvor svært kan det være at holde en høflig tone?

Hvor svært kan det være at holde jeres problemer for jer selv?

Nu er der ingen der har lyst til at se hinanden til næste års påskemiddag.

”Jeg håber virkelig i stolte af jer selv!”

Brug denne tale som inspiration, ikke som et manuskript.

Monologen må gerne fortælles i en skuffet tone frem for en aggressiv.

Det er ikke meningen, at du skal tage deres skænderi for så kunne de lige så godt selv gøre det.

Hvad nu hvis?

Der er et par faldgruber i scenariet du som spilleleder skal være påpasselig med, eller som kan variere spillet en anelse. Derfor får du her en lille Q&A.

Q: Hvad hvis spillet for lov til at køre til ende, så er det jo ikke ligefrem spillerne der ligger til grund for spilstoppet, og afslutningstalen vil derfor ikke være så passende.

A: Ja det er sandt. Da det ikke er meningen, at spillerne skal spille spillet ”til ende”, har jeg ikke skrevet en tale til det, men til gengæld ville jeg komme med en kommentar om at de nu har forfejlet deres mulighed for at få sagt alle de ting de gerne ville, men sådan er det jo tit her i livet, at vi forfejler vores muligheder. Sådan går det når man sidder og taler om alle de ting der egentligt ikke er det man gerne ville tale om. Og mon ikke alle påskemiddage i fremtiden ville være noget mærkelige?

Ja det skal jo ikke ende godt.

Q: Hvad hvis en hemmelighed kommer på bordet alt for tidligt?

A: Det ville ikke være så godt, for i realiteten vil det være fordelagtigt at holde scenariet kørende i et par år. Både for spillernes skyld, men også for spillet.

Heldigvis er der ingen rigtige hemmeligheder det første år og de som spillerne for andet år er relativt små. Her kan du som spilleleder vælge at lade en eventuel smutter virke som en advarsel på hvor dårlig en stemning det kan give at afsløre

sig selv, (der er ingen på dette tidspunkt der ved noget om andre). Eller du kan lade spillet stoppe hvis du vil være hardcore.

Husk på at stemningen kan vendes, hvis samtalen hurtigt drejes hen på et af de emner som folk godt kan lide at tale om.

Q: Hvad hvis tiden løber og man pludseligt ser at der ikke er optræk til nogen form for konfrontation og der kun er 10 minutter tilbage at spille og måske kun er nået til scene 4?

A: Dette er den største risiko i scenariet og kan være mest generende for spillet.

Du har fået en spillederstyret stopknap. Det er den sorte seddel under "Jørgens Handout", der er en fremskreden udgave af Jørgens slutseddel, hvor han blot dør lidt hurtigere end beregnet. Denne seddel kan gives til Jørgens spiller på et hvilket som helst tidspunkt og kan stoppe scenariet lige der.

Denne løsning er bestemt ikke tilrådelig, men kan desværre blive nødvendig.

Q: Hvad hvis jeg løber tør for leverpostej, æg osv.?

A: Ganske simpelt. Lige inden scenariestart hvor vi alle mødes i et lokale og danner hold, da vil jeg informere jer om hvor i kan finde mere af de forskellige varer, hvis der også løber tør på dette

lager, så må i undskylde med at Anne ikke kunne finde det i Brugsen eller lignende og spille videre uden.

Q: Hvis man kører helt igennem scenariet, så ville folk have kværnet 6 øl og på max 2 timer, er det ikke noget uansvarligt?

A: Bestemt, jeg vil ikke med dette scenarie opfordre til uforbeholden druk. Der er intet i vejen for at en spiller lader sin øl stå og lader den gå videre til "året efter" ..

Hvis spilleren er meget øl - tørstig, så kan man også vælge at skifte mellem de alkoholfrie og dem med alkohol.

Til gengæld opfordrer jeg ikke til at folk levner af maden.

Q: Hvad hvis der opstår et skænderi ved bordet, der dog ikke udspringer af en hemmelighed?

A: Hvis der opstår et skænderi, der ikke kan bortforklares med den gængse floskel, "Vi skændes ikke, vi diskuterer bare". Så vil skænderiet som regel også fungere som en spilstopper. Dette vil jeg dog lade være op til dig som spilleleder at vurdere.

Q: Hvad hvis jeg har spørgsmål til scenariet inden Fastaval?

A: Så er du mere end velkommen til at kontakte mig på tlf. 22 85 98 92 eller sende en mail på comfnug@gmail.com

Bølle



Tak til Anna Sigrid Pii Svane, Anders Labich, Lærke Hvid Pedersen, Jakob Clausen og dommerkomiteen ved scenarioskrivnings konkurrencen 2010 for "first draft" input og vurdering.

Tak til Alle til forfatterweekenden i januar, for et fantastisk input.

Tak til Jonas Sanberg, Marie Oscilowski, Maria Bergmann, Lars Hansen og Luciano Foschi, for spiltest.

Tak til Kristoffer Rudkjær, for sparring.

Tak Til Terese Damhøj Andersen og Marie Oscilowski (endnu engang), for stovepladekontrol.

Og tak til alle jer spilledere.

Påskemiddagsplanen

- 1. Vi mødes alle klokken 12 hjemme på gården. Velkommen hjem, håndtryk, dejligt at se jer.**
 - 2. Vi går til bords. Gul dug. Ålborg akvavit (den røde), en påskeøl til hver, sild, æg og leverpostej er altid er på bordet.**
 - 3. Silden, æggene og snapsen sendes rundt. (Der vælges frit blandt sild eller æg)**
 - 4. Der hyggesnakkes**
 - 5. Efter alle har spist silden eller æg, beder far en at rejse sig op for at holde en tale. Det går på tur om hvem der skal holde det på det pågældende år. Talen handler altid om alle de gode ting der nu er sket i år.**
 - 6. Efter talen skåles der i snapsen.**
 - 7. De andre retter sendes rundt og der skåles i påskeøllen.**
 - 8. Maden spises færdig**
 - 9. Derefter slutter Middagen, der siges farvel og på gensyn. Børnene er selvfølgelig altid velkommen til at ringe eller komme forbi, men det sker ikke før næste påske.**
-

Jørgen Hansen 53 år gammel. Påsken 2003

Det har været et meget svært år at komme igennem. Du blev ikke forfremmet nede på fabrikken, som du havde håbet på. De valgte en ung mand udefra ved navn Torben i stedet til at lede afdelingen. Han var svigersøn til chefen, og det var selvfølgelig derfor han fik jobbet, skønt undskyldningen lød på, at han jo var yngre og derfor kunne bestride jobbet i længere tid. Vås!

Nå men det må jo ikke ødelægge højtiden. Mon ikke man kan finde på noget mere opmuntrende at sige i sin tale i stedet. Hvis bare vi holder os til påskemiddags planen, kan intet gå galt.

Man får ikke altid en god stemning ved at fortælle sandheden.

Jørgen er en meget principfast og traditionsbunden mand. Traditioner er noget, der binder familien sammen, og hvis traditionerne brydes, da kan familiebånd også brydes. Derfor er det absolut vigtigt, at denne sidste rest af familie kvalitet, dig og din kone Anne har med jeres børn, ikke må ødelægges.

Familien er det vigtigste i verden, og i den henseende har Jørgen for længst fejlet. Jørgens forstokkede holdninger til alt, der ikke er god latin, har jaget Thais og Mia langt væk hjemmefra. De er sidste år taget ind til storbyen for at få sig en uddannelse.

Jørgen kan kun lide, hvad der er velkendt, fornuftigt og ansvarsbevidst. Men Thais og Mia har ofte givet ham grund til at lade bæltet forklare dem dette. Ja, selv Anne har fået en tur, det er jo hende, der har været for sløset i deres opdragelse og ladet dem slippe af sted med alt for mange af sådan nogle unoder.

Det er godt altid at have en familie man kan holde sig til, når der ikke er meget andet der lykkes i livet. Også selv om det måske ikke er den bedste af slagsen.

Politisk overbevisning: Dansk Folkeparti. (Fordi alting da også er for galt).

Hvis der opstår pinlige tavsheder så kan man altid tale om:

- Kadetten (Familiens lille røde bil, som Jørgen nogle gange omtaler Ferrarien)
 - Sommerhuset ved Klitmøller (Der var familien meget, da børnene var små)
 - Bølle (Familiens lille gravhund, der altid laver de sødeste ulykker. Bølle er i bryggerset under påskemiddagene, for han tigger ved bordet)
 - Fabrikken (Især Jørgen nyder at småbrokke sig over sin arbejdsplads)
-

Anne Hansen, 46 år gammel. Påsken 2003

Der findes intet vigtigere i verdenen end din familie. Og det er ikke nemt at få børnene til at komme hjem, når de først er flyttet hjemmefra. Faktisk har de ikke været hjemme endnu. Men hjemme hos familien Hansen er påsken den største højtid om året. Og der samles I alle.

Du håber meget, at dine tvillinger Theis og Mia er kommet godt i gang med studierne, og det kunne være ekstra godt, hvis de havde fået sig kærestes. Jørgen ville blive så glad, hvis han fik børnebørn. Og alle har det altid bedre, hvis Jørgen er glad, især dig - nu hvor børnene er rejst. For Jørgen bruger gerne bæltet til at opretholde en sund disciplin.

Nå men det må jo ikke ødelægge højtiden. Mon ikke man kan finde på noget mere opmuntrende at sige i sin tale i stedet. Hvis bare vi holder os til påskemiddags planen, kan intet gå galt.

Man får ikke altid en god stemning ved at fortælle sandheden.

Anne er glad for traditioner og ritualer i hjemmet, hvis alt går efter en plan man kan forholde sig til, så går det også som det skal og man undgår de der pinlige tavse situationer.

Anne og vil gøre alt for at holde sammen på familien. Det er altid godt altid at have en familie man kan holde sig til når der ikke er meget andet der lykkedes i livet. Også selv om det måske ikke er den bedste af slagsen.

***Politisk overbevisning:* Dansk Folkeparti (For det stemmer Jørgen)**

Hvis der opstår pinlige tavsheder så kan man altid tale om:

- Kadetten (Familiens lille røde bil, som Jørgen nogle gange omtaler Ferrarien)
 - Sommerhuset ved Klitmøller (Der var familien meget da børnene var små)
 - Bølle (Familiens lille gravhund, der altid laver de sødeste ulykker. Bølle er i bryggerset under påskemiddagene, for han tigger ved bordet)
 - Fabrikken (Især Jørgen nyder at småbrokke sig over sin arbejdsplads)
-

Mia Hansen, 18 år gammel. Påsken 2003

Du elsker din familie. Du har bare meget svært ved at være i nærheden af dem. Især far har været slem. Far kan godt lide disciplin og orden, det var ikke ualmindeligt, at man fik slag med bæltet, når tingene ikke helt gik efter hans fornemmelse af, hvad der var rigtig eller forkert opførsel.

Du og Thais er tvillinger og blev begge færdige med gymnasiet sidste år, hvorefter I flyttede hjemmefra for at læse videre. Du er startet på religionsvidenskab. Men du må da indrømme, at det er lidt sværere, end du havde forventet. Det har også været svært at finde venner inde i byen, men det er nok bare en fase til du vender dig til dit nye liv.

Det kunne da også være rart med en kæreste, det har der dog ikke været så meget held ved. Der var en enkelt troede du, men da du vågnede dagen efter var han væk, og han havde givet dig et forkert telefon nummer.

Nå men det må jo ikke ødelægge højtiden. Mon ikke man kan finde på noget mere opmuntrende at sige i sin tale i stedet. Hvis bare vi holder os til påskemiddags planen, kan intet gå galt.

Mia har det lidt skidt med, at mor nu er alene med far. Før i tiden var der i det mindste tre, straffen kunne deles mellem. Nu er der kun mor. Derfor er det ekstra vigtigt, at dagen i dag går godt, og far er glad. Og heldigvis behøver Mia ikke at se far igen før næste år.

Familien er meget vigtig for Mia. Det er altid godt at have et fast holdepunkt, når der ikke er så meget andet i livet der lykkedes. Også selv om det ikke er den bedste af slagsen

Politisk overbevisning: Enhedslisten, (Fordi far er DF'er).

Hvis der opstår pinlige tavsheder så kan man altid tale om:

- Kadetten (Familiens lille røde bil, som Jørgen nogle gange omtaler Ferrarien)
 - Sommerhuset ved Klitmøller (Der var familien meget da børnene var små)
 - Bølle (Familiens lille gravhund, der altid laver de sødeste ulykker. Bølle er i bryggerset under påskemiddagene, for han tigger ved bordet)
 - Fabrikken (Især Jørgen nyder at småbrokke sig over sin arbejdsplads)
-

Thais Hansen, 18 år. Påsken 2003

Du elsker din familie. Du har bare meget svært ved at være i nærheden af dem. Især far har været slem. Far kan godt lide disciplin og orden, det var ikke ualmindeligt, at man fik slag med bæltet, når tingene ikke helt gik efter hans fornemmelse af, hvad der var rigtig eller forkert opførsel.

Du og Mia er tvillinger og blev begge færdige med gymnasiet sidste år, hvorefter I flyttede hjemmefra for at læse videre. Det var meningen, at du skulle være startet på universitetet. Men det blev ikke rigtigt til noget, hvilket du ikke har fortalt nogen endnu. Du er nu på kontanthjælp. Heldigvis har du fået dig et par gode venner, de er også arbejdsløse og bruger ret meget tid med at ryge et par fede eller stene film på sofaen.

Du er for tiden blevet smidt ud af din lejlighed og crasher nu på en af dine venners sofa. Det er nok ikke det mest optimale i verdenen, men det går da an. Det er jo kun midlertidigt.

Nå men det må jo ikke ødelægge højtiden. Mon ikke man kan finde på noget mere opmuntrende at sige i sin tale i stedet. Hvis bare vi holder os til Påskemiddags planen, kan intet gå galt.

Thais har det lidt skidt med, at mor nu er alene med far. Før i tiden var I i det mindste tre, straffen kunne deles imellem. Nu er der kun mor. Derfor er det ekstra vigtigt, at dagen i dag går godt, og at far er glad. Og heldigvis behøver Thais ikke at se far igen før næste år.

Familien er meget vigtig for Thais. Det er altid godt at have et fast holdepunkt, når der ikke er så meget andet i livet der lykkedes. Også selv om det ikke er den bedste af slagsen.

Politisk overbevisning: Sofavælger (For det er jo også lige meget),

Hvis der opstår pinlige tavsheder så kan man altid tale om:

- Kadetten (Familiens lille røde bil, som Jørgen nogle gange omtaler Ferrarien)
 - Sommerhuset ved Klitmøller (Der var familien meget da børnene var små)
 - Bølle (Familiens lille gravhund, der altid laver de sødeste ulykker. Bølle er i bryggerset under påskemiddagene, for han tigger ved bordet)
 - Fabrikken (Især Jørgen nyder at småbrokke sig over sin arbejdsplads)
-

Spiller Handouts "Jørgen"

Jørgen Hansen, 54 år gammel. Påsken 2004

Trivialitet: I sidste uge var Anne i en soloulykke med bilen. Kadetten er totalskadet. Anne kom ikke til skade i ulykken.

Hemmelighed: Torben er efter dig på arbejdet. Det er som om, det er en sport for ham at finde overarbejde til dig.

Jørgen Hansen, 57 år gammel. Påsken 2007

Trivialitet: Anne stemte på Kristendemokraterne ved folketingsvalget, fjollet af hende at lade hendes stemme gå til spille men hvad forstår hun sig også på politik.

Hemmelighed: Fabrikken er lige lukket. Du lader stadig som om du tager på arbejde.

Jørgen Hansen, 55 år gammel. Påsken 2005

Trivialitet: I år døde jeres gravhund Bølle. Den var også gammel.

Trivialitet: I har fået ny gammel Kadet

Hemmelighed: Lige efter nytår fik du et mindre hjerteanfald. Lægen siger, at dit blodtryk er alt for højt, og at du skal tage det roligt.

Jørgen Hansen, 58 år gammel. Påsken 2008

Trivialitet: I har fået en ny hund. Den hedder også Bølle.

Hemmelighed: Der er absolut intet sket i år. Intet arbejde, der er ingen, der kan bruge "det grå guld"

Andet: I løbet af middagen dør du (ganske udramatisk) af et hjertetilfælde.

Jørgen Hansen, 56 år gammel. Påsken 2006

Trivialitet: Der er blevet konstateret skimmelsvamp i kælderen.

Hemmelighed: Skimmelsvampen burde være repareret, men det er der ikke rigtigt råd til.

Hemmelighed: Du har solgt sommerhuset, du har ikke fortalt det til Anne.

Om Andre: Du ved at Anne knalder med Torben, men har ikke sagt at du ved det.

Jørgen Hansen

I løbet af middagen dør du (ganske udramatisk) af et hjertetilfælde.

Spiller Handouts "Anne"

Anne Hansen, 47 år gammel. Påsken 2004

Trivialitet: I sidste uge kørte du ind i et træ. Det var et solouheld. Meget sært, du kunne bare ikke finde bremsen.

Hemmelighed: Det var måske med vilje. Du er begyndt at tage Valium.

Anne Hansen, 50 år gammel. Påsken 2007

Trivialitet: Du stemte på Tove Videbæk fra Kristendemokraterne ved folketingsvalget. Synd hun ikke kom ind.

Hemmelighed: Efter et møde med Torben nede på kroen, gik du ud i badekaret, fyldte det, lagde dig i det og skar dig i håndleddene med et barberblad. Torben havde glemt sin vielsesring og nåede tilbage, inden der rigtigt skete noget.

Om Andre: Politiet ringede og spurgte efter Thais, de ville ikke fortælle hvad det drejede sig om.

Anne Hansen, 48 år gammel. Påsken 2005

Trivialitet: Jeres gravhund Bølle er død.

Trivialitet: I har fået ny gammel Kadet

Hemmelighed: Du kom til at knalde med Torben, Jørgens leder på Fabrikken.

Om Andre: Du ved at Mia ikke er tilmeldt sit studie længere.

Anne Hansen, 51 år gammel. Påsken 2008

Trivialitet: I har fået en ny gravhund. Den hedder også Bølle.

Hemmelighed: Du forsøgte selvmord ved at spise piller, men du fik åbenbart ikke taget nok.

Anne Hansen, 49 år gammel. Påsken 2006

Trivialitet: I havde aftalt en ferie til Tenerife, men det blev ikke til noget. Men det blev da til en endags tur til Skjern Å. Jørgen fangede en ørred.

Hemmelighed: Dit forhold til Torben har udviklet sig i år. I mødes gerne et par gange om ugen. Torbens kone har været tæt på at finde ud af hvad der foregår. Men I klarede den. Torben vil ikke gå fra konen.

Spiller Handouts "Mia"

Mia Hansen, 19 år gammel. Påsken 2004

Hemmelighed: Du har fået dig en kæreste. Han er meget sød. Han hedder Ahmed og er fra Yemen.

Hemmelighed: Du er droppet ud af studiet.

Mia Hansen, 22 år gammel. Påsken 2007

Hemmelighed: Ahmeds onkel var ikke død dengang for et par år siden. Ahmed var hjemme for at gifte sig med sin første kone. Du er nummer to. Til gengæld har du født ham en søn, og Ahmed vil gerne have dig med til Yemen. Du har sagt nej.

Om Andre: Du ved, at Thais har været i fængsel.

Mia Hansen, 20 år gammel. Påsken 2005

Hemmelighed: Du er tre måneder henne. Det kan ikke ses endnu.

Hemmelighed: Ahmed er hjemme i Yemen. Hans onkel døde, og nogen skal hjælpe med at få hans virksomhed til at holde sig i gang, indtil der kan findes en permanent afløser. Han er væk i mindst 4 måneder mere.

Mia Hansen, 23 år gammel. Påsken 2008

Hemmelighed: Ahmed begyndte at banke dig. Han sagde, at du var en dårlig kone.

Hemmelighed: Du har brudt med Ahmed, og skilsmissepapirerne er netop gået igennem. Ahmed og Ali er lige nu på ferie i Yemen. De skulle have været hjemme i sidste uge.

Mia Hansen, 21 år gammel. Påsken 2006

Hemmelighed: Du fik en dejlig søn. Han hedder Ali. Du og Ahmed blev gift i sommers og du konverterede til Islam inden.

Spiller Handouts "Thais"

Thais Hansen, 19 år gammel. Påsken 2004

Hemmelighed: Du er blevet en del tykkere det sidste år. Men du får også altid fråderen på, når du ryger hash.

Hemmelighed: Du havde et arbejde i Fakta i noget tid. Men du mistede det, da du mødte skæv op for tredje gang.

Thais Hansen, 22 år gammel. Påsken 2007

Hemmelighed: Du blev knaldet af politiet: Du fik 8 måneder, og er netop kommet ud. Alt i fængslet var faktisk lidt værre, end du havde forventet.

Om Andre: Du prøvede at gemme dig i sommerhuset da politiet ledte efter dig, men fandt ud af at det var solgt til andre for et par år siden, det var der politiet fangede dig.

Thais Hansen, 20 år gammel. Påsken 2005

Hemmelighed: Du er begyndt at lave indbrud i biler. Det er også dyrt at holde dit stofforbrug oppe. Det er dog stadig mest hash. Men du tager lidt af alt muligt andet, når muligheden byder sig.

Om Andre: Du ved Mia har fået sig en arabisk kæreste.

Thais Hansen, 23 år gammel. Påsken 2008

Hemmelighed: Du fik åbenbart en dårlig nål i fængslet. Du blev testet, og den er god nok. Du har HIV.

Thais Hansen, 21 år gammel. Påsken 2006

Trivialitet: Du har fået dig et godt betalt job

Hemmelighed: Dit job er at du er begyndt at deale stoffer.

Scenarie oversigt.

Inden spilstart

Spillerne skal vide

1. At spillet er en tragedie og ikke en komedie.
2. Hvordan opbygningen af scenariet er, altså at det er en kopi af samme scene flere år i træk og hvordan man skifter scene.
3. At scenariet tager 2 timer og de skal være opmærksomme på ikke at nøle mere end nødvendigt
4. At de godt må gemme drikkevarer til den næste scene.
5. Hvordan de hver især til enhver tid kan stoppe scenariet.
6. Hvad forskellen er på **hemmeligheder** og **trivialiteter**.
7. Hvad "den gode stemning" er og hvad den ikke er.
8. De skal vide at deres karakterer er meget arketyperiske, og at det er deres egne forventninger og fordomme der skal danne resten af karakterernes historier. Der sker jo mere i deres liv end de få oplysninger de får.
9. Det er altid i orden at lyve for at bibeholde den gode stemning.

Spillerne må vide (Alt efter din egen spillestil)

1. At det ikke er meningen, at de skal have det godt når spillet er slut.
2. Hvordan man undgår et spilstop.
3. Hvad formålet er med scenariet
4. Eventuelt opsætte en talerække om hvilken turnus der er tradition for at folk holder sin tale.

Under spillet

1. Sørg for at der ikke mangler noget på bordet. (Halvtomme smørbakker etc er ok).
2. Vær altid opmærksom på Spilstoppere og optakt til skænderier.
3. Hold øje med tiden, så den ikke løber fra dig. (ca. 15min pr. scene).

Spilstoppere

1. Jørgens fyring
2. Annes utroskab (Torben)
3. Annes selvmordsforsøg
4. Salget af sommerhuset
5. Thais' misbrug og fængselsophold
6. Mias kæreste/mand og barn
7. Mias studiedrop
8. Jørgens voldelighed
9. Alt hvad der bringer en mere end almindelig dårlig stemning frem.

Spilstop undvigemanøvrer der muligvis fungerer

1. Selektiv hørelse
2. Bøllesnak
3. Kadetsnak
4. De gode gamle dage i sommerhuset
5. Jørgens arbejde på Fabrikken

Afslutning

1. Brat afslutning
2. Afslutningstale
3. Muligvis ingen aflevering af "års sedler", der ikke er opnået i scenariet. (Dette er naturligvis valgfrit).