Nangijala

Tekst og Design: Uffe Thorsen

Illustration: Sandra Døssing

Tak til Frederik J. Jensen for *Montsegur 1244*,
og Astrid Lindgren for *Brødrene Løvehjerte*

LÆS DETTE HÆFTE HØJT

Indledning

Brødrene sad på hver deres hest og så ud over dalen.
De var vemodige, for de vidste, at det var sidste gang
de skulle se kirsebærtræerne blomstre.

Nangijala er et spil der handler om at fortælle historien om to brødres færd gennem eventyrlandet Nangijala. Undervejs vil brødrenes oplevelser måske føre de to fra hinanden, tvinge dem til at gøre sig hårde. Måske vil de klare sig gennem Nangijala uden at give køb på deres kærlighed og deres liv. Måske ender den ene bror med at ofre sit liv, og derved efterlade den anden bror alene tilbage.

Nangijala er et fortællespil, der leverer rammerne inden for hvilke historien udspiller sig. Undervejs vil i spille rollerne som personerne i historien, og i vil sammen fortælle hvad der sker.
I Nangijala kan alle fortælle hvad alle personer gør og hvad der sker, ikke kun den der spiller en given rolle. Men direkte tale og 'skuespil' af en rolle er reserveret til den der er hovedansvarlig for rollen.

I vil ofte skulle finde på nye udviklinger i historien på meget kort tid. Og det er vigtigt at i tager opfordringen til at diskutere gode forslag og ideer til scener seriøst. Tre stemmer fortæller bedre end en.

Forberedelse

Find en rolig krog, med et bord til spillepladen. Placer spillepladen på bordet, og sæt jer ud for de tre pladser (Ældste Bror, Yngste Bror, Nangijala).
Placer de to brikker på felterne tættest på brødrenes side af brættet (der hvor der er kirsebærtræer). Bland scenekortene, giv tre kort til hver spiller og placer resten hvor i alle kan nå dem.

Læs resten af dette hæfte højt, og gå i gang med spillet.

Rollerne

I Nangijala har hver spiller hovedansvaret for en rolle. Én spiller den ældste bror, én den yngste, og den sidste spiller alle andre personer i historien, inklusive vinden, bakkerne og bjergenes kilder.

Det er vigtigt ikke at blive for bundet til sin rolle. Det er tilladt for alle spillere at fortælle hvad alle personer i fortællingen gør. Det eneste der er reserveret den spiller der er ansvarlig for en rolle er direkte tale for rollen og introduktionen af rollen. Mere om det senere.

Spillets Forløb

Spillet består af en række scener af forskellig type. Reglerne for hvordan man spiller en scene følger senere. Her vil jeg kort opridse hvordan spillet overordnet forløber.

Introduktionsscener

De første tre scener, er scener uden scenekort. De anvendes til at introducere de to brødre, og årsagen til at de to ikke kan blive i Kirsebærdalen.

Introduktion af brødrene

Den ældste bror introduceres først, derefter den yngste.

Først kommer i alle tre med nogle ideer til hvem broderen er, og når spilleren ansvarlig for den ældste bror har samlet sig et billede af ham, stopper denne spiller forslagene, og fortæller om den ældste bror. I introduktionsscenerne er det kun en spiller der fortæller.

Beskrivelsen bør startes med: *”Den ældste bror var...”*

Eller: *”Den yngste bror var...”*

Eksempel: [Spillet er netop startet, første scene er om den ældste bror]
Ældste: Jeg har en idé om en smuk og mild ung mand. Sådan en pigerne dåner over og de gamle koner kniber i kinden.
Nangijala: Ja, og han er slet ikke klar over hvor smuk han er.
Yngste: Cool. Er han måske lidt drømmende også? Jeg fik et billede af en ikke alt for praktisk dreng. Smuk men verdensfjern.
Ældste: Fin idé, jeg tror jeg har nok til at fortælle om ham.
Den ældste bror var så smuk, så smuk. allerede som en lille dreng talte kvinderne om hvordan han ville fordreje hovedet på alle pigerne... [spilleren der spiller den ældste bror fortæller alene indtil den ældste bror er beskrevet, og stopper så scenen. Dette gentages for den yngste bror]

Introduktion af problemet

Når de to brødre er introduceret, skal årsagen til at de to brødre ikke kan leve lykkeligt til deres dages ende i Kirsebærdalen, beskrives.

Igen starter i med en runde med ideer, og når den spiller der er ansvarlig for Nangijala er tilfreds beskriver han problemet.

Bør starte med: *"Men de to brødre kunne ikke blive i Kirsebærdalen..."*

Eksempel: [De to brødre er blevet introduceret]
Yngste: Hvad er så grunden til de to ikke kan leve lykkeligt til deres dages ende?
Ældste: En tyrran truer verden!!
Nangijala: Ja, noget med en ond hersker der vil overtage Kirsebærdalen.
Yngste (ser på et af de scenekort han har på hånden): Og han har taget nabodalens folk som slaver.
Nangijala: Jeg tror jeg har en idé, men hjælp mig lige med et ondt navn.
Ældste: Tengil, besejreren.
Nangijala: Men de to brødre kunne ikke blive i Kirsebærdalen,

for selv om de elskede deres dal, vidste de at lykken ikke kunne vare ved. En ond fyrste ved navn Tengil begærede deres lykke og lagde skumle planer i sin mørke fæstning...[igen fortsætter spilleren med at fortælle, og afslutter scenen når problemet beskrevet]

Undervejs

Efter de tre indledende scener følger en række scener der alle følger samme formel. I sætter på skift en scene (start med ældste bror, så yngste bror, så Nangijala-spilleren, og gentag) ved at spille et scenekort.
Den første scene handler primært om den ældste bror, den anden om den yngste, derefter den ældste bror igen, osv.

Marker hvis tur det er til at sætte en scene ved, hver gang en scene sluttes at give den næste spiller terningen.

Det er let at se hvilken bror scenen primært handler om. Hvis den figur der repræsenterer den ældste bror er foran den yngste, er det den yngste det handler om. Hvis de er nået lige langt, er det den ældste bror det handler om.

Slutspil

Det almindelige spil slutter så snart en figur rykker uden for spilbrættet. Hvis en figur rykker ud over endekanten fortsætter spillet med en scene for den anden bror, indtil begge er rykket uden for brættet. Hvis en figur rykker ud over siden af brættet (inklusive at flytte ud over endekanten i hjørnet af brættet) går i direkte til afslutningsscenen.

Hvis begge brødre rykkede af pladens bagkant ender historien med at begge brødre klarer sig gennem Nangijala og problemerne i live, en lykkelig slutning.

Hvis en bror rykker ud over siden (eller skråt frem når de står i hjørnet af pladen) dør denne for at redde sin bror.

Den afsluttende scene starter med: *”Brødrenes rejse gennem Nangijala endte med...”*

Og uanset hvis tur det er (hvem der sidder med terningen) har spilleren der spiller en bror der overlever sin brors død autoritet i den afsluttende scene. Hvis begge brødre overlever har Nagijala-spilleren autoritet.

Hvis en figur ender ude i krattet tegnet rundt om pladen, ender det ulykkeligt. Hvis begge figurer ender i den strålende horisont ender det lykkeligt.

Spillets Regler

I Nangijala er der ganske få regler. Der er regler for hvem der må fortælle hvad hvornår, og hvordan brikkerne flytter.

Hvordan man sætter en scene

Det meste af spillet foregår ved at man på skift sætter en scene ved at spille et scenekort fra hånden (og derefter trække et nyt).

Alle spillere diskuterer derefter hvordan scenen skal være, og når den spiller der har tur har en idé starter han scenen med: *”På deres vej gennem Nangijala oplevede brødrene...”*

Spilleren der sætter en scene har autoritet i scenen. Autoritet betyder at man er den der afgør hvad der sker hvis der er uenighed, samt at spilleren har ret til at slutte scenen med ordene: *”...og de drog videre.”*

Scenekort indeholder inspiration til scenen. Desuden kan placeringen på spillebrættet bruges som inspiration.

Hver scene fokuserer primært på én af brødrene. Oftest vil begge brødre være en del af handlingen, men handling og konsekvens af handlingen er centreret omkring den ene bror. Husk dette når i sætter scenen.

Eksempel: [Brødrene er på vej til Tengils fæstning]
Ældste [har tur, scenen handler om yngste bror]: Jeg har et kort med et lig, jeg forestiller mig et lig af en af slaverne, kastet i grøften, som var det affald. [han spiller kortet]
Nangijala: Hvad handler scenen så om? Angsten for at dø?
Ældste: Ja, på en måde – jeg tror den yngste bror indser det er for farligt at fortsætte, og han er bange for at de skal dø.
Yngste: Ja og han ved at hans bror ikke vil fatte faren. Men han bliver nødt til at forklare ham det.
Nangijala: Ja, bliver de uvenner over at lillebror forsøger at belære storebror?
Ældste: Lad mig sætte scenen. På deres vej gennen Nangijala oplevede brødrene døden. I en grøft, henslængt, lå...

Hvordan man fortæller

Nangijala er et spil der foregår i tredje person datid. Alle spillere har lov til at tilføje hvad de vil til fortællingen, når blot de gør det efter den spiller hvis tur det er har startet scenen, uden at afbryde uhøfligt, og fortæller i tredje person datid.

Spillere der har en rolle (brødrene har hver sin bror, og Nangijala-spilleren alle andre) må desuden bruge direkte tale, lyde eller kropssprog for deres personer.

Spilleren med autoritet må omstøde hvad andre fortæller, og afgøre uenigheder, og er derved den eneste spiller der må afbryde andre spillere.

Eksempel: [Midt i scenen om liget i grøften og døden]
Yngste: "Jamen. Min bror, vi må vende om, det er tosset at fortsætte."
Ældste: "Hvis du er bange, behøver du ikke følge mig."
Nangijala: Den ældste bror begynder at lede efter et sted hans lillebror kan gemme sig så længe.
Ældste: Den yngste bror vrider sig i smerte indeni. Kan hans bror da ikke forstå at det ikke er hans eget liv han er bange for.
Yngste: "Jeg er ikke bange!" (Spilleren stamper i gulvet). Den

yngste bror råber vredt.
Nangijala: Og løber afsted hen af vejen for at hans bror ikke skal se hans tårer. [osv]

Hvordan man rykker

Alle scenerne handler om brødrenes oplevelser, men særligt handler de om brødrenes forhold til hinanden.

Hver scene har to udfald. Enten overlever brødrenes forhold til hinanden uskadt oplevelsen, og broderen hvem scenen var centreret om rykker sin brik et felt lige frem mod målet.
Ellers går oplevelsen ud over brødrenes forhold, og den bror scenen er centreret om fjerner sig fra sin bror, bliver hård eller indelukket. Hærder sig selv for at overleve kampen mod det der vil skade ham og hans bror. Spilleren rykker sin brik skråt fremad mod mål og ud mod kanten.

Udfaldet bestemmes ved at slå en terning. Terningen bør slås undervejs i scenen, og spilleren hvis tur det er, bestemmer præcis hvornår. Terningen og scenekortet (forskellige kort har forskellige sandsynligheder) afgør scenens udfald hvad angår brødrenes forhold, men alt andet i scenen bestemmes af jer.
Efter terningen er faldet spilles scenen færdig og terningen og turen gives videre til næste spiller.

Eksempel: [Vi er lidt senere i scenen om liget i grøften, den ældste bror har lige indhentet den yngste]
Ældste: Jeg synes vi skal slå nu [ruller terningen]. Fem. Der står på kortet at en femmer er lige frem [flytter brikken for den yngste bror et felt lige frem].
Nangijala: Da den ældste bror ser sin brors tårer falder han på knæ foran ham.
Ældste: "Jamen, du græder jo." Han tager sin bror i armene og holder ham tæt mens han hulker [scenen fortsætter lidt, hvorefter den ældste bror slutter den og giver terningen videre]

Temaet

Nangijalas tema er forholdet mellem de to brødre, og hvordan deres forhold ødelægges når de bliver tvunget til at gøre sig hårde og ofre sig for hinanden.
Det handler også om den følelse af svigt der opstår i den efterladte når ens kære ofrer sig for en, og man efterlades.

Husk at alle scener, ud over scenens umiddelbare handling, også handler om brødrenes forhold.

Tag jer god tid, Nangijala er et spil der ikke tager skade af at man dvæler ved detaljerne.

God fornøjelse.

Spillet indeholder tre huskeark der kan hjælpe jer med at huske rækkefølgen på scenerne, samt de fraser der starter og slutter scenerne.

Nangijala, Deadline Edition, februar 2009