

# Wagyu Away

af Mikkel Baekgaard

# Indhold

Foromtale	2
Indledning	3
Universet og stemningen	7
Hvordan spiller man scenariet	10
Briefing af spillerne	15
Første akt: Hjemme i Stalden	17
Anden akt: Den fremmede mark	22
Tredje akt: Menneskenes by	26
Fjerde akt: Den nye stald	31
Femte akt: Slagteriet	37
Epilog: Tilbage i Stalden	43
Alternative slutninger	45

Wagyu Away

**Tekst, idé, spildesign, personer og layout** Mikkel Bækgaard

**Spiltestere** Anders Skovgaard-Petersen, Kristoffer Thurøe, Morten Jaeger, Sanne Harder og Simon Steen Hansen

**Korrektur** Line Hvid

**Tak til** Line for at lytte til ævl og historier om kobekvæg og for at komme med brugbare indspark.

**Tak til** Klaus Meier Olsen for kritisk gennemlæsning, brugbare kommentarer og for at overleve mængden af gange, der er skrevet 'ko' i dette scenarie.

**Ingen kobekøer** kom noget til i tilblivelsen af dette scenarie.

# Foromtale

Langt, langt væk i et land, der hedder Japan ligger kobekøernes stald. Her lever køerne deres liv i perfekt harmoni med hinanden.

Hver dag får de øl at drikke, korn at æde og lytter til den dejligste musik. Hver dag får de massage og lidt sake. Alt sammen, fordi de er de udvalgte. Alt sammen, fordi de alle venter på, at det er deres tur til, at Porten til Nirvana for enden af stalden går op.

Men alt er ikke som man tror. Det må tre køer i deres bedste alder sande, da de pludselig befinder sig i verden uden for Stalden.

For hvad gør tre køer, der vant til luksus, når der pludselig ikke er massagepiger, øl og dejlig musik? Hvad gør de, når verden er beskidt, mærkelig og helt anderledes end det Nirvana, de troede, de var på vej til?

*Wagyu Away* er et tegnefilminspireret komediescenarie for fem spillere og en spilleder. Tre af spillerne spiller køer på slap line, men de to sidste spiller biroller og skal påvirke historien i retning mod enten hjemve eller udlængsel.

Forvent både højt tempo og japansk poesi. Forvent, at du får det sjovt, men også når at tænke en tanke om livet, kobekøer og Nirvana i forbifarten. Tænk Pixar møder Miyazaki. Tænk slet ikke Toon.

## Om scenariet

**Genre** Komedie med et poetisk twist

**Spillerantal** 5 spillere, 1 spilleder

**Spilletid** Ca. 4 timer

**System** Systemløst

**Spillertyper** Du elsker at være med i en god historie, mere end du elsker at vinde. Du behøver ikke være komiker og konstant fyre jokes af, for at dette scenarie bliver sjovt. Så længe du er tro mod genren, din rolle og den samlede historie, skal det nok blive både morsomt og rørende.

**Spilledertype** Du skal kunne holde fokus på scenariets historie og fremdrift, men samtidig give spillerne plads til at spille derudaf. De andre spillere leverer de mange detaljer, så du skal koncentrere dig om rammerne, timingen og at om få historien i den rigtige retning.

# Indledning

*Wagyu Away* er et tegnefilmsagtigt komediescenarie, der foregår i Japan med kobekøer i hovedrollerne.

Scenariet handler om tre unge køer, der tror, de er på vej til Nirvana, men pludselig finder sig selv i en fremmed verden uden for den stald, hvor de har levet hele deres liv. Her møder de andre køer, som alle lever et ganske anderledes liv, end det hovedpersonerne kender til.

I mødet med omverdenen skal hovedpersonerne finde ud af, hvem de selv er, og finde frem til, hvordan de ser på den store verden, de er en del af. Det hele bliver sat på spidsen, da de finder ud af, at det ikke er Nirvana, der venter efter livet i Stalden, men derimod slagtebåndet.

Scenariet er for fem spillere, hvor de tre spiller de unge køer på afveje, mens de to sidste er en slags hjælpespillede, som spiller biroller og repræsenterer hver sit særlige tema. De to sidstnævnte kaldes temaspillerne og skal gennem spillet sætte fokus på hhv. udlængsel og hjemve.

Spillet starter i kobekøernes stald, hvor køerne lever et roligt liv fyldt med øl, god mad og massage, alt imens de venter på, at Porten i enden af Stalden går op. Når tiden er inde kommer bondemanden nemlig ind og henter de køer, der er udvalgte til at følge med ham ind i Nirvana på den anden side. Sådan tror køerne i hvert fald selv, det hænger sammen. De har nemlig ikke forstået, at det ikke er Nirvana, der venter, men derimod en lastbil, som kører af sted mod slagteriet, hvor køerne skal blive til de ultimative bøffer af smørmørt kobekød. Køerne selv tror, at de er særligt udvalgte sjæle, der er blevet genfødt til det perfekte liv, og at Stalden er det allersidste sted, inden de finder evig salighed.

De tre hovedpersoner bliver i starten af scenariet hentet af bondemanden og ført ind i en bil og kørt mod slagteriet. Men bilen når aldrig frem, for den kører galt på vejen, fordi scenariets skurke - en grisk kvægavler og hans dumme håndlanger-hunde - forfølger bilen for at stjæle de værdifulde kobekøer. Nu står de tre hovedpersoner pludselig ganske alene på en mark, langt fra den velkendte stald, og hvor alting er helt anderledes end derhjemme.

## Hvad er kobekvæg?

Kobekvæg er en særlig japanske type kvæg, der bliver opfostret i Koberegionen i det sydlige Japan. De er af racen wagyu, som er en særlig fin og kødfuld kvægrace. Kobekød siges at være det ultimative kød i verden, da det er ekstremt mørt og har en helt særlig tæt fedtmarmorering, der sikrer intens kødsmag og masser af saftighed.

Der er mange myter om, hvordan kødet egentlig bliver produceret, men meget få mennesker ved det med sikkerhed, da hele produktionen er omgærdet af stor hemmelighed. Dog siger de fleste myter, at køerne bliver opfostret på smagfuldt kraftfoder og masser af øl, og at de dagligt får massage og kan slappe af til tonerne af klassisk musik. Når køerne skal slagtes, får de desuden ekstra god øl og massage, så de kan slappe helt af. Det sikrer nemlig den ultimative smag i kødet, når det er helt fri for adrenalin fra stressede køer.

Dette scenarier forfatter har desværre aldrig selv smagt kobekød, da det dels er ufatteligt dyrt og dels næsten umuligt at få fat på uden for Japan. Det meste kød, der sælges som kobekød i Europa er ikke ægte kobekød, men oksekød af Wagyu-kvæg, der nok smager dejligt, men som ikke er den rigtige vare.

## De fem akter

---

*Wagyu Away* består af fem akter og en epilog. Den overordnede handling i hver akt er relativt låst, hvorimod detaljerne i de enkelte akter er op til dig og spillerne at udfylde. Således udgør de fem akter hver sin lille sandkasse med forslag til scener, bipersoner og konflikter.

For hver akt får de to temaspillere en række bipersoner og værktøjer, som de kan bruge til at sætte fokus på deres tema og gøre spillet underholdende og interessant.

- **Første akt** udspiller sig i Stalden. Her venter vores tre hovedpersoner på, at Porten går op, og i mellemtiden får spillerne præsenteret kobelivets lyksaligheder. Da den endelig åbner sig, bliver køerne - til deres store overraskelse - ikke ført ind i et himmelsk lys, men ud på en gårdsplads og gennet op i en lastbil. Lastbilen kører efterfølgende galt med køerne ombord, da de bliver jagtet af en grisk kvægavler, som vil stjæle kobe-kvæg og tage dem med til sin egen stald.
- I **anden akt** vågner de tre hovedpersoner forstumlede op ved den forulykkede lastbil langt væk fra deres velkendte stald. Her er de først overladt til sig selv, men møder snart en flok økologiske køer, der lever et frit liv med masser af grønt græs og frisk luft - men helt uden øl og massage. Her kan vores tre hovedpersoner dog ikke få lov til at blive. De er nemlig ikke økologisk og kan derfor ikke leve op til de krav, som de andre øko-køer stiller.
- I **trede akt** kommer de tre køer tættere på menneskenes verden, da trangen til øl og massage bringer dem ind til en lille menneskeby. Her forsøger de blandt andet at få massage hos en geisha og skaffe øl i supermarked. Til køernes gru opdager de også, at den lokale restaurant serverer kød lavet af kobekøer. I byen opdager den griske kvægavler også hovedpersonerne, og det lykkes ham at indfange dem, så de kan indgå i hans plan om at lave sit eget kobekød.

- **Fjerde akt** udspiller sig i stalden hos den griske kvægavler. Her møder hovedpersonerne en trist verden, hvor dyrene står tætpakket og udmagrede og med rædsel venter på, at det er deres tur til at blive sendt til slagteriet. I denne stald hersker den fede Moderko, der er jaloux over, at kobekøerne er blevet udvalgt til at indgå i kvægavlerens bizarre kobe-plus-program, der involverer tvangsfodring og massagemaskiner.
- I **femte akt** udspiller der sig et dramatisk klimaks, da hovedpersonernes flugt fra den triste stald fører dem direkte ind til slagteriet. På vej ind i slagteriet bliver de stuvet sammen med andre køer, og de må indse, at der forude venter frygtelige ting. De opdager også, at deres gamle ejer er til stede på for at få slagtet nogle andre af sine kobekøer - og at det også gælder dem. Køerne må afgøre, om de vil forsøge at slippe væk, eller om de vil acceptere deres skæbne og ende på slagtebåndet, der måske fører til Nirvana.
- I epilogen er de hovedpersonerne tilbage i Stalden med øl, sake og dejlig massage. Her må de nu finde ud af, hvordan de nu ser på livet som køer i luksusklassen, alt imens de venter på, at Porten atter går op, og det snart er deres tur til igen at tage turen mod Nirvana ...

## Hovedrollerne

---

De tre kobekøer, der udgør scenariets hovedpersoner, er tre unge køer i deres bedste alder. De ser vidt forskelligt på både livet i Stalden og verden udenfor, og det er i høj grad deres samspil og møde med omverdenen, der udgør scenariets komiske side.

Alle tre køer får muligheden for gennem spillet og vise nye sider af sig selv og derigennem blive klogere på, hvem de egentlig er, og hvad deres plads i verden er.

- **Akira** er en selvretfærdig ko, der tror fuldt og fast på, at livet i Stalden er det rigtige. Akira har ingen forståelse for omverdenen og ser sig selv og de andre kobekøer som overlegne i forhold til alle andre.
- **Hayao** er en rigtig drømmer, der keder sig bravt i Stalden. Hayao forestiller sig en fantastisk verden uden for Stalden og har et totalt romantiseret billede af, hvor skøn og autentisk verden derude må være.
- **Haruki** er en ængstelig og usikker ko, der egentlig drømmer om eventyr og anerkendelse, men som aldrig tør tage det første skridt. Haruki vil gerne være den, som andre lægger mærke til, men har rigtigt svært ved at være den, der går forrest.

### Han- eller hun-køer

Det er ikke angivet, om de tre hovedpersoner er han- eller hun-køer. Dette er helt op til den enkelte spiller at bestemme. Det er nemlig temmelig ligegyldigt for spillet, om en ko er det ene eller det andet.

Når scenariet omtaler køer, er det som en samlet betegnelse for kvæg af både han- og hunkøn - og ikke kun som hun-kvæg, som ordet ellers kunne betyde.

## Temaspillerne

---

De to temaspillere skal gennem scenariet spille en række biroller og sætte fokus på hver sit modsatrettede tema. Det gør de dels gennem deres biroller og dels ved at påvirke de enkelte scener - fx ved at sætte fokus på bestemte elementer eller ved at sætte forhindringer op for hovedrollerne.

- **Udlængsel** repræsenterer den evige søgen efter nye eventyr og skal fokusere på, hvor spændende verden uden for Stalden er. Samtidig skal Udlængsel fokusere på, hvor trivielt og kedeligt, livet i Stalden er.
- **Hjemve** repræsenterer tryghed og stabilitet og skal fokusere på, hvor godt livet i Stalden er, og hvor vigtigt det er at have en fast base i en skræmmende verden. Spilleren har desuden til opgave at fremhæve alt det usikre og ubehagelige ved verden udenfor.

## De underliggende temaer

---

Ud over at handle om tre kobekøer på slap line handler *Wagyu Away* også om mere underliggende filosofiske emner. På deres rejse ud i den fremmede verden skal de tre hovedpersonerne nemlig forholde sig til en række eksistensielle spørgsmål om livet, døden og deres egen plads i det hele.

Scenariet handler blandt andet om at verden er større og helt anderledes, end køerne regner med. Hvordan forholder køerne sig til deres eget privilegerede og luksusprægede liv, når de møder andre køer, som lever helt anderledes? Vil hovedpersonerne hjem til deres trygge liv og fortsætte livet som hidtil, velvidende at andre har det dårligt?

Samtidig handler scenariet om, at hovedpersonerne skal finde deres egen rolle i den verden, de opdager i løbet af spillet. Gennem spillet bliver køerne konfronteret med deres egen dødelighed og må revurdere meningen med det hele. For hvordan forholder de sig til hele deres eksistens, når fortællingen om Nirvana viser sig at være ganske anderledes end forventet. Her må de afgøre, om de fortsat tror på deres særlige plads i verden, eller om mødet med alt det nye har ændret deres opfattelse af verden markant. For hvordan forholder man sig til et liv i Stalden, når man samtidig ved, at man vil ende sine dage på et slagtebånd?

# Universet og stemningen

*Wagyu Away* udspiller sig i en romantisk og nostalgisk udgave af Japan, langt ude på landet og væk fra de højteknologiske storbyer, mange forbinder med Japan i dag. Det er en idyllisk verden med bølgede bakker, blomstrende kirsebærtræer og masser af små vandløb og damme, hvor frøer og fisk springer rundt og skaber små krusninger i de rolige overflader. I baggrunden kan man ane kegleformede vulkaner med sne på toppen, mens tranerne danser i solnedgangens skær.

Rent tidsmæssigt finder scenariet sted i en ikke nærmere bestemt fortid - måske engang i 1960'erne - hvor lastbiler er mere runde i formerne, og hvor teknologien er mere mekanisk end i dag. Japan er dog ikke mindre teknologisk, end at der i den griske kvægavlerens triste stald og på slagteriet er store mekaniske, robotagtige anlæg, der maler køerne og får hele slagteprocessen til at fungere.

## Stalden og Nirvana

---

Kobekøerne bor i en stor stald, som bliver kaldt Stalden (med stort S). Her lever de hele deres liv og kommer aldrig udenfor, selvom der slipper en smule lys og frisk luft ind hist og her.

Hver dag får køerne masser af kraftfoder at spise, de drikker dejligt læskende øl, og unge piger i kimonoer kommer rundt og masserer de ømme kroppe, mens beroligende musik strømmer ud fra højttalerne. Bondemanden, der ejer køerne, kommer også tit ind og ser til køerne, klapper dem og giver måske endda lidt ekstra foder til dem, der ser ud til at have brug for det. Han er på fornavn med dem alle og kan nemt adskille den ene ko fra den anden.

Det er mest små kalve og ungt kvæg, der bor i Stalden. Når køerne er store nok, bliver de nemlig hentet af bondemanden og ført gennem den store port i enden af

Buddhisme eller mangel på samme

Dette scenarie udspiller sig i et univers, hvor køerne lever efter en fordrejet udgave af zen-buddhismen. Denne udgave har ikke meget med den virkelige udgave af buddhismen at gøre, men er en fjollet variant, der skal skabe morskab og fremdrift i scenariet.

Forfatteren har intet imod den virkelige version af hverken buddhisme, japanere eller kobekøer.



Stalden. Der er dog nogle enkelte ældre dyr i stalden, blandt andet mødre-køerne, der føder de små kalve, og den gamle avlstyr, der bor i et hjørne for sig selv.

Kobekøerne mener selv, at de er helt særlige væsner, der er blevet genfødt til det perfekte liv. De er det højeste, man kan blive genfødt som, og efter livet som kobeko venter Nirvana, som er det sidste stadie for en sjæl. Her venter den ultimative harmoni og lykke og betragtes som himlen. Hvad der præcist venter i Nirvana, ved de ikke, men der går mange forskellige historier om det. Nogle mener, at der venter mere af det samme med øl og massage, mens andre mener, at der gemmer sig frihed og eventyr.

Livet i Stalden handler for kobekøerne om at vente på, at Porten går op. Når det sker, kommer bondemanden nemlig og henter de køer, der er særligt udvalgte og klar til Nirvana. Bag Porten gemmer der sig et kraftigt lys, så ingen kan se, hvad der er på den anden side.

Hvad køerne ikke har forstået er, at bondemanden henter de slagtemodne dyr, og at det blændende lys i virkeligheden stammer fra lygterne på den lastbil, der skal køre dem til slagteriet.

## Den griske kvægavler og hans dumme hunde

---

Scenariets skurk er en grisk kvægavler, der driver sit eget kvægbrug med udpinte malkekøer, der bliver slagtet, når de ikke længere kan levere mælk nok. Kvægavleren driver sin stald med moderne maskiner, effektivitet og totalt mangel på respekt for dyrenes ve og vel. Her producerer han store mængder mælk og kød, men som er af så elendig kvalitet, at han aldrig selv kunne finde på at spise det. Han bruger i stedet sine enorme indtægter på at æde sig fed og glad i lækkert kobekød, som han køber for astronomiske summer på en restaurant i den nærliggende landsby.

Kvægavleren har to smådumme hund, der fungerer som hans håndlangere. De er ikke deciderede skurk, men gør for det meste, hvad de får besked på af deres herre. Hundene er det meste af tiden lydige og underdanige, men vil egentlig helst bare pass sig selv og slappe af, når de får mulighed for det.

Den griske kvægavler drømmer om at lave sit eget kobekød, men forstår ikke rigtigt, hvordan man gør - den slags er jo dybt hemmeligt og kræver fuld dedikation til arbejdet. Derfor prøver han udspionere Stalden med kobekøerne og planlægger samtidig at stjæle nogle af dyrene, så han kan starte sin egen produktion.

Kvægavleren dukker løbende op gennem scenariet. Det er er altid dig som spiller, der spiller ham, mens temaspillere spiller hans to dumme håndlanger-hunde.

❑ I **første akt** udspionerer han Stalden og prøver at stjæle de tre køer på lastbilen.

❑ I **anden akt** forsøger hundene at finde køerne igen, efter lastbilen er kørt galt.

- I **tredje akt** møder hovedpersonerne ham på restauranten i landsbyen, hvor det endelig lykkes ham at fange dem.
- I **fjerde akt** bliver hovedpersonerne indespærret i kvægavlerens stald, hvor han forsøger at sætte gang i sin egen produktion af kobekød.
- I **femte akt** jagter han køerne ind på slagteriet i et forsøg på at få dem tilbage, efter de er flygtet fra hans stald.

# Hvordan spiller man scenariet

*Wagyu Away* er et komediescenarie, hvor der både skal være plads til sjove tegnefilmsagtige indfald, højt tempo og filosofiske stunder, hvor hovedpersonerne stopper op og oplever verden omkring sig på nye måder.

Som spilleleder er din rolle i scenariet at give plads til både det hurtige og det langsomme samt både det komiske og det rørende. Det er dig, der sætter tempoet, holder styr på den overordnede historie og sikrer, at det hele ikke ender i kaos.

Generelt er det dig som spilleleder, der skal sikre, at historien bevæger sig i den rigtige retning, mens temaspillerne hjælper med at skabe spil og udfylde detaljer. Det er dig, der sætter de overordnede scener, bestemmer udfaldet af konflikter og holder styr på scenerne, så de i sidste ende peger i den rigtige retning. Det gør du både ved at påvirke spillet direkte og ved at sætte rammerne for de to temaspillere. Derudover spiller du også en central biperson i scenariet i form af den griske kvægavler.

## Opbygning af spillet

---

Scenariet er bygget op over en fastlagt fortælling, som spillerne skal igennem. Hver af de fem akter har en fast begyndelse og slutning, men forløbet og de enkelte scener i hver akt er ikke fastlagt i detaljer. Hver akt er en sandkasse med forslag til scener og bipersoner, som underbygger det tema, de enkelte akter har.

Det er vigtigt, at både hovedperson-spillerne og temaspillerne er klar over, at scenariet er bygget op over en fast fortælling, men at de har stor frihed i de enkelte akter.

### Adskil ikke hovedpersonerne

Selvom de tre hovedpersoner er vidt forskellige og ser forskelligt på deres møde med omverdenen, er det vigtigt at de ikke vælger at gå hver sin vej. Sørg for at holde de tre kobekører sammen, så de i fællesskab møder verden med de diskussioner og uenigheder, der heraf følger.

## At gøre spillet sjovt

---

Scenariet er først og fremmest en komedie. Det betyder, at det skal være sjovt, og at tempoet er højt.

Komikken i scenariet opstår primært ved, at de tre forkælede køer møder en verden, som er anderledes end den, de kender til. Samtidig er det sjovt, når de møder andre køer, der opfatter verden ganske anderledes, end hovedpersonerne selv gør. Her opstår misforståelser, mærkelige diskussioner og skæve forviklinger.

Samtidig skal de tre hovedpersonernes interne samspil også gøre spillet sjovt. Deres uenigheder og forskellige opfattelser af verden skal sætte gang i diskussioner og føre til sjove situationer, hvor køerne må samarbejde trods uenigheder og modsatrettede ønsker.

Som spilleleder gør du spillet morsomt, ved at vinkle de enkelte scener, så de underbygger de konflikter og diskussioner, som hovedpersonerne har. Samtidig kan du i dine beskrivelser fremhæve små sjove detaljer og herigennem give temaspillerne ideer til, hvordan de kan skabe spil og gøre det sjovt.

## At gøre spillet rørende, filosofisk og poetisk

---

Selvom *Wagyu Away* er en komedie, som ofte går over stok og sten, skal der også være tid til rolige stunder, hvor det mere filosofiske og poetiske kan komme i spil. De underliggende temaer om at finde sin plads i verden og opdage sin egen dødelighed skal have en plads midt i al komikken.

Derfor bør du give plads, til at hovedpersonerne kan reagere på deres oplevelser. Dette gælder fx, når de opdager, at menneskene spiser kobekød, eller når de oplever, at andre typer køer også ser sig selv som de særligt udvalgte.

Giv derfor spillerne muligheden for at spille rolige scener, hvor de en stund reflekterer over og diskuterer, hvad der sker omkring dem. Gør dette, både for at få ro ind i spillet og for at give hovedpersonerne mulighed for at udvikle sig undervejs. Det er nemlig rollernes personlige udvikling, der kan gøre spillet rørende, når de pludselig gør uventede ting eller hjælper hinanden på måder, som ellers strider imod deres grundlæggende karaktertræk.

Det kan fx være rørende, hvis Akira overvinder sin arrogance og er imødekommende overfor nye ideer. Eller hvis Hayao pludselig længes hjem en stund, fordi alt det nye er overvældende, skræmmende og helt anderledes, end den ellers så eventyrlystne ko har forventet.

## At spille dyr

---

Selvom spillerne spiller dyr i scenariet, skal de ikke tænke så meget over det. Dyrene opfører sig langt hen ad vejen som mennesker, men er selvfølgelig langt mere karikerede i deres opførsel og træk. Køer er for eksempel klodsede og langsomme, mens hunde er lallede og hundeaftige, og traner er elegante og arrogante.

Alle dyr i scenariet kan som udgangspunkt tale med hinanden, mens mennesker og dyr ikke forstår hinanden. Du kan eventuelt lade menneske-biroller tale en slags japansk, så spillerne ikke forstår, hvad de siger, men kan regne visse ting ud fra betoning og kropssprog.

## Temaspillerne

De to temaspillere har hver en rolle, der minder lidt om din som spilleleder. De kan påvirke de enkelte scener, introducere elementer til spillet og generelt forsøge at trække spillet i en retning, der passer til deres tema. Det gør de primært ved at spille de fleste biroller, men også ved at lave beskrivelser, introducere nye elementer og ved at sætte forhindringer op for hovedpersonerne.

Modsat dig som spilleleder er det dog ikke temaspillernes rolle at holde styr på den overordnede historie og tempoet i spillet. De har i stedet travlt med at fokusere på deres tema og at gøre spillet sjovt med alle de indfald, de nu finder på undervejs.

## De to temaer

---

Temaspillerne har hver et særligt tema, som de skal sørge for at fremhæve gennem spillet. Disse handler på overfladen om at fremhæve de gode og dårlige sider ved hhv. livet i og uden for Stalden. Men udover det overfladiske niveau, handler det også om to mere dybereliggende temaer: Nemlig om to forskellige syn på verden og livet generelt.

Hjemve-spilleren skal derfor ikke blot repræsentere hjemve som en længsel mod Stalden, men også repræsentere stilstand og tryghed i bredere og mere filosofisk forstand. Således skal hjemve-spilleren sørge for, at fremhæve det gode ved ting og personer, der ikke flytter og udvikler sig, men som hviler i sig selv og ikke konstant søger udad og væk.

På samme måde skal udlængsel-spilleren repræsentere bevægelse, konstant uro og søgen mod nye eventyr. Udlængsel-spilleren skal gennem spillet fremhæve det spændende ved det nye og gøre alt for at foragte det stillestående og stabile.

Disse to dybereliggende temaspillerne bliver mere og mere relevante, efterhånden, som spillet skrider frem. I første akt er det relativt ligetil at forholde sig til de overordnede temaer om hjemve og udlængsel, men senere bliver det svært, hvis ikke de tænker en tand dybere.

Inden spillet går i gang, er det i øvrigt en god ide at tage en snak med temaspillere om, hvad de mere dybereliggende sider af deres temaer kan være. Dette kan være til stor gavn senere i spillet.

## Hvad kan temaspillerne gøre?

---

Der er brede rammer for, hvad temaspillerne kan gøre i løbet af spillet. De har dog tre hovedværktøjer, som de kan bruge:

- Gennem **beskrivelser** af omgivelserne og naturen kan de fremhæve deres specifikke tema. For eksempel kan Hjemve beskrive stalden i detaljer og fremhæve alle de rare ting ved den. Og samtidig kan Hjemve beskrive den kolde vind, der piber ind ad sprækkerne i Stalden og de uhyggelige lyde, man ofte hører ude fra.
- Ved at **introducere nye elementer** i de enkelte scener, kan de påvirke spillet og skabe udvikling i scenerne. Udlængsel finder måske på noget særligt rart foder, som øko-køerne i anden akt byder hovedpersonerne på, som gør det ekstra attraktivt at leve i verden udenfor.
- Ved at **spille biroller** kan de meget tydeligt sætte fokus på deres respektive temaer. Hjemve spiller fx måske en arrogant øko-ko i anden akt, mens Udlængsel spiller en imødekommende og overdrevet åben ko.

## Oversigtsark og briefing inden hver akt

---

For at sikre at temaspillerne giver hinanden og spillere bedst muligt modspil, skal du inden hver akt udlevere et oversigtsark til dem. Herpå finder de en kort introduktion til akten med ideer til, hvad de kan fokusere på, samt en oversigt over relevante bipersoner.

Du kan også med held kort tale de to temaspillere inden hver akt, hvor I drøfter, hvordan de kan forvalte deres temaer.

## Biroller

---

Det er temaspillerne, der spiller størstedelen af birollerne i scenariet. I oversigten til hver akt får de forslag til bipersoner, de kan spille. De enkelte biroller er ikke nødvendigvis forbeholdt én af temaspillere, men kan spilles af begge. Ofte har en

birolle en bestemt funktion i en akt, hvilket fremgår af beskrivelsen på oversigtsarket.

De fleste biroller indgår kun i en enkelt akt, men enkelte optræder i flere. Det gælder blandt andet den griske kvægavlens to hunde, som jagter hovedpersonerne gennem hele scenariet, og som temaspillerne løbende vender tilbage til. Det samme gælder kobe-bondemanden og den griske kvægavler, der dukker op flere gange i scenariet. Husk, at det altid er dig som spilleleder, der spiller kvægavleren - det gør du, fordi du skal bruge ham til at viderebringe vigtige informationer om hans plan til spillerne.

Brug birollerne til at skabe sjove situationer og til både at være modstandere og hjælpere overfor hovedpersonerne. Nogle biroller besværliggør køernes vej ud i det ukendte, mens andre kan hjælpe og sende dem i den rigtige retning videre i historien. Giv temaspillerne plads til at spille birollerne på deres måde og til at skabe sjove situationer.

# Briefing af spillerne

Inden I går i gang med at spille, er der en række ting, der er vigtige at få gjort klart for spillerne.

## Tegnefilmsinspireret komedie med tempo og poesi

---

Fortæl først lidt om, hvad det er for en genre, I skal spille:

- Scenariet er en tegnefilmsinspireret komedie om tre kobekøer, der oplever en helt ny og ganske anderledes verden, end den de kender til.
- Der skal være plads til både højt tempo, sjove situationer og rørende øjeblikke.
- Det handler ikke om at fyre jokes af, men om at være tro mod karaktererne og den tegnefilmsagtige genre, I spiller - så skal det nok blive både sjovt og rørende.

## Nostalgiske Japan, Stalden og Nirvana

---

Fortæl også lidt om det særlige univers, som *Wagyu Away* udspiller sig i:

- Scenariet udspiller sig ude på landet i Japan engang i en nostalgisk fortid. Tænk idyl, kirsebærtræer og bølgende bakker med kegleformede vulkaner i baggrunden.
- Køerne bor i Stalden, hvor de lever hele deres liv uden at komme ud, men med masser af øl, massage og dejlig musik.
- I stalden lever kobekøerne det perfekte liv, som de er genfødt til. Her venter de på, at Porten for enden af Stalden går op, så de kan gå ind i Nirvana på den anden side.

## At spille dyr

---

Forklar spillerne, at de skal spille dyr, men ikke skal tænke så meget over det. De skal bare spille dem, som man kender det fra diverse tegnefilm.

- De kan bruge dyrenes kendetegn til at overdrive træk og skabe komiske situationer.
- Alle dyr kan som udgangspunkt tale med hinanden.
- Dyr og mennesker kan ikke tale med hinanden. Men man kan selvfølgelig forstå mennesker ud fra deres kropssprog og tonefald.



## Fastlagt historie i fem akter, men med frihed i hver akt

---

Det er også godt for spillerne at vide lidt om, hvordan historien er bygget op, og hvad de skal gøre for at drive den fremad.

- Den overordnede historie er fastlagt. Spillerne skal ikke koncentrere sig om at 'løse' scenariet, men blot opleve historien og spille ud fra de inputs, de får i løbet af spillet.
- Spillerne skal ikke koncentrere sig om, at få historien til at gå op.
- Scenariet består af fem akter. Hver akt har en fast slutning, men undervejs i de enkelte akter har spillerne stor frihed.

# Første akt:

## Hjemme i Stalden

I første akt venter de tre hovedpersoner på, at det er deres tur til, at Porten går op. I mellemtiden oplever spillerne den hverdag, som køerne er vant til at færdes i. Da Porten endelig åbner sig, bliver alting helt anderledes, end de forventer - for bag Porten gemmer der sig ikke et saligt lys, men blot mudder og en lastbil, som endda kører galt med køerne på ladet.

Formålet med første akt er at introducere Stalden og at få spillerne til at etablere deres roller i den 'kendte' verden. Samtidig skal den griske kvægavler, der udspionerer Stalden sammen med sine to hunde, introduceres.

Akten starter med en lille prolog samt en scene, hvor de tre hovedpersoner er omringet af nysgerrige små kalve, der vil vide alt om Nirvana. Akten slutter, når lastbilen kører galt på vej mod slagteriet.

### Første akt i stikord

- Præsentere livet i stalden med øl, massage og musik.
- Stemningsfyldt prolog.
- Introducere den gode bondemand.
- Introducere den griske kvægavler og hans hunde.
- Porten går op.
- Brændemærkning af køerne.
- Op på lastbilen, som kører af sted. Bliver jagtet af kvægavleren og hundene.
- Lastbilen kører galt.

### Hvad er det vigtigste for hovedpersonerne i første akt?

---

Første akt handler om at introducere hovedpersonerne og deres verden. Derfor er det vigtigt, at hovedpersonerne får lov til træde i karakter og vise, hvad de står for.

- Giv **Akira** plads til at vise, hvor spændende det med Porten, Nirvana og livet i Stalden er. Giv muligheden for, at den bedreviddende og usikre ko kan føre sig frem, og at Akira kan hungre efter anerkendelse. Dette kan fx komme til udtryk overfor de unge kalve, eller når bondemanden ser køerne an for at vælge sine 'udvalgte'.
- Gør det muligt for **Hayao** at vise sin ligegyldighed og arrogance over livet i Stalden. Gør plads til drømme og historier om, hvor spændende livet udenfor må være. Dette kan fx ske, når Hayao fortæller de unge kalve om verden bag Staldens

myre, eller i mødet med den gamle avlstyr. Samtidig kan Hayao vise sin foragt for det hele, når Porten går op.

- **Haruki** skal have plads til på samme tid både at være ekstremt begejstret og meget ængstelig over alt det, der skal ske. Skab gerne situationer, hvor Haruki skal forsøge at overtale de andre køer til at tage initiativet - fx ved brændemærkningen, eller når de skal gå gennem Porten og op på lastbilen.

## Temaspillernes funktion

---

I første akt har hver temaspiller en klar funktion: At fremhæve hvert deres perspektiv på livet i Stalden.

- **Hjemve** kan spille på alt det dejlige og trygge i al det velkendte.
- **Udlængsel** kan spille på det absurde og det vulgære i al den luksus.

## Scener i første akt

### Prolog: Idyllisk og eventyrlig introduktion

---

Start spillet med en eventyrlig og poetisk introduktion. Fortæl om landet Japan langt, langt væk, hvor kobekøerne lever deres liv blandt bakker og kirsebærtræer. Sæt en tyk stemning af idyl og Japan. Brug også de to temaspillere og få dem til at fortælle om detaljer i Stalden med udgangspunkt i hver sit tema.

### Anslag: "Kom nu Hayao, fortæl os om verden udenfor"

---

Scenariets første rigtige scene starter lige på. Hayao er omringet af småkalve, der vil vide alt om, hvad der gemmer sig uden for stalden. I baggrunden står Akira og vil gerne bryde ind og fortælle, at alt udenfor er noget pjat. Haruki lytter aktivt med og har en frygtelig lyst til at blande sig. De små kalve er både nysgerrige for verden udenfor og meget bange for den.

## Pylrede og spændte mødre-køer

---

Mødrekøerne er både pylrede og spændte over, at det snart er deres små poders tur til at forlade Stalden. De er stolte og ængstelige på én gang. De taler beskyttende og moderagtigt til vores hovedpersoner og kommer med masser af formaninger og gode råd.

En enkelt moderko glæder sig også over, at hun så snart kan få lov til at besøge avlstysten igen.

## Den gamle, bitre avlstyr

---

I et let aflukket hjørne af stalden bor den gamle avlstyr. Han er bitter og trist, fordi han aldrig har fået lov til at gå gennem Porten. Han er misundelig på de unge kobekøer, der skal opleve nye eventyr, i stedet for blot at leve i Stalden. Hans eneste glæde er, når en af mødrekøerne bliver sendt over til ham, så hun kan blive bedækket.

## Fodring og massage

---

På et tidspunkt går den lille dør i hjørnet af stalden op, og bondemanden kommer ind med trillebører fulde af kraftfoder og kander med lækende øl. Lyset bliver også dæmpet, og der bliver skruet op for beroligende musik.

Efter fodringen er køerne mætte og småtrætte, og nu kommer de unge massagepiger, klædt i kimonoer, og giver kobekøerne massage.

## Bondemanden og hans store bog

---

Bondemanden inspicerer også sit kvæg, som han kigger analyserende og kærlig på, alt imens han klør dem bag ørerne og giver godbidder til de ekstra trængende. Han går rundt med stor bog, hvori han med sirlig kaligrafisk pen skriver noter ned om køernes tilstand.

Det er tydeligt for køerne, at han bedømmer dem, og alle prøver at gøre sig til, så det kan blive deres tur til at være blandt de udvalgte.

## Den griske kvægavler udspionerer Stalden

---

I et af de få vinduer i stalden ser man pludselig et hoved, der kigger ind. Det er den griske kvægavler, der spionerer på livet i Stalden og prøver at finde ud af, hvordan han kan stjæle kobekøer, så han kan starte sin egen produktion.

Kvægavleren har svært ved at nå op til vinduet, så han prøver at stå oven på sine to hunde, hvor han balancerer en fod på hver af deres hoveder. De stakkels hunde er halvt nedtrådte, men gør, hvad de kan, for at hjælpe deres herre. Der går selvfølgelig ikke ret lang tid, før han vælter ned i mudderpølen nedenfor vinduet.

Brug denne lille scene til at introducere kvægavleren og hans hunde. Lad ham tale til hundene og ud i luften, så spillerne kan høre hans plan.

Måske opdager Hayao, at der er noget i vinduet. Måske lusker han derhen, og måske prøver kvægavleren endda at sige noget til den eventyrlystne ko.

## Porten går op

---

Pludselig lyder der en dyb rumlen, da den store port for enden af stalden langsomt begynder at gå op. Ind gennem porten strømmer et skarpt lys, der gør, at man ikke kan se, hvad der gemmer sig bag porten. Alle køerne i stalden bliver overstadige og hopper nærmest oven på hinanden af ren begejstring og spænding.

Bondemanden kommer ind med sin store bog i hånden, og langsomt går han langs rækkerne af køer. Han stopper op ved hver af de tre hovedpersonerne, ser hver af dem an et stykke tid, inden han trækker dem ud og hen midt på gulvet, lige foran Porten. De er de tre udvalgte, der denne gang skal af sted.

## Brændemærkning

---

Inden køerne bliver ført gennem Porten skal de dog gennem den traditionsbundne brændemærkning. Her skal de have kobekøernes mærke, et smukt japansk tegn. Dette mærke indikerer at de er kobekøer, og at de kommer det rigtige sted hen, når de ankommer til slagteriet.

Måske tager køerne imod brændemærket med stolthed, eller måske går de i panik og prøver at flygte. Måske udbryder det kaotiske tilstande, der ender med at nogle får mærket, og andre ikke gør, fordi de i forvirringen bliver overset og ført gennem Porten.

Det har betydning for handlingen i femte akt (på slagteriet), hvem af køerne, der har fået mærket, så husk det.

## Gennem Porten og ud til lastbilen

---

Efter brændemærkningen er det endelig tid til at gå gennem Porten. Måske går alle tre gennem den med oprejst pande og i stolthed, måske er de væltet derind på flugt fra den smertefulde brændemærkning.

På vej ud bliver man helt blændet af det skarpe lys, der efter et par skridt pludselig bliver til to lys. Det viser sig nemlig, at lyset stammer fra lygterne fra en lastbil, der holder i tomgang uden for Stalden (ikke at hovedpersonerne rigtigt ved, hvad en lastbil er).

Pludselig er det, som om magien er gået væk, mens de langsomt begynder at kunne se noget. Det her ligner ikke Nirvana, som de har forestillet sig. Samtidig kommer bondemanden ud, får lukket Porten og gennet køerne op på ladet af lastbilen.

## Bumlet køretur og et biluheld

---

Når hovedpersonerne er kommet op i bilen, sætter den i gang og begynder at køre ud ad en bumlet vej. Der er mørkt, så man kan ikke rigtigt se, hvad det er for en verden, man kører igennem.

Det er den griske kvægavler, der er skyld i, at lastbilen kører galt. Allerede da Porten går op, holder han øje med Stalden og vil forsøge at få fat i de tre kobekøer, der bliver gennet op på lastbilen. Måske får han sine hunde med ombord. Måske jagter de lastbilen. Eller måske er det kvægavleren, der faktisk kører bilen. Brug spillernes inputs og ideer til at give uheldet masser af dramatik og sjove actionfyldte detaljer.

Efter et stykke tid udbryder der kaotiske tilstande og panik på lastbilen. Det ender med, at lastbilen kører galt. Køer og lastbil ryger ned ad en skrænt, mens alle triller rundt og til sidst ender de alle med stort plask i en mudderpøl.

Således slutter første akt.

# Anden akt:

## Den fremmede mark

Lastbilen er kørt galt på vej mod slagteriet, og nu står hovedpersonerne helt alene på en øde landevej i en verden, de slet ikke kender. Snart efter møder de en flok økologiske køer på mark, der lever et minimalistisk, men trygt liv midt i den friske luft. Der opstår panik, da hovedpersonerne forsøger at komme ind i øko-køernes stald, for som ikke-øko-dyr har de ikke lov til at færdes her. Derfor må de i stedet flygte over hals og hoved. Samtidig er den griske kvægavler på sporet af de løbske kobekøer, og hans hunde bliver sendt ud for at lede efter dem.

Formålet med anden akt er at introducere hovedpersonerne til verden uden for Stalden og at se, hvad der sker, når de møder andre køer. Samtidig sætter mødet med øko-køerne hovedpersonernes liv i relief og viser, at der findes andre køer, der også mener, at deres liv er det perfekte.

Akten starter, når køerne kommer til sig selv efter biluheldet, og den slutter, når de slipper væk fra øko-marken.

### Anden akt i stikord

- Morgenstund ved en forulykket lastbil.
- Øltørst og ømme muskler.
- Øko-køer på marken.
- Kobekøer er ikke velkomne i øko-land.
- Øko-bondemand med jagtgevær.
- Flugt fra marken trods kugleregner og elektrisk hegn.
- Hundene bliver sendt ud for at lede efter kobekvæget.

## Hvad er det vigtigste for hovedpersonerne i anden akt

---

Mødet med den nye verden og reaktionen på denne er det centrale for hovedpersonerne i anden akt. Det er også vigtigt at vise, at der findes steder, hvor kobekøerne ikke er velkomne.

- Giv **Akira** plads til at væmmes og være snobbet overfor alt det fremmede. Lad gerne Akira møde mudder, regn og mærkelige skikke, som virker helt uforståelige og primitive.
- **Hayao** møder her for første gang den verden, den unge ko har brugt så megen tid på at drømme sig væk til. Lad endelig Hayao fortælle højt om, hvad forventningerne er til at møde alt det nye og spændende - og skuf gerne den nysgerrige ko med ting, der er helt anderledes.
- **Haruki** er her kastet ud i alt det, som den unge kobeko både drømmer om og frygter allermest. Spil på alt det farlige, der gemmer sig i denne nye verden, men gør også plads til, at Haruki kan være den, der tager initiativet - fx når køerne skal slippe væk fra marken.

## Temaspillernes funktion

---

Begge temaspillere får mulighed for at rulle sig og måde vise dobbeltheden i den ny verden. For allerede her i anden akt, kan temaspillerne spille på de mere filosofiske sider af deres temaer

- **Udlængsel** skal spille på alt det spændende, forførende og poetiske ved den nye verden. Men udover blot at fremhæve alt det spændende kan Udlængsel også vise det triste og kedelige ved det stillestående liv, som man også møder hos øko-køerne.
- **Hjemve** skal selvfølgelig spille på alt det skræmmende og utrygge ved verden uden for Stalden. Men udover at spille på det utrygge, kan Hjemve også spille på det trygge og forudsigelige ved øko-køernes verden. For nok er den ny, men den ligner også lidt det, som hovedpersonerne kommer fra.

### Kvægavleren og hundene i anden akt

Den griske kvægavler og hans hunde optræder også i anden akt. Han når frem til den forulykkede lastbil og opdager, at kobekøerne er løse. Han sender derfor hundene ud for at lede, og der er lagt op til scener med de snusende hunde inde på øko-marken.

Hvis hundene var ombord på lastbilen, vågner de i nærheden af lastbilen. Her er de godt forvirrende og lidt bange for, hvad deres herre siger til dem, nu hvor køerne er blevet væk. Heldigvis kan hundene nemt få farten af dem.



## Scener i anden akt

### Er det her Nirvana?

---

Akten starter, ved at køerne langsomt vågner op. De ligger i mudderpøl for enden af en skrænt, men begynder at mærke solens varme. Lad de to temaspillere sætte stemningen, og lad hovedpersonerne diskutere, hvor det er, de er havnet.

### Øl? Massage?

Allerede da hovedpersonerne vågner, mærker de deres ømme muskler, der bestemt kunne bruge en gang massage. Samtidig begynder øltørsten også at melde sig.

Både ømhed og tørst tager til, efterhånden som tiden går.

### Hey, dude, chill lige engang ...

---

Når de tre hovedpersoner er kommet til sig selv, bliver de mødt af to af øko-køerne. Lastbilen er nemlig trillet ned i udkanten af deres kæmpestore mark. Køerne er nysgerrige og vil se, hvad det er for tre mærkelige nogen, der er havnet på deres mark.

Lad temaspillerne give den fuld gas med de to øko-dudes, der på hver deres måde er temmelig hippie-surfer-agtige og helt utroligt venlige.

### Øko-køernes samfund

De økologiske køer lever ifølge dem selv det perfekte ko-liv. Her har de masser af plads, frisk luft og rigeligt græs at æde. De har dog hverken kraftfoder, øl eller massagepiger.

Køerne har på deres mark skabt et utopia, hvor de fleste beslutninger træffes i fællesskab og i enstemmighed. Problemer diskuteres i øko-rådet, hvor alle skal være enige, og diskussioner kan trække ud i timevis.

Selvom alle er lige i øko-køernes samfund har de dog en uformel leder i form af den store stærke tyr, der er stærkere og kan brøle højere end alle de andre. Nogle af de unge kvier på marken er dog utilfredse med tyrens maskuline dominans.

Køerne på marken er meget tolerante og venlige, lige indtil de opdager, at hovedpersonerne ikke er økologiske. For på trods af tolerance og åbenhed, kan de ikke acceptere noget som helst, som ikke er økologisk - både fordi de selv er snobbede, men også fordi økobonden bliver helt hvid i hovedet og ganske aggressiv, hvis noget som helst uøkologisk sniger sig ind på hans marker.

## Mødet med øko-køernes flok

---

De to venlige øko-køer fører hovedpersonerne hen til en større flok kvæg, der dovent gumler græs. Nogle i flokken er venlige og imødekommende, mens andre er skeptiske over de nyankomne.

Alle dyr på marken bærer et stort øko-brændemærke, som er helt anderledes end det brændemærke, hovedpersonerne (måske) har fået. Det begynder nogle af øko-køerne at påtale, og snart breder skepsis sig i geledderne.

Måske bliver gæsterne indkaldt for øko-rådet, eller måske træder tyren i karakter, og prøver at få hovedpersonerne til at forlade marken.

## Regnvejr og øko-stalden

---

På et tidspunkt begynder det at regne, og der bliver frygtelig koldt (hvilket hovedpersonerne aldrig rigtig har oplevet før). Heldigvis er der lille intermistisk stald midt på marken, man kan søge ly i. Men her må ikke-øko-køer heller ikke være (og stalden er heller ikke rigtig nogen god stald for kobekøer), og der risikerer at udbryde panik, da de 'urene' kobekøer pludselig står meget tæt med de 'rene' øko-dyr.

## Bonden og hans jagtgevær

---

Hvis det ikke rigtig lykkes for øko-køerne at slå fast, at hovedpersonerne ikke er velkomne på deres mark, opdager øko-bonden, at der er nye dyr til stede. Først er han nysgerrig, men da han opdager deres manglende øko-tegn, bliver han bleg og mumler ting om myndigheder, sygdomme og urenheder. Han skynder sig at hente sit jagtgevær for at jage kobekøerne på flugt.

## Benene på nakken

---

Mødet med øko-marken ender i flugt for hovedpersonerne. Enten med den store tyr i hælene eller med kuglerne fra en panisk bondemand fløjtende om ørene.

Kobekøerne må være snarrådige og kløgtige, for dels er de ikke ret hurtige (som kobekvæg er de fedet godt op), og dels kan det faktisk være svært at komme ud igen fra marken. Den er blandt andet omkranset af et elektrisk hegn.

Anden akt ender, da hovedpersonerne slipper ud fra marken.

# Tredje akt:

## Menneskenes by

Kørerne befinder sig udkanten af en lille by, efter de måtte flygte fra øko-marken i forrige akt. Musklerne er ømme og tørsten er stor, da hovedpersonerne opdager, at menneskebyer har særlige steder, der byder på både øl og massage til trængende sjæle. Samtidig opdager de en restaurant, som serverer kobekød.

Kørernes færden rundt i byen går ikke ubemærket hen. Den griske kvægavler, der er i byen for at gufle kobekød, opdager nemlig de tre køer og får nu endelig mulighed for at fange dem. Enten med vold og magt eller ved at han med snu metoder får lokket dem ombord i sin lastbil.

Formålet med tredje akt er lade hovedpersonerne opdage menneskenes verden på godt og ondt. De opdager alle byens tilbud og muligheder for hurtig tilfredsstillelse, men opdager samtidig, at der også er en mørk bagside ved det hele.

Akten starter, når kørerne står ved udkanten af byen og tørster efter øl, og den slutter, når de er kommet op på den griske kvægavlens lastbil og kører afsted mod hans stald.

### Tredje akt i stikord

- Tørst og ømme muskler.
- En fuld rotte og en kat kan vise vej til øl og massage.
- Opiumshule med en geisha, papirvægge og en sur bodyguard med et samuraisværd.
- Supermarked med øl og hakket oksekød.
- Restaurant med Onkel Wagyu på plakaten.
- Kobekød er noget, som mennesker spiser.
- Kvægavleren fanger kørerne med vold eller list og kører dem mod sin stald.

## Hvad er det vigtigste for hovedpersonerne i tredje akt

---

Mødet med menneskenes verden og deres fristelser er det centrale i denne akt. De uskyldige, uvidende køer, der kun kender mennesker som godmodige bondemænd, opdager, at de også er langt mere end dette.

- **Akira** vil være skeptisk ved menneskenes by, men vil opdage, at man også let kan få stillet sine behov for øl og massage her. Spil på, at selv for en ko som Akira kan byens fristelser kan virke tillokkende.
- **Hayao** vil opdage, at den blåøjede tro på alt det fantastisk ved verden uden for Stalden ikke altid holder helt stik. Spil på alle de ting, der kan skuffe Hayao, som fx opdagelsen af kød i supermarkedet eller i de store kobe-bøffer på restauranten. Gør plads til, at Hayao kan blive skræmt og overrasket over den nye verden.
- For **Haruki** vil det være en overvindelse at komme ind i menneskenes by. Spil på, at overvindelsen betaler sig, og at der venter en belønning for modet i form af læskende øl og massage af ømme skuldre. Men spil også på, at modet giver bagslag, da kvægavleren her midt i byen let kan fange de tre hovedpersoner.

## Temaspillernes funktion

---

- **Hjemve** kan spille på angsten for byen og bagsiden af alle de fristelser, den byder på. Når hovedpersonerne opdager restauranten med kobekød, kan det hele blive vendt lidt på hovedet, for måske betyder hjemve og livet i Stalden også, at man en dag selv bliver forvandlet til kobebøffer.
- **Udlængsel** kan lokke og forføre med øl og massage i denne akt og samtidig vise, hvor spændende menneskenes verden kan være. Samtidig kan køernes opdagelse af kobebøfferne betyde, at livet uden for Stalden måske synes mere dragende og spændende, da man her ikke bliver forvandlet til menneskemad.

### Kvægavleren og hundene

Den griske kvægavler optræder også i denne akt. Han er frustreret over, at kobekøerne er sluppet væk og har nu sat sig ind på byens restaurant for at trøste sig med dyre bøffer og læskende vin. Han bliver vældigt glad, da han opdager, at køerne er i byen, for her vil han let kunne fange dem.

Hundene er fulgt efter køerne, da de forlod øko-marken, og kan optræde mange steder i akten. Brug dem til at presse historien videre, hvis den er ved at gå i stå med massage og øl. De kan nemlig let komme dumpende, hvis fx scenen i supermarkedet tager for lang tid.

Brug kvægavleren som et grotesk billede på menneskenes nydelseskultur, samtidig med at han kan være både forførende og truende overfor hovedpersonerne.

## Scener i tredje akt

### Udkanten af byen

---

Efter hovedpersonernes flugt fra øko-køernes mark står de nu ved udkanten af en lille by. Mørket er ved at falde på, og øl-tørsten er ved at være meget stor.

Pludselig løber en rotte ind mellem køernes ben, hvor den prøver at gemme sig. Den bliver jaget af en kat fra byen. Rotten er stinkende fuld og lugter af øl - en lugt, hovedpersonerne bestemt genkender. Hvis køerne lover at beskytte den mod katten, vil den vise, hvor de kan få fat i øl. Den kender også en restaurant med en god vinkælder, hvis det var noget, siger den.

Katten bor hos geishaen i opiumshulen, og den lover at vise køerne derhen, hvis den må få rotten. Her kan man nemlig få massage og noget beroligende, der er endnu bedre end øl, siger den.

### Massage i opiumshulen

---

I en lille sidegade ligger byens opiumshule, hvor en geisha i kimono og hvid sminke servicerer sine gæster med massage og andre ydelser. Husets indre vægge er lavet af papir, og rundt i alkover ligger mænd med piber og salige, søvnige blikke.

Giv plads til, at der her kan udspille sig en absurd scene, hvor hovedpersonerne skal få geishaen til at give dem massage.

Har køerne rotten med sig, er katten meget interesseret i den og vil bruge mange tricks, for at få fat i den - fx at lulle køerne i søvn med opiumspiber og lignende.

Der kan også nemt opstå ballade i opiumshulen, hvor papirvægge nemt kan gennemtrænges af klodsede køer og en aggressiv kat. Derudover har geishaen også en yakuza-agtig bodyguard med et jakkesæt og samurai-sværd, der vil gå langt i forsøget på at smide køerne ud igen, hvis de laver ballade.

Hvad er det for en by?

Tredje akt udspiller sig en lille landsby med krogede gader og overraskelser omkring ethvert gadehjørne. Den er fyldt med blindgyder, man kan blive fanget i, hvis man fx bliver jagtet af en grisk kvægavler og hans hunde.

## Supermarked med øl og oksekød

---

I byens supermarked kan man få øl i store mængder - hvis det da ellers var til at komme derind midt om natten, når man er en stor kobeko. Den fulde rotter kender en vej ind, som desværre passer bedre i størrelse til en rotte end til tre fuldfede køer.

Lad hovedpersonernes udvise deres kreativitet med at slippe ind, og beløn forsøget med øl på flasker i hyldevis. De skal bare lige åbnes, så er der fest.

Inde i supermarkedet opdager køerne også andet end øl: De finder en køledisk fyldt med bakker med en mærkelig rød substans (hakket oksekød), som alle bærer en tegning af en glad ko. Hvad dette betyder, må være en stor gåde for køerne.

## Restaurant med kobekød og en sulten kvægavler

---

Landsbyen har en fin restaurant, som serverer sushi og kobekød. Hovedpersonerne kan blive tiltrukket af stedet, fordi restauranten har en stander ved hoveddøren, hvorpå der er afbilledet en ko. Og det er ikke bare en tilfældig ko: Hovedpersonerne genkender den som deres gamle onkel Wagyu - en kobeko, der ellers gik ind gennem Porten til Nirvana for længe siden. Nu tror køerne måske, at de inde i restauranten kan møde deres onkel og lære mere om Nirvana.

I køkkenet hersker en meget dygtig kok, som fægter med sin enorme kniv og lyser op i et stort, grådigt smil, hvis han ser de tre køer. Han vil lokke og gøre alt muligt, for at han kan få lov til at bruge dem som bøffer i køkkenet.

Inde i den fine restaurant, omgivet af tjenere i smokings og vinflasker i massevis, sidder den griske kvægavler og mæsker sig i en kæmpe bøf. Han æder og nyder, men er også frustreret over, at han endnu ikke har fået fat i sine egne kobekøer. Lad ham gerne tale ud i luften om dette.

Dukker hovedpersoner op i restauranten bliver kvægavleren glad og vil gøre alt for at få dem med ud på sin lastbil - enten med lusk og overtalelse eller med tvang.

### Fulde kobekøer?

Lykkes det for hovedpersonerne at gå ombord i rigelige mængder øl, bliver de fulde - meget fulde. Øllet smager dejligt her i menneskenes by, men det har en helt anden styrke, end det, køerne er vant til fra stalden.

Fulde køer er endnu mere klodsede, har dårlige dømmekraft og er langt lettere at fange for en grisk kvægavler, der gerne vil have et par kobekøer med hjem til sin stald.

### Er det os, der bliver til det røde kød?

Mødet med kødet i supernarkedet og kobebøfferne i restauranten skulle gerne få noget til at gå op for hovedpersonerne: At det er sådan nogle køer, som dem, der ender som menneskemad.

Brug gerne lidt tid på denne erkendelse, og giv de tre køer mulighed for at reagere på dette på hver deres måde.

## Indfangning af hovedpersonerne

---

Tredje akt kulminerer, da den griske kvægavler opdager, at de tre kobekøer befinder sig i byen. Lad der udspille sig en kaotisk jagt, der kan foregå i restauranten, i supermarkedet og rundt i byens smalle gader - eller lav en mere intim og rollespilspræget scene, hvor kvægavleren med lusk får lokket dem op på ladet i sin bil.

Bliver der jagt, kan kvægavleren få hjælp fra mange af bipersonerne - blandt andet fra hans egne hunde, geishaens bodyguard og kokken fra restauranten. De mange blindgyder i byen kan også komme kvægavleren til hjælp.

Ender det i en mere stille scene, kan kvægavleren lokke hovedpersonerne med, at livet i hans stald er endnu bedre end det, de kender til - eller at de da bestemt ikke bliver til hakkekød hos ham, fordi han jo laver mælkekvæg. Brug gerne hovedpersonernes følelser aktivt i denne scene.

Akten ender med, at køerne kommer ombord på en lastbil, der skramler af sted ud i mørket mod kvægavlerens stald.

# Fjerde akt:

## Den nye stald

Hovedpersonerne ankommer til den griske kvægavlens triste industri-stald. Her bliver de lukket inde i en mørk og ildelugtende verden proppet med ranglede malkekøer, der med angst venter på, at det er deres tur til at blive sendt væk, når de er for udpinte til at gøre nytte.

I stalden hersker den fede moder-ko, som opretholder disciplin og orden blandt de alt for mange dyr i stalden. Moderkoen er ikke tilfreds med de nyankomne, som hun føler, truer hendes position som leder af stalden. Kvægavleren har nemlig valgt hovedpersonerne til at skulle indgå i hans særlige kobe-plus-program med øl, tvangsfodring og hårdhændet massage. Det er moderkoen misundelig på, og hun og hendes håndlangere gør derfor alt for at kanøfle kobekøerne. Til sidst er de så desperate, at de må tage den eneste vej ud: den åbne port, der fører fra stalden til slagteriet, og som alle de andre dyr i stalden er rædselsslagne for at gå ind ad.

Formålet med fjerde akt er at vise hovedpersonerne den usle verden, der også gemmer sig uden for kobekøernes trygge stald. Nok er de også her særligt udvalgte, men oplever det her på en grotesk og overdrevet måde.

Akten starter, når hovedpersonerne bliver ført ind i stalden, og slutter, når de beslutter sig for at flygte via døråbningen bagerst i stalden.

### Fjerde akt i stikord

- Ankomst til den dystre stald.
- Moderkoen.
- Fodring og malkning af de forhutlede køer.
- Kvægavlerens kobe-plus-program med tvangsfodring, øl og brutal massage.
- Jalousi og kanøflen.
- Flugt gennem døren bagerst i stalden,



## Hvad er det vigtigste for hovedpersonerne i fjerde akt?

---

Mødet med mørket og de stakkels dyr, der lever i det, er det centrale i fjerde akt. Hovedpersonerne skal for alvor opdage, at der er forskel på, hvordan man lever som kvæg i forskellige stalde, og at de er heldige at være vokset op som kobekøer - også selvom de også i denne nye stald er 'særligt udvalgte'.

- **Akira** møder her en verden, som bekræfter forestillingen om, at livet hjemme i kobestalden tilhører de særligt udvalgte. Måske udvider Akira også sit verdensbillede i mødet med den udpinte malekøer.
- **Hayao** opdager, at alt i verden uden for Stalden ikke er bedre end den verden, de kommer fra. Hayao begynder måske endda at længes hjem til sit trygge liv.
- **Haruki** får her bekræftet alle bange anelser om, at verden er farlig, og at man skal passe på. Men Hakuri får også muligheden for at vise heltemod og måske være den, der går forrest ind i det mørke, som ingen af køerne i den dystre stald tør gå ind i.

## Temaspillernes funktion

---

Begge temaspillere får lov til både at male med den store uhyggepensel og spille på det overdrevne og groteske, der samtidig skal gøre akten sjov.

- **Hjemve** kan give den fuld skrue ved at vise, hvor meget livet i den dystre stald er værre end det trygge liv derhjemme. Samtidig kan spilleren også antyde, at der kan være gode ting ved det stillestående liv, hvis man fx formår at være særligt udvalgt, som moderkoen er det.
- **Udlængsel** kan bruge sine kræfter på at fremstille den dystre stald som et troldspejl over livet i kobestalden - at dette er, hvad livet i yderste instans er i en stald uden fremdrift og eventyr. Samtidig kan Udlængsel også spille på, at det kan være muligt selv at gøre en forskel og bryde ud af selv det mest fastlåste og stillestående liv, hvis man griber chancen.

## Hvordan bliver fjerde akt sjov?

Selvom hovedpersonerne er havnet i en dystre stald med masser af uhygge, skal spillet stadig være sjovt. Spil blandt andet på kontrasterne i mødet mellem de forkælede kobekøer og de forhutlede stakler i den nye stald. Her kan der opstå ganske morsomme situationer, hvis hovedpersonerne ikke rigtigt forstår køerne i stalden og fx spørger til, hvorfor de da ikke bare drikker noget mere øl eller æder noget mere kraftfoder. Her kan du som spilleleder påvirke spillerne ved hele tiden at beskrive stalden som mærkelig og uforståelig for hovedpersonerne.

Derudover kan mødet med moderkoen også blive ganske sjovt i al sin absurditet. Giv temaspillerne plads til at give hende fuld skrue med jalousi og paranoia over, hvad de nye dyr i stalden dog er ude på.

## Scener i fjerde akt

### Ankomst til den dystre stald

---

Hovedpersonerne bliver bogstaveligt talt læsset af midt i den dystre stald. Ved første øjekast virker stalden tom, idet man kun kan se få meter frem, og fordi der virker underligt stille. Men efter et stykke tid, begynder de ængstelige køer i mørket og komme frem, så man først kan skimte øjnene og siden de afpillede kroppe.

### Moderkoen

---

Ud af mørket kommer også den fede, rynkede moderko. Hun vil byde de nyankomne 'velkommen' og slå fast, at de ikke skal tro, de er noget i hendes stald. Da moderkoen træder frem, trækker de andre køer sig tilbage og ser endnu mere ængstelige ud, mens de har travlt med at se ned i jorden. Bag sig har hun et par kastrerede stude, der tydeligt er hendes håndlangere.

### Den dystre stald

Den griske kvægavlens stald henligger næsten i mørke, hvori de udpinte malkekøer gemmer sig. Ofte kan man kun skimte deres øjne, og der hersker en udpræget stilhed.

Af og til bliver stilheden brudt af larmen fra de enorme malkemaskiner, der bliver hejst ned fra loftet for at malke køerne. Andre gange er det fodermaskinerne, der går i gang og spytter industrifoder ud på gulvet til de sultende køer.

Allerbagerst i stalden ligger den mørke døråbning. Her bliver man sendt ind, når man ikke længere er til nogen nytte for den griske kvægavler. Ingen ved præcis, hvad der venter, men alle ved, at det er noget forfærdeligt - og at ingen nogensinde er vendt tilbage derfra.

Der er ingen dør i åbningen, for alle dyrene i stalden frygter det, der gemmer sig derinde. Derfor går ingen derind frivilligt.

## Malkning og fodring

---

Pludselig lyder der en høj sirene, og der går næsten panik i de udhungrede køer, inden de indfinder sig på lange rækker.

Ned fra loftet bliver der hejst et gigantisk maskineri med slanger, pumper og andre uhyrligheder. Slangerne er påmonteret sugekopper og kan bevæge sig. De finder selv vej til køernes patter og starter et brutalt udseende malkearbejde, hvor køerne bliver tømt for mælk på ganske få sekunder.

Hvis det ikke lykkes for hovedpersonerne at gemme sig, bliver de også forsøgt malket af den store maskine.

En lignende situation opstår, da kvæget skal fodres, og store slanger også kommer ned fra loftet. Heri er der en tynd flydende suppe, som køerne grådigt slikker i sig.

## Kvægavleren byder velkommen

---

Den griske kvægavler har glædet sig som et lille barn til at få rigtige kobekøer i sin stald, og han kommer ind i stalden for at byde hovedpersonerne velkommen. Han viser dem stolt rundt i stalden, så de rigtigt kan se, hvor moderne og effektivt det hele er. Han klapper og aer dem og virker skræmmende venlig. Selvom kobekøerne ikke forstår ordene fra kvægavleren, er det alligevel tydeligt, hvad han siger. Bag kvægavleren lusker hans to dumme hunde.

Rundturen slutter i det særlige kobehjørne, hvor hovedpersonerne bare kan slappe af, siger han. De er hans nye udvalgte superkvæg, der er starten en helt ny fremtid for ham og hans stald.

### Hvad skal der ske?

Giv kobekøerne tid til at være lidt alene i et hjørne af stalden, så de kan forsøge at finde hoved og hale i, hvor de er havnet. Giv dem tid til tale afdæmpet sammen, selvom lavmælt samtale kan opfattes som forsøg på revolution mod moderkoens regime.

### Kvægavlerens kobe-plus-program

Den griske kvægavler ønsker inderligt at lave sit eget kobekød, og derfor har han indrettet en del af stalden til sit personlige kobelaboratorium. Her er der store, klodsede massagemaskiner, rør med tyndt øl, maskiner til tvangsfodring og højtalere, der spiller rædselsfuld, skinger musik.

Kvægavleren har tidligere forsøgt at gøre nogle af sine egne dyr til kobekød med disse maskiner, men uden held. Men nu, hvor han har fået fat i tre fine eksemplarer af de helt rigtige kobekøer, glæder han sig til at sætte gang i produktionen for alvor.

## Fodringstid i kobeland

---

Efter rundvisningen skynder den stolte og ivrige kvægavler sig op ad en stige og op i et kontrolrum fyldt med håndtag og knapper. Han skal sætte plus-programmet i gang, råber han ned til hovedpersonerne. Skinger musik sætter i gang, da han trækker i stort håndtag.

Ned fra loftet kommer ulækkert udseende slanger, hvorfra der drypper tyndt og surt øl. Andre slanger indeholder en vammel grød af dårligt kraftfoder. Slangerne er bevægelige og finder selv vej til kobekøerne, der pludselig bliver holdt fast af mekaniske gribekløer og tvangsfodret.

Efter fodringen er der et kort øjeblik stilhed, inden store træ-ruller kommer ned fra loftet. Rullerne begynder at massere dyrene ved at køre automatisk frem og tilbage hen over ryggen på dem.

Oppe fra kontrolrummet jubler kvægavleren, mens han hiver i håndtag og ser enormt stolt ud. Han er sikker på, at køerne elsker hans kobe-plus-program. I baggrunden følger alle de udmargrede dyr både ængsteligt og nysgerrigt med på samme tid. Moderkoen ser meget skeptisk og jaloux ud.

## Jalouisi og ond stemning

---

Moderkoen kan ikke lide de nyankomne kobekøer. De truer hendes position som leder af stalden, og hun er misundelig over kvægavlerens interesse for dem. Hun vil bruge al sin magt, for at holde dem nede og lade køerne forstå, at de ikke skal komme ind i hendes stald og bare sådan gøre sig til over for herren.

Moderkoen har sine håndlangere, der kan sættes ind - og de mange menige køer i stalden er alle for skræmte til ikke at gøre, som moderkoen siger. Dog er der enkelte revolutionært indstillede køer, der måske kan blive opmuntret af hovedpersonernes tilstedeværelse til at gøre indsigelser mod Moderkoens regime.

## Den mørke port bagerst i stalden

---

Den eneste vej ud fra kvægavlerens dystre stald er gennem den døråbning, der altid henligger i totalt mørke. Af og til er en ko så afkræftet, at den ikke længere kan levere mælk, hvorefter den bliver sendt derind. Ingen ved, hvad der gemmer sig derinde, men alle frygter det.

Vent lidt med at introducere døråbningen til spillerne. Lad dem opleve staldens absurde gru og konflikten med moderkoen først.

Efterhånden, som alting bliver mere og mere håbløst, skal hovedpersonerne indse, at deres eneste chance for at slippe ud er ved at gå ind ad den mørke åbning. Der er ingen, der holder dem tilbage, selvom der lyder et rædselsslagent gisp fra alle de andre køer i stalden, hvis de går derind.

Beslutter hovedpersonerne ikke selv at gå derind, vil moderkoen til sidst jage dem gennem døren for at slippe af med dem.

Akten slutter, når kobekøerne går ind i mørket.

# Femte akt: Slagteriet

Kobekøerne er sluppet ud fra den dystre stald, men kommer fra asken og til ilden, da porten fører direkte ind til et gigantisk kvægslagteri. Her står slagtemodent kvæg stuvet sammen i lange rækker, opdelt efter køernes brændemærker, der indikerer, om de er konventionelle, øko- eller kobekvæg. I rækkerne opdager hovedpersonerne gamle bekendte fra både Stalden og øko-marken, og de må indse, at slagtebåndet venter alle - også de ellers så særlige udvalgte kobekøer.

Hovedpersonerne må tænke hurtigt og kreativt, hvis de vil undgå at ende som bøffer, alt imens den griske kvægavler forsøger at få dem tilbage til sin stald, så han kan fortsætte sit særlige program. Heldigvis er kobe-bondemanden også til stede i slagteriet, og han genkender køerne som sine. Han lukker dem ind i den særlige kobe-lounge, hvor køerne får mulighed for at slappe af. Her opdager hovedpersonerne, at de slet ikke er reddet, men blot er ved at blive lullet i søvn for at blive slagtet om lidt af deres ejer. Nu må de finde ud af, om de rent faktisk ønsker at slippe væk, eller om de tror på, at Nirvana endelig venter for enden af slagtebåndet.

Hvis de vil redde livet, må køerne handle hurtigt, og de eneste udveje viser sig at være at skabe så meget ravage og panik, at deres adrenalinniveauer bliver for høje til, at de giver mening at blive slagtet. Med for høje adrenalinniveauer bliver kødet nemlig uspiseligt og kan ikke sælges som dyrt kobekød.

Formålet med femte akt er at have et actionfyldt klimaks med masser af muhende køer, store slagtemaskiner og en mulighed for en happy ending (så længe det varer). Samtidig skal hovedpersonerne erkende, at alle køer, ligegyldig opvækst, ender på det samme slagteri - og selvom man er en særlig udvalgt kobeko, skal man altså stadig en dag skæres i småstykker og ende som kød til de sultne mennesker.

Akten starter, da hovedpersonerne forlader den dystre stald og slutter, når de enten slipper væk fra slagteriet eller bliver slagtet.

## Femte akt i stikord

- Den lange gange og de tre døre med de tre forskellige tegn.
- En stor gang med lange rækker af køer.
- Kvægavleren prøver at få kobekøerne tilbage i den dystre stald.
- Kobe-bondemanden opdager sine undslupne køer og 'redder' dem for en stund.
- Kobe-loungen, hvor kvæget bliver beroliget inden slagtning. Ikke en redning, men blot sidste stoppested inden slagtebåndet.
- Køerne må finde ud af, om de vil forsøge at slippe væk eller acceptere, at Nirvana venter efter slagtningen.

## Hvad er det vigtigste for hovedpersonerne i femte akt?

---

I femte akt handler det for hovedpersonerne om at finde ud af, om de egentlig ønsker at slippe væk fra slagteriet, eller om de accepterer at det kan være kobekøers skæbne at ende livet her.

- **Akira** må finde ud af, hvad oplevelserne i slagteriet betyder. Spil på, at den klare tro på meningen med det hele, kan blive rystet. Spil også på, at Akira måske et øjeblik kan tvivle på, om kobekøer virkelig er særligt udvalgte, når de ender på samme slagteri som alle andre køer.
- **Hayao** skal finde ud, om oplevelserne i slagteriet bekræfter udlængslen og drømmen om at slippe væk, eller om dette endelig får Hayao til at acceptere sin skæbne som særlig udvalgt kobe-ko.
- For **Haruki** er der på slagteriet endegyldigt en mulighed for at gøre en forskel. Måske kommer de to andre køer i så store problemer, at det er Haruki, der for alvor må redde dagen. Samtidig må Haruki finde ud af, om den unge usikre ko er mest til udlængsel og eventyr eller til at være en del af flokken.

## Temaspillernes funktion

---

De to temaspillere skal i scenariets store klimaks gøre sit for at slå deres temaer endeligt fast. Deres opgave er her at fokusere på de mere filosofiske aspekter af mødet med slagteriet, mens du som spilleleder giver den gas med action og slagterimaskiner.

- **Hjemve** kan bruge slagteriet og oplevelserne heri til at slå fast, hvor trygt der er hjemme i Stalden. Samtidig kan spilleren fokusere på den særlige orden og trygge forudsigelighed, der ligger i, at kvæg ender sine dage her. Hjemve kan med held forsøge at få hovedpersonerne til at indse, at alt dette er en del af den store plan for kobekøer, og at det faktisk er Nirvana, der venter for enden af båndet.
- **Udlængsel** kan bruge akten til at slå fast én gang for alle, at stilstand og tryghed blot fører til slagtebåndet. Spilleren kan spille på hovedpersonernes overlevelsesinstinkter i et forsøg på at få dem til at indse, at alt dette halløj skyldes den forudsigelige og kedelige verden, de kommer fra.

## Scener i femte akt

### Den lange gang

---

Akten starter i den lange gang, der fører fra den dystre stald og ind mod slagteriet. I starten er der helt stille og mørkt i gangen, men efterhånden begynder man at kunne høre skramlende lyde fra slagteriet og muhende køer. Samtidig bliver det lysere, da mørket bliver aflyst af blinkende lysstofrør.

### De tre døre

---

Den lange gang ender i et cirkulært rum, hvor der er tre døre. Der løber også andre gange ind i rummet, men de er alle blokeret af gitre, så man ikke kan gå tilbage ad dem.

De tre døre bærer hver sit tegn, der er identisk med de brændemærker, køerne har stiftet bekendtskab med. En bærer kobetegnet og er lukket. En anden bærer øko-mærket og er også lukket. Den tredje bærer ikke noget mærke, og er åben. Ved hver af de lukkede døre hænger et kamera, der vil kigge nærmere på eventuelle brændemærker - passer et brændemærke med dørens tegn, går den op.

Hvis en eller flere af hovedpersonerne har fået kobetegnet, kan de altså komme ind ad kobedøren (og kun de, der har mærket) - ellers er det kun muligt at gå gennem den åbne dør.

### Slagteriet

Slagteriet er et gigantisk industrielt kompleks, der er bygget sammen med den griske kvægavlens stald via en lang gang. Dermed har kvægavleren optimeret sine produktionsforhold mest muligt.

På selve slagteriet er det dog ikke kun de udpinte malkekøer, der bliver slagtet. Her møder både øko-køer og kobekvæg også deres endeligt. Hver type kvæg har sine særlige maskiner og slagteforhold.

Slagteriet er en kæmpe stor mekanisk konstruktion med transportbånd, ståldøre, tandhjul og masser af håndtag, der kan hives i. Røde lamper kan blinke, sirener kan hyle, og det hele kan blive indhyllet i røg og olie på et ganske kort øjeblik, hvis noget går galt

Selvom kvægavleren ofte har kigget længselsfuldt efter de kobekøer, der bliver slagtet her, er det aldrig lykkedes ham at få fat i nogen af dem herfra - kobe-bondemanden er ganske enkelt altid for opmærksom på sine køer.

### Brændemærkerne

De forskellige brændemærker på køerne har en vigtig funktion på slagteriet. Det er dem, der viser, hvor den enkelte ko skal hen. Det er derfor vigtigt at huske, hvilke af hovedpersonerne, der blev brændemærket i første akt.

Brug hovedpersonernes brændemærker (eller mangel på samme) kreativt. For eksempel kan et kobebrændemærke i sidste øjeblik redde en af hovedpersonerne fra det forkerte transportbånd. Og et manglende kobebrændemærke kan forhindre dem i at komme ind i kobeloungen. Det kan også skabe panik blandt de ventende kobekøer, hvis der er en i ko køen, der mangler mærket.



## Den store hal

---

Alle tre gange fører ind i en kæmpe stor hal i flere etager med metalbroer, kraner og store porte, der fører længere ind i komplekset. Hver gang fører ind til hver sin række af kvæg, som står linet up og venter på dets videre skæbne. De tre rækker er hegnet ind, men det er selvfølgelig muligt at slippe over hegnet med lidt snarrådighed og dermed komme over til en anden række.

I malkekvæg-rækken står et par enkelte udpinte malkekøer og venter på, at en stor kran løfter dem en ad gangen og op på et transportbånd. I øko-rækken venter dyrene også på en kran, der dog griber dem en smule mere nænsomt. Og i kobe-rækken står køerne helt roligt og venter på, at en dør går op, og at de et par stykker ad gangen kan spankulere ind ad den - hvorfra man også hører dæmpet musik.

Hovedpersonerne genkender i øvrigt dyr i både øko- og koberækken. I øko-rækken står de to hippie-agtige køer, som de mødte allerførst på øko-marken, og i koberækken står flere af deres gamle kammerater fra Stalden.

## En frustreret og rasende kvægavler

---

Den griske kvægavler har til sin gru opdaget, at kobekøerne er stukket af fra hans stald (det troede han virkelig aldrig, de kunne finde på). Derfor er han nu både vred og skuffet og vil rigtigt gerne have dem tilbage, så han kan fortsætte sit særlige program.

Kvægavleren kommer stormende ind på en balkon højt oppe over køerne. Med sig har han sine hunde, som han kan bruge aktivt i sit forsøg på at få hovedpersonerne tilbage til stalden. Kvægavleren er i øvrigt så vred og frustreret, at han vil gå til yderligheder og gladeligt begynder at hive i alle mulige håndtag og trykke på knapper for at få fat i kobekøerne. Alt det kan skabe gigantisk kaos i slagteriet, hvor tandhjul, transportbånd og kraner går i gang i ét væk.

Kvægavleren vil forsøge sig med både med vold og listig overtalelse. Han mener at have et godt argument, idet han kan redde hovedpersonerne fra slagtebåndet (i hvert fald for en tid), hvis de kommer med ham tilbage.

Vent eventuelt lidt med at introducere de andre kobekøer

Hvis du vil skabe spænding og udvikling i løbet af klimakset, kan du vente lidt med at introducere rækkerne med kobekvæg. Dermed tror hovedpersonerne, at kobekøer ikke rigtigt har noget at gøre på slagteriet - i hvert fald ikke før de opdager, at det er også er meningen, de selv skal ende her.

## Kobebondemanden

---

Kobekøernes ejer, bondemanden, er også til stede på slagteriet, da hovedpersonerne ankommer. Han er taget derhen for at få slagtet nogle af sine andre dyr. Måske ser hovedpersonerne ham, da de ankommer til den store hal, hvor de kan forsøge at få hans opmærksomhed - de tror jo, at han kan redde dem. Måske opdager han dem først senere og får dem ud af en umiddelbar fare, således at køerne for en stund tror, at nu er de reddet - indtil de står i kobeloungen og må indse, at det også er meningen, de skal slagtes.

Bondemanden er lidt forvirret over, at hovedpersonerne dukker op, men også meget glad for at se dem. Han har været oprigtigt bekymret for sine tre forsvundne køer og samtidig ked af al den indtægt, han har mistet. Nu har han endelig muligheden for at få dem slagtet på den rigtige måde og vil staks gå i gang med at beroligne dem, så de kan blive klar til slagtebåndet.

## Kobe-loungen - nøglescenen i femte akt

---

På et tidspunkt ender hovedpersonerne i kobe-loungen. Det er det rum, der gemmer sig bag den dør, som kobekøerne ude i hallen står i kø ved.

Her bliver kobekøerne ført ind, for at de kan falde helt til ro, inden de bliver slagtet. De får ekstra god massage, hører endnu dejligere musik end normalt og får serveret ekstra dejlig øl. Det hele sker for at sikre, at køerne ikke er ophidsede ved slagtingen - både for køernes egen skyld og for at undgå dårlig adrenalin-smag i kødet.

Her kommer kobebondemanden også ind for at nusse sine kære køer lidt og sige farvel, inden de skal blive til de dyre bøffer, han lever af at producere.

Hovedpersonerne kan ende i kobeloungen på flere måder. Enten gennem køen udenfor, eller fordi de på kaotisk vis havner her via transportbånd, kraner eller lignende.

I kobeloungen skal den store erkendelses-agtige scene udspille sig. Det er her, at hovedpersonerne skal indse, at selv kobekvæg herfra bliver sent videre til slagtebåndet. Lad dem et øjeblik tro, de er reddet, da bondemanden kommer ind.

Giv plads til ro i denne scene og til at de tre hovedpersoner kan finde ud af, hvad de skal gøre.

## Hvordan ender femte akt

---

Der forskellige måder, hvorpå femte akt (og dermed scenariet) kan ende.

- Hovedpersonerne går så meget i panik, at det til sidst ikke er muligt at slagte dem. Det medfører, at alting enten bliver så kaotisk i slagteriet, at maskiner går i stykker, og slagteprocessen ikke kan fortsætte - eller at køernes adrenalinniveauer bliver for høje. I begge tilfælde bliver bondemanden nødt til at tage sine køer med hjem igen og vente til en anden dag.
- Den griske kvægavler får lokket hovedpersonerne med tilbage til den triste stald. Måske er hovedpersonerne blevet så skuffede over, at deres elskede kobebondemand har tænkt sig at slagte dem, at de vælger den dystre stald i stedet (Se alternativ slutning).
- Køerne accepterer deres skæbne og lader sig berolige af bondemanden, inden de bliver fragtet ind på slagtebåndet og ender deres dage her (se alternativ slutning)
- Det er selvfølgelig en mulighed, at scenariet ikke ender ens for alle tre hovedpersoner. Måske bliver to reddet, mens den sidste vælger at blive slagtet.

# Epilog:

## Tilbage i Stalden

Er hovedpersonerne blevet reddet fra slagteriet af kobebondemanden, vågner de atter op hjemme i Stalden. Her udspiller sig nu en ultrakort gentagelse af første akt, hvor de unge køer vil høre om verden udenfor, og hvor Porten til sidst atter går op - og hvor det atter engang er hovedpersonernes tur til at gå igennem den.

Formålet med epilogen er at binde en lille knude på historien og se, hvordan hovedpersonerne agerer i deres gamle verden, nu hvor de har oplevet en masse og blevet klogere på både kobelivet og kobedøden. Kan de acceptere at leve videre i Stalden? Og hvordan reagerer de, da Porten atter går op, og det endnu engang er deres tur til at gå ind mod Nirvana?

De to temaspillere er tilbage i deres vante roller og skal spille på alt det, de også gjorde i første akt.

### Scener i epilogen

#### Kørerne vågner

---

Hovedpersonerne vågner langsomt til lyden af musik. Der er varmt og rart. Snart opdager de, at de er tilbage i Stalden.

Rundt om dem står alle de unge kobekalve, der vil høre om livet udenfor.

#### De sure køer

---

De tre hovedpersoner er ikke lige populære overalt i Stalden. De køer, der var med på slagteriet er sure på dem. De er sure over, at hovedpersonerne fik lavet rav i den og forhindrede dem i at komme til Nirvana. De mener, at det er hovedpersonernes skyld, at de nu er tilbage i stalden i stedet for at være evigt på den anden side.

## Den griske kvægavler

---

Den griske kvægavler er stadig rasende over, at han ikke fik kobekøerne med tilbage til sin stald. Nu står han igen oven på sine to hunde og forsøger at finde ud af, hvordan han kan få fat i kobekøer til sit kobeplus-program.

## Porten går op (igen)

---

Giv spillerne plads til at fortælle lidt om, hvordan det er at være tilbage i Stalden, inden I atter spiller en scene, hvor Porten går op.

Det er endnu engang blevet hovedpersonernes tur til at skulle gå gennem Porten. Hvordan reagerer de på det? Går de stolt derind og forventer, at Nirvana venter på den anden side af slagteriet? Eller er de bange og gør alt for at undgå det? Prøver de endda at stikke af?

Slut scenariet, når de går gennem Porten igen.

# Alternative slutninger

Spil en af de to alternative slutninger, hvis hovedpersonerne ikke vender tilbage til Stalden, men enten bliver slagtet eller vælger at tage med kvægavleren tilbage til den dystre stald.

## Slagtebåndet, bøffer og Nirvana

---

Bliver køerne slagtet, kommer de selvfølgelig til Nirvana. Lad hovedpersonerne beskrive, hvordan der ser ud i det Nirvana, de vågner op i - og lad de to temaspillere forsøge at påvirke det. Måske har hver spiller sin helt egen udgave, som afspejler den enkelte rolles udvikling igennem scenariet.

Slut af med en beskrivelse af den griske bondemand, der sidder arrig på restauranten og mæsker sig kobebøffer, som han må betale i dyre domme for. Udenfor er plakaten af onkel Wagyu taget ned, og i stedet er der kommet en ny plakat med de tre hovedpersoners ansigter på.

## Den dystre stald, næsten for evigt

---

Går hovedpersonerne med den griske kvægavler tilbage til den dystre stald, venter der køerne her en trist fremtid med massage og tyndt øl i kobe-plus-programmet. Kvægavleren selv er glad og kommer ofte forbi for at hygge om køerne på sin helt egen griske kvægavler-måde. Den fede moderko ser olmt til, men kan ikke gøre meget.

Slut scenariet, når alting er mest trist - eller hvis køerne endnu engang vælger at gå den lange vej fra den triste stald og til slagteriet ...

# Akira

Jeg er Akira, en ung kobe-ko, som er i min bedste alder. Nu er jeg ikke længere bare en lille kalv. Jeg er endelig ved at være stor og tyk nok. Nu er jeg et snart et voksent stykke kobekvæg, præcis som man skal være det. Nu kan de andre snart ikke komme efter mig og sige alt muligt, om at jeg er sådan en lille mini-muh-ko, som ingen gider at lytte til.

Ja, snart passer jeg helt rigtigt ind i flokken. Så har jeg snart min helt rigtige plads, som en del af den perfekte helhed. Så skal de bare se, når tiden kommer. Så skal jeg vise dem, at jeg har lige så meget ret til alt det her, som alle de andre har.

## Stalden

Jeg er så stolt over, at jeg er en af de, der har gjort sig fortjent til en plads i Stalden. For det har jeg virkelig. At jeg er blevet genfødt som kobe-ko er fantastisk. Jeg ved, at jeg i mine tidligere liv må have stræbt hårdt og inderligt for at blive en af de udvalgte, der nu kun mangler det sidste skridt for at ende i Nirvana.

Jeg vil så gerne bare nyde det vidunderlige og perfekte kobe-liv. Jeg vil så gerne bare have ro, så jeg kan nyde godt af alt det, som vi har krav på her i Stalden. For jeg ved, at jeg har fortjent min plads og slidt hårdt for den - ja, mindst lige så meget som alle de andre.

## Porten til Nirvana

Jeg har hørt, at der inde bag Porten i Nirvana skulle være endnu bedre øl, endnu bedre sake og endnu bedre massage, end det vi har her i Stalden. Det må være så fantastisk, for al det, vi har her, er jo så dejligt.

Og derfor kan jeg næsten ikke vente på, at Porten igen går op. For det er snart min tur. Jeg ved, at tiden er ved at være inde. At jeg også snart har opnået det perfekte. At det snart er mig, Akira, der skal få æren af at gå gennem dørene og ind på den anden side. At det så endelig er mig, alle de andres øjne og misundelse vil hvile på, mens jeg langsomt går derind.

Det bliver så vidunderligt, og hver gang den åbner sig, gibber det i mig. For er det virkelig min tur denne gang? Er det virkelig nu, at jeg skal stråle langt mere end alle de andre dumme køer her i Stalden. Er det endelig nu, at jeg er helt lige så perfekt som de andre?

## Verden uden for

Jeg ved godt, at der er en verden uden for Stalden. Men hvad skal vi med den? Vi skal ikke bruge vores kræfter på at drømme os væk til andre egne med sære skikke og mærkelige sjæle, der endnu ikke har opnået det højeste stadie og er blevet genfødt som det allermest perfekte.

Vi er jo udvalgt til at leve her. Til at forberede os på Nirvana. Til at være en del af det store kobe-fællesskab.

## De andre

- Hayao** er alt det, jeg ikke er. En drømmer og en enspænder, der selv mener at være en meget bedre ko end os andre. Hvor er det bare arrogant og naivt af Hayao ikke at ville anerkende, at vi er her for et større formål - og at det ikke handler om den enkeltes egne drømme og eventyrlyster.
- Haruki** står altid bare der og lytter og nikker og gør alt det, vi andre gør. Man hvad er Haruki egentlig for en ko? Hvad vil en sådan som Haruki opnå? Hvorfor er det altid, at Haruki prøver at skubbe os andre foran og aldrig selv vil gøre en forskel?



## Kære spiller

---

I denne fabel skal du spille Akira, en ung, selvretfærdig og ganske usikker kobe-ko, som dog også indeholder potentiale til at blive en rigtig helt. Akira er sådan en, der virkelig gerne vil passe ind og være som alle de andre. Du kan ikke lide at falde uden for og drømmer om at være den, som de andre lægger positivt mærke til.

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at Akira og et par af de andre køer i løbet af scenariet kommer ud i en verden, som er ganske anderledes, end den velkendte hjemme i Stalden. Her er det selvfølgelig sjovt, hvis du som Akira gør alt for at holde fast i dit syn på verden og ikke rigtigt vil acceptere, at ting kan være helt, helt anderledes. Du har jo altid haft nok at gøre med at passe ind i den verden, du kender til - så når du pludselig er i en verden, hvor tingene er ganske anderledes, så kan det være ganske svært at overskue, hvordan man så skal være. En sådan verden er jo både dybt mærkelig, foruroligende og måske endda direkte uciviliseret.

Som en hovedpersonerne i denne fabel har Akira muligheden for at udvikle sig gennem scenariet. For nok er du selvretfærdig og snobbet, men hvad mon mødet med en anden verden gør ved en kobe-ko som dig? Måske lærer du at tro mere på dig selv og finde ud af, hvem du i virkeligheden er. Eller måske opdager du, at du skal endnu mere taknemmelig over, at have levet i en tryk stald uden bekymringer.

## Sådan gør du spillet sjovt

---

- Vær snobbet og uforstående over for den verden, du møder
- Vær selvhøjtidelig og bedreviddende - men samtidig også ganske usikker
- Gør alt for at få anerkendelse fra de andre kobe-køer - og evt. også fra andre dyr, I møder.

## Sådan gør du spillet rørende

---

- Indrøm din usikkerhed, og at du ikke har svaret på alting
- Opdag, at verden uden for Stalden også kan være fascinerende og dragende - selv på dig
- Vis, at du har brug for de andre køer for at klare dig.

# Hayao

Jeg er Hayao. Jeg er en såkaldt kobe-ko, der bor i Stalden, hvor jeg bare æder og venter på Nirvana. Ja, sådan kan mit liv beskrives. Vente, æde, drikke og høre musik. Det er det hele.

Jeg ville bare ønske, der var noget mere. Noget at opleve. Noget andet og mere spændende end alt det her. Jeg er jo en en ko i min allerbedste alder. Jeg vil ikke bare stå her og blive fed og doven. Jeg vil ud og se verden udenfor. Ud og opleve alle krogene og livet bag bakkerne. Ikke stå her i en stald og bare vente på, at den der åndssvage port går op, og at det er min tur til at gå igennem den.

## Stalden

Alle de andre ævler altid om, hvor fantastisk, det er, at vi bor i Stalden. At vi skal være så stolte af, at vi er blevet genfødt som kobe-køer til et liv netop her. At vi er de udvalgte, der har levet så mange gode liv før dette, at vi nu har gjort os fortjent til Nirvana. At et liv med sake, øl og massage er det mest perfekte liv, man kan forestille sig.

Det er bare, som om det er så hult. Er det virkelig alt, der er at leve for? At leve et kedeligt liv i sus og dus og bare vente på noget, som engang kommer? Er der virkelig ikke anden mening med kobe-livet end at vente på, hvornår næste omgang sake og øl kommer? Er det virkelig det eneste, der er? At vente på, at massagepigerne kommer, så vi kan få masseret de fede, slappe muskler?

Der må være noget andet. Carpe diem, siger jeg bare. Jeg vil da bare totalt meget hellere leve livet fuldt ud nu end vente på noget, der kommer.

## Verden udenfor

Hvor vil jeg gerne ud og opleve verden uden for Stalden. Derud, hvor alting betyder noget. Hvor man kan leve sit liv fuldt ud hele tiden. Hvor hvert øjeblik betyder noget, fordi der altid er noget på spil. Derud, hvor der er fare på færde, mangel på kvalmende øl, og hvor der ikke søvndyssende musik hele tiden.

Der må være så meget at opleve. Så mange spændende steder. Så mange dyr, der er er klogere og mere spændende end os dumme kobe-køer, der tror, vi har forstået det hele.

## Porten til Nirvana

Alle de andre dumme køer står bare der og ser så forventningsfulde ud, hver gang Porten går op. De er faktisk ved at hoppe oven på hinanden af bare spænding over, hvem der nu er udvalgt til at gå med bondemanden derind.

Det er virkelig, som om de ikke rigtig tænker over, hvad det er, de egentlig ser frem til. Som om at det er lige meget. Som om de forventer, at Nirvana bare er det samme som den her kedelige stald - bare endnu mere kedeligt. Som om de slet ikke kan se for sig, hvor spændende og vidunderligt, der måske også kan være på anden side.

Ja, for måske er verden faktisk helt anderledes bag Porten.

## De andre

- **Akira** er så bedrevidende og korrekt og siger bare altid det, som de gamle køer siger. Hvad er det for en ko, der ikke tager selvstændig stilling og ikke tænker, at der må være noget bedre et sted derude? I stedet fabler Akira bare løs om vores plads, om Nirvana, de udvalgte og alt det der ævl.
- **Haruki** er svær at greje. Er altid så lyttende og interesseret i alt det, jeg drømmer om. Men hvad er det for en ko, der ikke har sine egne drømme og bare tager andres til sig. Hvorfor går Haruki aldrig forrest i stedet for altid at få os andre til det?

## Kære spiller

---

I denne fabel skal du spille Hayao, en ung drømmende, eventyrlysten og lettere arrogant kobe-ko, som måske kan vise sig at være en rigtig helt.

Hayao er sådan en, der tror, at alting er meget bedre uden for Stalden. Sådan en, der forventer, at verden er mere spændende og berusende alle andre steder. Du er sikker på, at det autentiske, rustikke og rå er mere intenst og levende end det trygge liv i Stalden. Og du mener, at du er langt klogere end alle de andre køer, fordi du kan se igennem al deres forudsigelighed og har erkendt, at jeres liv er overfladisk og uden mening.

Det er ikke nogen hemmelighed, at Hayao og de andre kobe-køer i løbet af scenariet kommer ud og møder en verden, der helt anderledes, end den I kender fra stalden. Og mon ikke, den også på andre måder viser sig at være anderledes, end den verden, som du forventer at møde? Her vil det være rigtigt sjovt, hvis du som Hayao både formår at være håbløst naiv og overdrevet åben over alt det nye, samtidig med at du er skuffet over, at det slet ikke er, som du forventede det. For nok kommer du til at opleve spændende og autentiske ting, men det er, som om det ikke altid er autentisk nok - som om, der altid bag den næste bakkekam må gemme sig noget, der er endnu mere i hak med din forestilling.

Som en af hovedpersonerne i denne fabel kan det, være at Hayao udvikler sig og får et andet syn på verden gennem spillet. For nok mener du som Hayao selv at være klogere og mere værd end alle de andre kobe-køer, men måske kan du også lære noget. I spillet skal du finde ud af, hvem du egentlig er, og hvad det er for et liv, du gerne vil leve? For nok længes du ud mod eventyr og fjerne horisonter, men hvad er egentlig det vigtige for dig? Hvad er det for en verden, du vil være en ko i? Og hvad er det for en plads, du har i den?

## Sådan kan du gøre spillet sjovt

---

- Vær ekstrem åben og naiv i din tilgang til det fremmede.
- Vær en smule snobbet - du bliver let overrasket over, at ting ikke er, som du forventer, det. Men måske prøver du at skjule det ved at være endnu mere åben.
- Vær arrogant, bedrevidende og belærende - også over for det fremmede.

## Sådan kan du gøre spillet rørende

---

- Lad dig overvælde og begejstre.
- Fokuser af og til på små detaljer i alt det store.
- Vær tro mod din karakter, men giv også plads til, at du kan lære nyt og udvikle dig.

# Haruki

Det er mig, der er Haruki. Jeg er en ung kobe-ko, der bor her i Stalden.

Jeg er i min allerbedste alder, er der nogen, der siger. Jeg er en af dem, der snart skal af sted, siger de. Jeg er en af dem, der snart skal ud på det det der såkaldte eventyr og gå ind gennem Porten og ind i Nirvana og alt det der.

Men altså, det er bare ikke så nemt, som det lige lyder. Det er det måske for de andre, der også skal derind. Men altså ikke for mig. Ikke for lille Haruki. Ikke for mig, den lille kobekalv, der godt nok er ved at være en voksen ko, men altså overhovedet ikke er sikker på, at jeg er klar til alt det der.

Eller jo, det er da sikkert noget for mig. Det prøver jeg tit at sige til mig selv. At det bliver spændende, og at jeg bare skal tage mig sammen og glæde mig til, at det er min tur. Men så let er det bare ikke. Så skal alle de andre jo stå der og kigge på mig. Så forventer de jo alt muligt af mig, og det kan jeg jo slet ikke leve op til.

Hvis jeg da bare én gang formåede at være den ko, som alle de andre beundrede og så som det store forbillede.

## Stalden

De siger, at vi lever det perfekte liv her i stalden. Og bevares, her er jo virkelig også dejligt. Det er da skønt med øl, sake, massage og alt sådan noget. Men nogen gange er det altså også, som om det er lidt for meget. Nogen gange tænker jeg, at der måske var noget andet, der var vigtigere.

Men der er jo også så dejligt trygt her i Stalden. Her ved vi jo, hvordan det hele virker. Her har jeg min lille plads, hvor jeg kan stå og være Haruki og gøre alt det, som en Haruki-kobe-ko som mig gør bedst. Her kan jeg være den, der drømmer, og som samtidig kan være helt tryk ved, at alting er helt, som det plejer at være.

## Porten til Nirvana

Derhenne i enden af Stalden ligger Porten. Det er den port, det hele drejer sig om. Det er den, vi hele tiden venter på, skal gå op.

Og hvor mange gange har jeg ikke stået og gumlet på mit foder og smugkigget over på den og drømt om, hvad det der Nirvana byder på på den anden side. Og hvor mange gange har jeg ikke også været bævende angst for at skulle gå derhen, når det engang bliver min tur.

De andre unge køer virker bare så sikre på det hele. Så sikre på, at de er klar til at gå derind. Så sikre på, at de ved alt om, hvad der venter på den anden side.

## Verden uden for

Jeg drømmer tit om verden uden for. Jeg tænker tit, at der må være ganske fantastisk derude, hvordan det end er. Men jeg tænker også tit, at der er alt for farligt derude. At der er alt for meget, der er helt anderledes, og som sådan en lille kobe-ko som mig overhovedet ikke forstår.

Ja, gad vide, hvad man laver derude? Drikker man også øl og sake og får massage? Står man også dagen lang og gumler på sit foder og venter på, at man skal gå gennem en port?

Det må virkelig være spændende at se verden derude. Det må det altså.

## De andre

- Hayao** fortæller altid så spændende historier og vil så gerne opleve det hele. Hvis bare jeg var lige så sej og totalt meget mig selv, som Hayao er. Hvis bare jeg turde være den, der sagde, hvad jeg virkelig ville have.
- Akira** virker også så selvsikker, men er alligevel helt anderledes end Hayao. Akira er bare så sikker på det hele, på sin plads i verden og på, at Nirvana venter os lige om lidt. Hvis bare jeg kunne finde den samme sikkerhed, så kunne jeg måske lægge al ængstelighed bag mig.

## Kære spiller

---

I denne fabel skal du spille Haruki, en ængstelig og forsigtig kobe-ko, der måske i sidste ende er den allermodigste og viser sig at være en rigtig helt.

Haruki er sådan en, der både drømmer om det store eventyr, men samtidig er frygtelig bange for det. Du vil så gerne opleve en masse, men når du tænker på, at du rent konkret skal gøre noget, begynder du pludselig at svede. Så bliver du fuld af angst og synes, at livet i stalden er det mest spændende, du overhovedet kan forestille dig.

Det er ikke nogen hemmelighed, at Haruki og de andre i løbet af scenariet møder en helt anden verden, end den I kender fra Stalden. For en ko som Haruki er det både spændende og meget skræmmende på én gang. Her vil det være sjovt, hvis du viser begge sider af Haruki frem - så du både er ekstremt fascineret og ekstremt skræmt over det fremmede på samme tid. Det kan du fx gøre ved at være meget nysgerrig, men samtidig ikke tør være den, der undersøger tingene. Du kan hele tiden forsøge at overtale de andre til at gå forrest og til at tage det første initiativ - også selvom det også kan være nok så skræmmende at gå i deres fodspor.

Som en af hovedpersonerne i denne fabel, er det oplagt at Haruki udvikler sig i løbet af scenariet. For Haruki handler det om at finde sig en plads og en rolle i verden - og ja, helt generelt finde ud af, hvad for en ko, Haruki egentlig er. Det er jo ikke en gangbar vej i længden, at være en lille ængstelig en, der altid står i skyggen af de andre, når man faktisk har heltepotentiale. Det kan jo være, at verden måske slet ikke er så farlig endda. Eller at verden nok er farlig, men at den kan erobres og forstås af selv Haruki.

### Sådan kan du gøre spillet sjovt

---

- Vær ekstremt nysgerrig og ængstelig på samme tid.
- Forsøg at få de andre til at gøre de ting, du ikke selv tør.
- Tag gerne æren for modige beslutninger, når først de andre har vist vejen.

### Sådan kan du gøre spillet rørende

---

- Overvind dig selv og tag initiativet.
- Vær heltmodig og vis alt dit mod.
- Erkend, at du er en bangebuks overfor de andre, og at du ikke kan klare dig uden dem.

# Hjemve

Verden er alt for stor, for overvældende og alt, alt for skræmmende. At drømme sig væk til fjerne egne og eventyr er intet, hvis man ikke har sit hjem. At kende sine rødder, sit hjem og sin plads er det største i verden. Alt er en del af den enorme cyklus, hvor alt har sin plads, hvor alle har et sted at høre til.

Du er Hjemve. Du er den kraft, der holder sammen på verden. Du skaber stabilitet, overblik og ro. Du søger altid hjem, aldrig ud. Du vil skabe tryghed, nærhed og følelsen af at høre til og at kende sin plads midt i alt det uoverskuelige. Du er altid i ro. Du er altid på vej tilbage.

Du er angsten for det fremmede. Du er glæden ved det kendte. Du er den udgave af Nirvana, som er skabt af stilstand, harmoni og den perfekte helhed.

## De stakkels kobe-køer

---

Når du ser på kobe-køerne i Stalden bliver du stolt. Stolt over, at de har det godt og lever i en tryk verden, hvor de ved, hvad de skal forvente. Men du får også ondt af dem. Ondt af alle deres drømme og længsel efter fjerne egne, som bare vil skuffe dem. Ondt af, at de ikke forstår deres egne rødder, og kun bekymrer sig om tider, der skal komme.

Du vil så gerne få dem til at forstå, at man ikke kan rejse ud uden at kende sit hjem. At man kun kan drømme, når man også kan åbne sine øjne og se den verden, man har lige foran sine egne fødder.

- Akira** vil så gerne ses af de andre, og tror at alting er godt, når Porten går op. Mangler at forstå, at man først rigtigt er hjemme, når man til fulde forstår sin plads i verden - og at det er andet end en drøm om noget, der en dag skal komme.
- Hayao** ser kun ud og væk og ind i drømmene. Men hvad med verden lige foran snuden? Vil den stakkels drømmer-ko ikke forstå, at livet i Stalden ikke er et trist fængsel, men et sted med plads til fællesskab og tryghed.
- Haruki** vil også gerne drømme, men mangler modet til at gøre det. Du vil så gerne vise, at det ikke handler om at gå forrest eller bagerst, men om at være med i flokken og om at løfte i fællesskab.



# Kære spiller

I dette scenarie har du en særlig rolle. Du er nemlig ikke en rolle i traditionel forstand. Du er derimod en slags hjælpespilleleder, der skal sætte fokus på 'hjemve' og alt det trygge og rare ved den kendte verden. Samtidig skal du være med til at fremhæve, hvor skræmmende, farlig og uforudsigelig verden udenfor er.

Det kan du gøre på flere forskellige måder, fx ved at spille biroller og besjæle ting og ved at påvirke de enkelte scener i en retning, som passer til dit tema.

## Hvad er hjemve?

---

I løbet af scenariet kommer du til at spille på de mere dybereliggende aspekter af dit tema. Dermed skal du gennem spillet finde ud, hvad hjemve egentlig er, og hvad begrebet står for i din og hovedpersonernes verden.

For hjemve er andet end blot længslen hjem. Det er også et fokus på tryghed, på forudsigelighed og på stilstand. Det er et fokus på, at man skal passe ind i den store orden og følge den skæbne, man er blevet pålagt.

## Hvad skal du opnå?

---

Som Hjemve har du ikke et specifikt mål i scenariet. Du kan ikke vinde, men ved at spille på dit tema kan du være med til at fortælle en god historie om tre kobe-køer, der skal opdage, at nok er verden spændende, men at ethvert eventyr og enhver rejse handler om at forholde sig til, hvor man kom fra. Hvordan, det hele skal ende, er ikke klart, og der ikke noget entydigt svar på, om det er Udlængsel eller Hjemve, der er det vigtigste.

## Hvordan kan du spille birollerne?

---

Der er ikke nogen regler for, hvordan du præcist skal spille birollerne. Det vigtigste er, at du puster liv i dem, gør dem sjove, og at de er med til at fremhæve dit tema om hjemve. Det kan du fx gøre ved at lade dem repræsentere alt det uhyggelige og forfærdelige ved konstante forandringer - og ved at lade dem vise, hvor vigtigt det er, at have en base for at kunne fungere i harmoni med sig selv og verden. Det er i øvrigt en god ide, hvis dine biroller er forankret i stilstand og frygter forandringer og nye oplevelser.

## Hvordan kan du påvirke scenerne?

---

Der mange forskellige måder, du kan påvirke de enkelte scener. Udover at spille biroller kan du fx fremhæve detaljer i scenen over for spillerne. Du kan fremhæve særlige stemninger, stille forhindringer i vejen for spillerne, eller du kan decideret vælge at spille ting, som har deres egen stemme, og som taler højt til de andre spillere. Det kunne fx være de truende bjerge i baggrunden, den isnende vind fra vinduerne eller det læskende øl, som flyder til køerne hver eneste dag i Stalden. Men også ved at fremhæve små øjeblikke af skønhed.

Du har stor magt til at påvirke de enkelte scener, men husk, at det er spillederen, der har ansvaret for den overordnede historie. Din opgave er ikke at skabe historien i scenariet, men at udfylde detaljerne og gøre det både sjovt og rørende i de enkelte scener.

## Sådan gør du spillet sjovt

---

Du kan gøre spillet sjovt på mange måder. Du kan fx overdrive det fantastiske ved livet i Stalden, så det næsten bliver kvalmt. Samtidig kan du overdrive, hvor farlig og uforudsigelig den store verden er udenfor.

Du kan lade dine biroller være gammelkloge, konservative og let karikerede, så de bedst fremhæver dit tema om hjemve.

Og endelig gør du spillet sjovt ved at hjælpe spillederen med at skabe situationer, hvor hovedpersonerne kommer på glatis og møder en verden, de slet ikke kan finde ud af at håndtere.

## Sådan gør du spillet rørende

---

Du kan gøre spillet rørende og engagerende ved at skabe Vi er jo udvalgt til at leve her. Til at forberede os på Nirvana. Til at være en del af det store kobe-fællesskab., til at hovedrollerne opdager nye sider af sig selv og hinanden. Du kan fremhæve alt det smukke og poetiske i at kende sine rødder og ved at søge tilbage mod sit hjem. Du kan også give de tre unge kobe-køer mulighed for blive overvældet over skønheden i venskabet og i at have et fælles sted at høre til.

### Fast biperson: Dum hund

Igennem scenariet har du en fast bipersoner i form af den ene af to dumme hunde. De er ejet af en grisk kvægavler, der gerne vil have fat i sine egne kobekøer, og derfor vil bortføre scenariets hovedpersoner. De to hunde skal hjælpe deres herre med denne plan. De er begge snotdumme, men også godmodige hunde, der bare gør, som de får besked på. De to hunde småskændes altid og forstår ikke helt, hvad herren vil. Din hund vil gerne gøre, som der bliver sagt og kende sin plads, men formår det sjældent - især fordi den er temmelig doven egentlig helst bare og sove, hvis den kan komme til det.

# Udlængsel

Verden er så stor. Så levende. Så spændende, ny og fuldstændig fantastisk. For hvad er det dog for eventyr, der venter den rejsende bag det næste bjerg? Hvad er det for sange, de synger i dalen på den anden side? Hvad er det for dyr, træer og blomster, som gemmer sig i verden uden for Stalden?

Du er Udlængsel. Du er den kraft, der peger udad og som altid vil søge, hvad der gemmer sig bag næste hjørne. Du er eventyret, rastløsheden og den evige søgen. Du er altid i gang, altid på vej, aldrig i ro og tilfreds.

Du er angsten for det kedelige. Du er kedsomheden ved det kendte. Du er den udgave af Nirvana, som er alt andet end stillestående harmoni.

## De stakkels køer

---

Når du ser på de kære kobe-køer i stalden, har du ondt af dem. De står der i deres trygge stald og ved ikke bedre. De venter bare. Ser ikke ud, op og hen over bakken. Ser ikke på den anden side af den port, der fører nye steder hen. De tror bare, at alting kommer af sig selv, så længe de venter og gør det forventlige.

Du vil så gerne vise dem verden. Vise dem, hvor fantastisk stor, smuk og poetisk verden kan være. Åbne deres øjne og lade dem opdage alt det nye. Få dem til at flytte sig.

- Hayao** er så fuld af længsel. Længsel efter dig og alt det, du kan tilbyde. Du vil hjælpe og vise, at verden er så stor, så stor. At der altid er nye steder at udforske. At man aldrig skal falde til ro.
- Akira** tror, det hele er så enkelt. At alting handler om at passe ind, om at være en del af det forudsigelige, om bare at vente. Du vil gerne åbne Akiras øjne for alt det, man ikke lige ser, og som ligger bag de mure, der ellers er Akiras verden.
- Haruki** vil så gerne så meget, men gør det ikke. Gemmer sig bag ængstelighed og andres initiativ. Du vil vise vejen frem, så Haruki selv kan gribe nuet og blive sin egen helt, der ser ud over bakkerne og tager ud mod horisonten.

# Kære spiller

I dette scenarie har du en særlig rolle. Du er nemlig ikke en rolle i traditionel forstand. Du er derimod en slags hjælpespilleleder, der skal sætte fokus på 'udlængsel' og alt det fantastiske ved friheden og i verden uden for Stalden. Samtidig skal du være med til at fremhæve, hvor trivielt, kedeligt og komformt, livet i Stalden er.

Det kan du gøre på flere forskellige måder, fx ved at spille biroller og besjæle ting og ved at påvirke de enkelte scener i en retning, som passer til dit tema.

## Hvad er hjemve?

---

I løbet af scenariet kommer du til at spille på de mere dybereliggende aspekter af dit tema. Dermed skal du gennem spillet finde ud, hvad Udlængsel egentlig er, og hvad begrebet står for i din og hovedpersonernes verden.

For udlængsel er andet end blot længslen mod det nye og spændende. Det er også et fokus på bevægelse, forandring og frygten for stilstand. Det er et fokus på, at man skal finde sin egen rolle i den store verden og ikke bare følge den skæbne, man er blevet pålagt.

## Hvad skal du opnå?

---

Som Udlængsel har du ikke et specifikt mål i scenariet. Du kan ikke vinde, men ved at spille på dit tema kan du være med til at fortælle en god historie om tre kobe-køer, der skal opdage, at verden er større og helt anderledes, end de forventer. Hvordan, det hele skal ende, er ikke klart, og der ikke noget entydigt svar på, om det er Udlængsel eller Hjemve, der er det vigtigste.

## Hvordan kan du spille birollerne?

---

Der er ikke nogen regler for, hvordan du præcist skal spille birollerne. Det vigtigste er, at du puster liv i dem, gør dem sjove, og at de er med til at fremhæve dit tema om udlængsel. Det kan du fx gøre ved at lade dem repræsentere alt det spændende ved verden uden for og ved at lade dem spille på, hvor trivielt livet i Stalden er. Det er i øvrigt en god ide, hvis dine biroller altid er på vej videre og har svært ved at finde ro og en fast plads i tilværelsen.

## Hvordan kan du påvirke scenerne?

---

Der mange forskellige måder, du kan påvirke de enkelte scener. Udover at spille biroller kan du fx fremhæve detaljer i scenen over for spillerne. Du kan fremhæve særlige stemninger, stille forhindringer i vejen for spillerne, eller du kan vælge at spille ting, som har deres egen stemme og som taler højt til de andre spillere. Det kunne fx være bjergene i baggrunden, vinduerne i Stalden eller det kvalme øl, som køerne drikker hver eneste dag.

Du har stor magt til at påvirke de enkelte scener, men husk, at det er spillelederen, der har ansvaret for den overordnede historie. Din opgave er ikke at skabe historien i scenariet, men at udfylde detaljerne og gøre det både sjovt og rørende i de enkelte scener.

## Sådan gør du spillet sjovt

---

Du kan gøre spillet sjovt på mange måder. Du kan fx overdrive det fantastiske ved verden uden for Stalden, og du kan samtidig overdrive, hvor trist, kedelig og forudsigelig Stalden er. Du kan lade dine biroller være naive, ensporede og let karikerede, så de bedst fremhæver dit tema. Og endelig gør du spillet sjovt ved at hjælpe spillelederen med at skabe situationer, hvor hovedpersonerne kommer på glatis og møder en verden, de slet ikke kan finde ud af at håndtere.

## Sådan gør du spillet rørende

---

Du kan gøre spillet rørende og engagerende ved at skabe plads til at hovedrollerne opdager nye sider af sig selv og hinanden. Du kan fremhæve alt det smukke og poetiske i verden uden for Stalden, og du kan give de tre unge kobe-køer mulighed for blive overvældet over skønheden og mangfoldigheden i den store verden.

### Fast biperson: Dum hund

Igennem scenariet har du en fast bipersoner i form af den ene af to dumme hunde. De er ejet af en grisk kvægavler, der gerne vil have fat i sine egne kobekøer, og derfor vil bortføre scenariets hovedpersoner. De to hunde skal hjælpe deres herre med denne plan. De er begge snotdumme, men også godmodige hunde, der bare gør, som de får besked på. De to hunde småskændes altid og forstår ikke helt, hvad herren vil. Din hund er altid temmelig overstadig og utålmodig, og den vil altid gerne videre, selvom den bestemt ikke er godt til at holde fokus på målet. Den bliver let distraheret af nye indtryk og spændende dufte.

# Aktoversigter til temaspillerne

# Hjemve - Foerste akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i kobe-køernes Stald.
- Starter med nysgerrige unge kalve, der spørger ind til, hvad der mon er udenfor Stalden.
- Sluttes med en lastbil, der kører galt på vej mod slagteriet.
- Det er hundene, der bliver sendt afsted for at jage lastbilen, der får den til at køre galt.

## Dit tema

---

- Fremhæv alt det fantastiske ved livet i stalden.
- Overdriv gerne idyllen.
- Spil på det alt det uhyggelige, der gemmer sig udenfor.

## Bipersoner

---

- Unge kalve**, der er skeptiske ved Hayaos historier om verden uden for. Det han siger, er altså ikke det, de har ellers har lært.
- Mødre-køerne**, der både er glade for, at hovedpersonerne snart skal gå gennem Porten, men også er ængstelige over, hvad der mon venter dem.
- Bondemanden**, der passer sine køer med stor kærlighed, kender dem alle ud og ind, og som kærligt skriver noter ned om deres tilstand i sin store bog.
- De **unge massagepiger**, der iklædt kimonoer og parfume kommer for at massere køernes ømme muskler.
- Den ene af de to **hunde**.

# Udlaengsel - Foerste akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i kobe-køernes Stald.
- Starter med nysgerrige unge kalve, der spørger ind til, hvad der mon er udenfor Stalden.
- Sluttes med en lastbil, der kører galt på vej mod slagteriet.
- Det er hundene, der bliver sendt afsted for at jage lastbilen, der får den til at køre galt.

## Dit tema

---

- Fremhæv alt det fantastiske, der må gemme sig i verden udenfor Stalden.
- Overdriv, hvor trivielt og trist livet er inden for Staldens vægge.

## Bipersoner

---

- Unge **nysgerrige kalve**, der vil høre alle Hayaos historier om verden uden for Stalden.
- Mødre-køerne**, der er spændte på, hvad der mon venter de unge køer af spændende eventyr, når det snart er deres tur til at gå gennem Porten. Ville selv ønske, det var dem.
- Den gamle avlstyr**, der er gemt væk i et hjørne af stalden og er trist over, at han aldrig har fået lov til at gå gennem Porten. Hans eneste glæde er, når nogen af mødrekøerne får lov til at komme ind til ham.
- Den ene af de to **hunde**.



# Hjemve - Anden akt

## Om akten

---

- Hovedpersonerne vågner op på en fremmed mark og under åben himmel, langt fra den verden, de kender til. Der er mudret, koldt og meget mærkeligt.
- Der er ingen øl eller massage.
- Møder en flok øko-køer, der er venlige og imødekommende - men også arrogante og selvhøjtidelige.
- Ikke øko-køer er ikke velkomne på marken.

## Dit tema

---

- Vis hvor utrygt og mærkeligt, der er her uden for Stalden.
- Spil på alt snavset og de mærkelige skikke, som øko-kvæget har.
- Vis dobbeltheden og spil på det fascinerende ved stilstanden og det forudsigelige i øko-livet.
- Måske bliver øko-livet lidt attraktivt, når hovedpersonerne lærer det at kende.
- Måske minder det lidt om livet hjemme i Stalden.

## Bipersoner

---

- Chillet og stenet øko-ko.** Er yderst tilfreds med det rolige, udendørs liv på marken og forventer ikke noget stort af tilværelsen. Kan dog godt lide fremmede, som skal se deres fantastiske øko-samfund.
- Køer**, som ikke bryder sig ret meget om, at der er kommet ikke-øko-køer ind på marken.
- Tyren**, der er øko-køernes uformelle leder, og som ikke bryder sig om hverken forandring eller fremmede, der kan udfordre hans position som den, der altid får sine ting igennem på øko-rådet.
- Øko-bondemanden**, der vil have ro og styr på sine køer. Bliver panisk angst, da han opdager, at der er uøkologisk kvæg på hans mark. Glad for sit meget lidt økologiske jagtgevær.
- Den griske kvægavlens **ene hund**, der sammen med sin makker skal forsøge at opsnuse de forsvundne kobe-køer.

# Udlaengsel - Anden akt

## Om akten

---

- Hovedpersonerne vågner op på en fremmed mark og under åben himmel, langt fra den verden, de kender til.
- Der er frisk luft, summende insekter og duften af saftigt græs. Her er spændende nye måder at leve sit liv.
- Møder en flok øko-køer, der er venlige og imødekommende - men også arrogante og selvhøjtidelige og som overhovedet ikke drømmer om eventyr.
- Ikke øko-køer er ikke velkomne på marken.

## Dit tema

---

- Vis hvor fantastisk og levende, der er her uden for Stalden.
- Spil på det idylliske og det dragende ved næste bakkekam.
- Spil på dobbeltheden i livet på øko-marken. Øko-marken virker i starten spændende, men er også hegnet ind og forhindrer køernes frihed.
- Nok er det nyt og spændende, men det bliver også hurtigt forudsigelig, kedeligt og totalt stillestående.
- Minder lidt for meget om livet hjemme i Stalden.

## Bipersoner

---

- Totalt åben og **eventyrlysten øko-ko**. Er hele tiden med på nye oplevelser og elsker, når der kommer nye spændende gæster, som man bare totalt meget kan lære en masse af.
- Enkelte **øko-køer**, der lever deres stille liv på marken, men som gerne vil have forandring - men som altid bliver underkendt i øko-rådet, hvor alle skal være enige. Enkelte af hun-køerne vil også gerne af med tyrens maskuline dominans.
- Øko-bondemanden**, der vil have ro og styr på sine dyr. Bliver panisk angst, da han opdager, at der er uøkologisk kvæg på hans mark. Glad for sit meget lidt økologiske jagtgevær.
- Den griske kvægavlens **ene hund**, der sammen med sin makker skal forsøge at opsnuse de forsvundne kobe-køer.

# Hjemve - tredje akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i en lille menneskeby med krogede gader.
- Der virker farligt, beskidt og mærkeligt i byen.
- Køerne er øltørstige og trænger virkelig til massage.
- Byen har et supermarked, en opiumshule og en fin restaurant, som serverer kobekød.
- Kvægavleren sidder på restauranten og guffer kød og ærgrer sig over, at køerne slap væk.
- Kvægavleren får indfanget køerne.

## Dit tema

---

- Vis, hvor faretruende og fremmed sådan en by virker.
- Spil på, at alle de nemme fristelser i menneskenes by har en bagside.
- Spil evt. også på de potentielt gode ting, der kunne være i byen - at en by kan være en tryk ramme, at der kan være ro og let adgang til de gode ting.

## Bipersoner

---

- Kælen og lusket kat**, der jager en skidefuld rotte. Bor hos geishaen i byens opiumshule, hvor man kan få massage. Vil da gerne vise vejen derhen, hvis den må få rotten.
- Søvnige mænd** med tomme blikke i opiumshulen.
- Geishaens **yakusa-agtige håndlanger** i jakkesæt og med et meget skarpt samuraisværd, der let skærer sig gennem papirvægge.
- Sushi- og kobe-kok** på byens restaurant, der svinger med knive meget hurtigt og smiler grådigt ved synet af kobe-kvæg.
- Den griske kvægavlens **ene hund**, der sammen med sin makker har fulgt efter hovedpersonerne til byen. Ved at deres herre er i byen, og at han vil blive glad for et par nye køer.

# Udlaengsel - tredje akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i en lille menneskeby med krogede gader.
- Der er så mange gode ting i sådan en by, og det er let at få tilfredstillet sine behov.
- Køerne er øltørstige og trænger virkelig til massage.
- Byen har blandt andet et supermarked, en opiumshule og en fin restaurant, som serverer kobekød.
- Kvægavleren sidder på restauranten og guffer kød og ærgrer sig over, at køerne slap væk.
- Kvægavleren får indfanget køerne.

## Dit tema

---

- Vis, hvor lokkende sådan en by kan være. Vis, hvor let det er at få adgang til øl og massage.
- Spil på, hvor sofistikeret, spændende og overraskende byen er sammenlignet med Staldens forudsigelighed.
- Men spil også på, at en by også hurtigt kan blive forudsigelig og kedelig. At det hele næsten er for nemt sådan et sted. At der aldrig sker noget nyt.

## Bipersoner

---

- Skidefuld rotte**, der kender en vej ind i supermarkedet, hvor der altid er dejlig øl at få. På flugt fra en lusket kat. Vil gerne vise vej til øl, hvis nogen vil beskytte ham mod katten.
- Geishaen** i opiumshulen, der giver massage og andre ydelser. Klædt i kimono og med hvid sminke i ansigtet. Hænder så bløde som smør.
- Søvnige mænd** med lykkelige smil i opiumshulen.
- Den griske kvægavlens **ene hund**, der sammen med sin makker har fulgt efter hovedpersonerne til byen. Ved at deres herre er i byen, og at han vil blive glad for et par nye kør.

# Hjemve - fjerde akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i kvægavlerens dystre stald.
- Fyldt med udhungret malkekvæg, der gemmer sig i mørket.
- Det hele kontrolleres med hård hånd af Moderkoen og hendes håndlangere af kastrerede stude.
- Hovedpersonerne er særligt udvalgte til at være med i kvægavlerens særlige kobe-plus-program.
- Til sidst må hovedpersonen enten flygte gennem døren bagerst i stalden, som alle ellers frygter, eller også bliver de jaget derind af moderkoen.

## Dit tema

---

- Vis, hvor meget værre dette liv er, end livet hjemme i den trygge stald.
- Spil på, at dette kan være straffen for de naive drømme om eventyr og udlængsel.
- Men antyd også, at der kan være gode ting ved det stillestående liv i denne stald - især hvis man formår at udnytte de privilegier, man har som særligt udvalgt.

## Bipersoner

---

- Udhungrede malkeøer**, der lever et stille liv i den dystre stald - og som frygter den dag, de skal gå gennem døren bagerst i stalden.
- Moderkoen**, der styrer livet i stalden med hård hånd. Er meget angst overfor de tre nye beboere, som truer hendes position. Er jaloux over, at de er udvalgt til at være med i kobe-plus-programmet.
- Moderkoens **håndlangere** i form af en flok kastrerede stude, der gør alt, hvad deres mor siger.
- Den ene af **kvægavlerens hunde**, der af og til kommer ind i stalden. Den er stolt over sin herres værk og vil gøre meget for at få hovedpersonerne til at føle sig hjemme, nu hvor de efterhånden kender hinanden.

# Udlaengsel - fjerde akt

## Om akten

---

- Udspiller sig i kvægavlerens dystre stald.
- Fyldt med udhungret malkekvæg, der gemmer sig i mørket.
- Det hele kontrolleres med hård hånd af Moderkoen og hendes håndlangere af kastrerede stude.
- Hovedpersonerne er særligt udvalgte til at være med i kvægavlerens særlige kobe-plus-program.
- Til sidst må hovedpersonerne enten flygte gennem døren bagerst i stalden, som alle ellers frygter, eller også bliver de jaget derind af moderkoen.

## Dit tema

---

- Vis hvor skrækkeligt et indelukket og stillestående, livet i en stald kan være, når der ingen fremdrift er.
- Prøv at fremstille den nye stald som et forvredet spejlbillede af det forudsigelige liv, som kobekøerne kommer fra.
- Inspirer til, at man selv må gribe sin skæbne og selv tage initiativet, hvis der skal ske en forskel.

## Bipersoner

---

- Udhungrede malkeøer**, der lever et stille liv i den dystre stald. De frygter den dag, de skal gå gennem døren bagerst i stalden, men enkelte ved også, at det er den eneste udvej.
- Enkelte oprørske køer**, der tror på, at de nyankomne køer kan gøre en forskel.
- Den ene af **kvægavlerens hunde**, der af og til kommer ind i stalden. Den er lidt pinlig berørt over sin herres værk, og vil gøre meget for at få hovedpersonerne til at føle sig hjemme på trods af de kummerlige forhold. Holder mere af at være på farten, end at holde øje med køer i en stald.

# Hjemve - femte akt

## Om akten

---

- Udspiller sig på et stort slagteri.
- Både malkekvæg, øko-kvæg og kobe-kvæg bliver slagtet her - men køerne venter i hver deres række.
- Slagteriet har masser af mekanik med håndtag, tandhjul, sirener og transportbånd.
- Kobekøer ender i kobeloungen.
- Kobebondemanden er til stede for at slagte nogle af sine køer.
- Den griske kvægavler vil have kobekøerne tilbage til sin stald og sit kobe-plus-program.

## Dit tema

---

- Brug slagteriet og kobekøernes oplevelser til at slå dit tema endeligt fast.
- Forsøg at overbevise hovedpersonerne om, at det er dit tema, der er det rigtige.
- Måske er slagteriet en del af den store plan og den store orden, som du repræsenterer.
- Måske er det virkelig Nirvana, der venter for enden af slagtebåndet

## Bipersoner

---

- Udpinte **malkekøer**, der står og venter på at blive slagtet - de glæder sig næsten, fordi de slipper for den triste stald.
- Den **stenede øko-ko**, vi også mødte i anden akt. Står og venter i rækken for øko-kvæg,
- Kobekøer** hjemme fra stalden, der glæder sig til, at de nu endelig er på vej mod Nirvana.
- Den ene af kvægavlerens **to hunde**, der bliver sendt ind på slagteriet for at få fat i de undslupne kobekøer.

# Udlængsel - femte akt

## Om akten

---

- Udspiller sig på et stort slagteri.
- Både malkekvæg, øko-kvæg og kobe-kvæg bliver slagtet her - men køerne venter i hver deres række.
- Slagteriet har masser af mekanik med håndtag, tandhjul, sirener og transportbånd.
- Kobekøer ender i kobeloungen.
- Kobebondemanden er til stede for at slagte nogle af sine køer.
- Den griske kvægavler vil have kobekøerne tilbage til sin stald og sit kobe-plus-program.

## Dit tema

---

- Brug slagteriet og kobekøernes oplevelser til at slå dit tema endeligt fast.
- Forsøg at overbevise hovedpersonerne om, at det er dit tema, der er det rigtige.
- Slagteriet er det endelige bevis på, at stilstand og orden er forfærdeligt.
- Udlængsel og at flygte fra døden hænger uløseligt sammen.

## Bipersoner

---

- Udpinte **malkekøer**, der står og venter på at blive slagtet - de er ængstelige for, hvad der venter dem.
- Den **stenede øko-ko**, vi også mødte i anden akt. Står og venter i rækken for øko-kvæg,
- Kobekøer** hjemme fra stalden, der er noget skeptiske over, at de endt på slagteriet. De er skuffede over, at det ikke var Nirvana, der gemte sig bag Porten, men derimod en lastbil.
- Den ene af kvægavlerens **to hunde**, der bliver sendt ind på slagteriet for at få fat i de undslupne kobekøer.



Oversigt  
over akter  
til spillederen

# Foerste akt

## Det vigtigste for hovedpersonerne

- Akira:** vise, hvor spændende det med Porten, Nirvana og livet i Stalden er. Kan føre sig frem, og hungrer efter anerkendelse. Fx ved de unge kalve eller når bondemanden ser kørerne an.
- Hayao:** vise sin ligegyldighed og arrogance. Plads til drømme og historier om. Fx ved de unge kalve eller ved de gamle avlstyr. Vise sin foragt, når Porten går op.
- Haruki:** plads til at være begejstret og ængstelig på samme tid. Kan prøve at overtale de andre kører til at tage initiativet - fx ved brændemærkningen, ved Porten og ved lastbilen.

## Fokus

- Introducere Stalden** og livet heri.
- Få spillerne til at **etablere deres roller**.
- Introducere den **griske kvægavler**.

## Temaspillerne

- Hjemve:** spille på alt det dejlige og trygge i al det velkendte.
- Udlængsel;** spille på det absurde og det vulgære i al den luksus.

## Scener

- Prolog: Idyllisk og eventyrlig introduktion - s. 18**  
Fortæl om landet Japan langt, langt væk, hvor kobekørerne lever deres liv.
- Anslag: "Kom nu Hayao, fortæl os om verden udenfor" - s. 18**  
De unge kalve vil høre om verden udenfor. Giv plads til alle hovedpersonerne.
- Pylrede og spændte mødre-kører - s. 19**  
Mødrekørerne pylrer om hovedpersonerne.
- Den gamle, bitre avlstyr - s. 19**  
Er sur over, at han aldrig har fået lov til at gå gennem stalden.
- Fodring og massage - s. 19**  
Trillebørene med kraftfoder. Øl i kander. Massagepiger i kimonoer.
- Bondemanden og hans store bog - s. 20**  
Bonden inspicerer kvæget. Laver noter. Alle kører prøver at gøre sig til.
- Den griske kvægavler udspionerer Stalden - s. 20**  
Står på hovederne af sine to hunde. Fortæller lidt af planen ud i luften.
- Porten går op - s. 20**  
Alle stimler sammen. Alle er spændte.
- Brændemærkning - s. 20**  
Hvem får kobebrændemærket? Måske udbryder der panik.
- Gennem Porten og ud til lastbilen - s. 21**  
Lyset viser sig at være lygterne fra en lastbil. Kvægavleren følger efter.
- Bumlet køretur og et biluheld - s. 21**  
Lastbilen kører galt. Det er den griske kvægavlens skyld.

# Anden akt

## Det vigtigste for hovedpersonerne

- Akira:** plads til at væmmes og være snobbet. Møde mudder, regn og mærkelige skikke.
- Hayao:** møder for første gang den nye verden. Fortælle højt om forventninger. Skuf gerne den nysgerrige ko med ting, der er helt anderledes.
- Haruki:** Kastet ud i alt det, som den unge kobeko både drømmer om og frygter. Spil på det farlige, men gør også plads til initiativ.

## Fokus

- Introducere **verden uden for Stalden**.
- Møder andre køer**, der også mener at have et perfekt liv.

## Temaspillerne

- Udlængsel:** spille på alt det spændende, forførende og poetiske. Men også vise det triste og kedelige ved det stillestående liv, man også møder hos øko-kørerne.
- Hjemve:** spille på alt det skræmmende og utrygge. Men også det trygge og forudsigelige ved øko-kørernes verden, som ligner lidt Stalden.

## Scener

- Er det her Nirvana? - s. 24**  
Vågner op på en øko-mark i en mudderpøl.
- Hey, dude, chill lige engang ... - s. 24**  
Møder to venlige og chilledede øko-køer.
- Mødet med øko-kørernes flok - s. 25**  
Skeptiske køer, der ikke kan lide ikke-øko-kvæg. Skeptisk tyr, der er leder. Øko-råd.
- Bonden og hans jagtgevær - s. 25**  
Øko-bonden er bange for ikke-økologiske dyr på marken. Er bange for myndighederne.
- Benene på nakken - s. 25**  
Må flygte fra marken. Det er svært. Det er et elektrisk hegn, en sur tyr og hagl fra et jagtgevær.

# Tredje akt

## Det vigtigste for hovedpersonerne

- Akira:** Skeptisk ved menneskenes by, men opdaget, at man også kan få stillet behov. Byens fristelser kan virke tillokkende.
- Hayao:** Den blåøjede tro på det fantastiske uden for Stalden, holder ikke helt stik. Spil de ting, der kan skuffe - fx opdagelsen af kød.
- Haruki:** En overvindelse at komme ind byen. Overvindelsen betaler sig, og der venter en belønning. Men modet giver også bagslag, da kvægavleren let kan fange dem.

## Fokus

- Opdage **menneskenes verden** på godt og ondt.
- Byens tilbud** og muligheder for hurtig tilfredsstillelse.
- En **mørk bagside** ved det hele.

## Temaspillerne

- Hjemve:** Spille på angsten for byen og bagsiden af alle fristelserne. Men måske betyder hjemve også, at man en dag selv bliver forvandlet til kobebøffer.
- Udlængsel:** Lokke og forføre med øl og massage. Uden for Stalden bliver man ikke forvandlet til menneskemad.

## Scener

- Udkanten af byen - s. 28**  
Hungrer efter øl og massage. En skidefuld rotte og en kat. Kan vise vej til fristelserne.
- Massage i opiumshulen - s. 28**  
Papirvægge, søvnige mænd og en geisha. Håndlanger med samuraisværd og en arrig kat.
- Supermarked med øl og oksekød - s. 29**  
Svært at komme ind. Øl i hyldevis, som man bliver fuld af. Hakket oksekød i kølediske.
- Restaurant med kobekød og en sulten kvægavler - s. 29**  
Skilt med Onkel Wagyu. Kvægavleren opdager kørerne og vil fange dem. En grådig kok.
- Indfangning af hovedpersonerne - s. 30**  
Kvægavleren får fanget kobekørerne. Enten med list og overtalelse eller med magt. Endnu en lastbil.

# Fjerde akt

## Det vigtigste for hovedpersonerne

- Akira:** Får bekræftet forestillingen om at være særligt udvalgte. Udvider måske også sit verdensbillede.
- Hayao:** opdager, at alt i verden uden for ikke er bedre. Begynder måske at længes hjem.
- Haruki:** Får bekræftet bange anelser om, at verden er farlig. Mulighed for at vise heltemod og gå forrest ind mørket.

## Fokus

- Vise den **usle verden**, der også gemmer sig uden den trygge stald.
- Er her **særligt udvalgte** på en grotesk og overdrevet måde.

## Temaspillerne

- Hjemve:** Vise, hvor meget værre livet er i den dystre stald. Samtidig også antyde, at der også kan være gode ting ved det stillestående liv.
- Udlængsel:** Fremstille den dystre stald som et troldspejl over kobestalden. Dette er livet en stald uden fremdrift og eventyr. Spille på, at det kan være muligt selv at gøre en forskel og bryde ud.

## Scener

- Ankomst til den dystre stald - s. 33**  
Bliver læsset af midt i stalden. Magre køer i mørket. Kan kun se øjnene.
- Moderkoen - s. 33**  
Fed og rynket. Byder 'velkommen' sammen med sine kastrerede stude. Man skal ikke tro, man er noget.
- Malkning og fodring - s. 34**  
Sirener og maskiner med slanger. Fodring af de udmagrede køer.
- Kvægavleren byder velkommen - s. 34**  
Viser stolt stalden og kobe-hjørnet frem. Virker skræmmende venlig. Hundene lusker med.
- Fodringstid i kobeland - s. 35**  
Kvægavleren starter sit kobe-plus-program. Ulækre slanger, massage-ruller og tyndt øl. Tvangsfodring.
- Jalousi og ond stemning - s. 35**  
Moderkoen kan ikke lide kobekøerne. Føler sig truet og kanøfler dem. Vil selv være med i kobe-plus-programmet.
- Den mørke port bagerst i stalden - s. 36**  
Eneste vej ud er gennem den mørke dør allerbagerst i stalden. Alle er bange for den.

# Femte akt

## Det vigtigste for hovedpersonerne

- Akira;** Finde ud af, hvad oplevelserne i slagteriet betyder. Troen på meningen med det hele, kan blive rystet. Kan tvivle på, om kobekøer virkelig er særligt udvalgte.
- Hayao:** Finde ud, om oplevelserne bekræfter udlængslen. Accepterer Hayao sin skæbne som særlig udvalgt kobe-ko?
- Haruki:** Mulighed for at gøre en forskel. Måske må Haruki redde dagen. Er Haruki mest til udlængsel og eventyr eller til at være en del af flokken.

## Fokus

- Et actionfyldt klimaks med masser af muhende køer og store slagtemaskiner.
- Mulighed for en happy ending (så længe det varer).
- Erkende, at alle køer, ligegyldig opvækst, ender på det samme slagteri - og selvom man er en særlig udvalgt kobeko.

## Temaspillerne

- Hjemve:** Slå fast, hvor trygt der er hjemme i Stalden. Forsøge at få hovedpersonerne til at indse at det faktisk er Nirvana, der venter for enden af båndet.
- Udlængsel:** Slå fast én gang for alle, at stilstand og tryghed blot til slagtebåndet. Spille på hovedpersonernes overlevelsesinstinkter og få dem til indse, at det hele skyldes den forudsigelige og kedelige verden, de kommer fra.

## Scener

- Den lange gang - s. 39**  
Lang gang først i mørke. Siden lys fra neonrør og lyden af muhende køer.
- De tre døre - s. 39**  
En dør til hvert brændemærke. Kun den til udmagrede køer står åben.
- Den store hal - s. 40**  
Kæmpestor hal med rækker af køer. En række til hver type. Kraner og transportbånd.
- En frustreret og rasende kvægavler - s. 40**  
Kvægavleren dukker op og vil have kobekøerne tilbage. Er vred og trækker i håndtag.
- Kobebondemanden - s. 41**  
Kobekøernes ejer er også til stede. Bliver glad for at se dem. Vil slagte dem.
- Kobe-loungen - nøglescenen i femte akt - s. 41**  
Her bliver kobekøer lullet til ro. Kobebondenanden kommer derind. Her indser man, at man skal slagtes.
- Hvordan ender femte akt? - s. 42**
  1. Panik så adrenalinniveauerne er for høje. Eller maskiner går i stykker.
  2. Den griske kvægavler får køerne med tilbage.
  3. Køerne bliver slagtet.

# Epilog og alternative slutninger

## Epilog - tilbage i stalden

- Køerne vågner - s.43**  
Der er varmt og rart og musik. De unge kalve vil høre om verden udenfor.
- De sure køer - s. 43**  
En del køer er sure over at blive snydt for Nirvana.
- Den griske kvægavler - s. 44**  
Spionerer igen på stalden stående oven på sine to hunde.
- Porten går atter op - s.44**  
Atter tid til at gå gennem Porten.

## Slagtebåndet, bøffer og Nirvana

Lad spillerne beskrive Nirvana, hvis de er blevet slagtet. Temaspillerne prøver at påvirke det. Kvægavleren sidder på restauranten og er arrig. Hovedpersonerne ses på plakaten udenfor.

## Den dystre stald, næsten for evigt

Tilbage i den dystre stald venter en trist fremtid. Kobe-plus-program og tyndt øl. Moderkoen er stadig vred.

Tager køerne endnu engang døren til slagteriet?