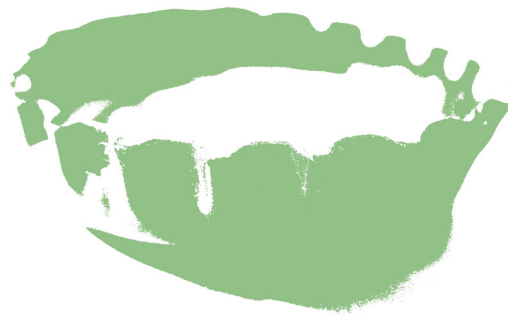


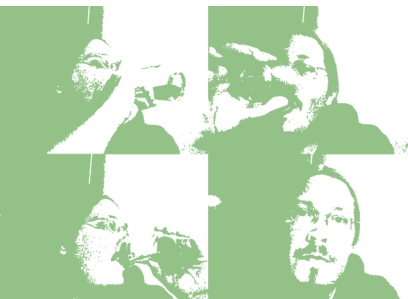
Fyllo.

ett novell-scenario
för Fastaval 2008

av
Tobias Wrigstad

Vi åker Jeep





”Fyllo” är ett spelledarlöst spel i jeepform för tre spelare. Speltiden är ca 60-90 minuter inklusive förberedelser. Spelet handlar spritens makt och om att välja den enklaste vägen ut, på svårast möjliga sätt.

Det här häftet kommer i tre kopior, en för varje spelare. Varje häfte innehåller en steg-för-steg-beskrivning för hur man förbereder spelet som ni skall läsa tillsammans. Häftena är litet olika, så läs en och en parallellt och vänta in de andra varje gång ni skall göra en gemensam förberedelse. Informationen kommer i en viss ordning av en anledning. Ibland vill jag att ni skall diskutera igenom någonting utan att ha full koll på resten av scenariot.

Introduktion

Ove, 40, är alkoholist. Han är gift med **Pia**, 40, med vilken han också har en dotter, **Lisa**, som är 16. I spelets nutid har Ove nyligen blivit utskriven från ett behandlingshem för alkoholister som han frivilligt skrivit in sig på. Han har inte druckit på snart fyra veckor och har fortfarande svåra abstinensbesvär, mest av psykologisk natur.

Spelet börjar med att Ove spyr i ett handfat på en offentlig toalett som han har barrikaderat sig på för att **supa ihjäl sig**. Efter att ha sköljt ur munnen tittar han in i spegeln och på resten av spelarna och håller en monolog som beskriver var han är och vart han är på väg. Ganska snart mynnar monologen ut i en berättelse om varför det gått som det har gått, och denna berättelse leder i sin tur till en återberättande flashback-scen. Ove på toaletten utspelar sig i scenariots är **nutid** – resten är **tillbakablickar**.

Den första tillbakablicken börjar med att Pia och Lisa hämtar upp Ove utanför behandlingshemmet. Det börjar som en ganska glad och uppsluppen scen, men ganska snart visar det sig att allt inte riktigt är som det skall: Pia är nervös och orolig för om Ove skall klara sig, och även om Lisa är glad att Pappa är hemma igen så är hon alldeles för upptagen av att vara 16 för att kunna vara ett

Text och idé

Tobias Wrigstad

Om...

jeepform, 60-90 minuter, 3 spelare,
0 spelledare, jeepen.org/games/dod

Tack till

Per Wetterstrand, Fredrik Axelzon, Emma
Björnehed, Olle Jonsson & Thorbiörn
Fritzon

Speltest

Emily Care Boss, Paul Tevis & Tobias
Wrigstad



stöd för Ove. Kanske beställer Ove in vin till maten av gammal vana innan Pia får stopp på honom, eller kanske blir det ölreklam på teven som sänker stämningen, eller kanske Ove säger något klumpigt till Pia om hennes rökning som får Pia att i sin tur säga något riktigt dumt tillbaka. Det blir uppenbart att det inte kommer att vara helt smärtfritt att lappa ihop familjen igen.

Tillbaka till nutiden igen, och Ove på toaletten. Ove fortsätter att hålla i sig sprit, trots att hans kropp gör så mycket motstånd den kan, och fortsätter berätta. Vi klipper tillbaka till scenen som Ove beskriver när vi har förstått precis lagom mycket om vad den handlar om. Scenariot fortsätter på detta sätt fram till den sista scenen.

Det här är menat att vara en historia om en familj med problem som försöker laga sig, men som inte klarar av det. Scenerna kretsar kring Ove, Pia och Lisa.

Historien har åtminstone fyra vändpunkter: när det avslöjas att Ove är alkoholist, när Ove skrivs in på behandlingshemmet, när Ove återfaller till att dricka igen, och när han slutligen bestämmer sig för att ta livet av sig för att komma ur sin hopplösa situation.

Det sista som händer är att vi klipper tillbaka till Ove på toaletten, så att han får säga några sista ord, om han kan, innan han svimmar, och det är oklart om han kommer att vakna igen eller inte.

Storyn

Vilken del av historien ni vill fokusera på är helt upp till er. Ni kan spela den från början till slut, eller försöka snäva in på en del av den. Det viktiga är att historien skall handla om Ove, Pia och Lisa – inte om Ove på behandlingshemmet eller om vad Pia och Lisa gör när Ove är inlagd. En regel är dock att historien skall vara linjär: tillbakablickarna måste röra sig framåt i tiden. Annars blir det svårt att hålla reda på vad som händer när, och vad som leder till vad. Och det blir svårare att få till ett ordentligt slut.

Scener kring "avslöjandet" av Oves alkoholism kan vara hur Ove smyger med sprit, hur Ove sätter i sig nästan hela fredagsvinaren som han skall dela med Pia innan Pia är igenom sitt första glas, etc. Eller vad som händer när Ove ertappar Lisa, som inte alls är någon dumbom, med att hålla ut hans sprit i köksvasken. Eller hur Ove dyker upp berusad på Lisas skola till kvartsamtalet.

Scener kring hur Ove blir inskriven kan handla om att han öppet måste erkänna att han är alkoholist för att bli mottagen, hur Pia och Lisa måste kämpa för att få honom att skriva in sig frivilligt (ett krav), eller hur Pia och Lisa lurar dit Ove utan att veta att han måste skriva på frivilligt, etc.

Scener efter att Ove blir utskriven kan handla om hur Ove klättrar på väggarna hemma eftersom han fortfarande är sjukskriven, hur Pia och Lisa försöker få honom aktiverad men misslyckas, hur Ove kämpar för att inte förlora behärsningen, och så vidare.

Scener kring hur Ove återfaller kan vara t.ex. att han upptäcker en flaska vin på Lisas rum när han storstädar för att ha någonting att göra och på vägen till vasken för att hålla ut den plötsligt märker att han sitter och dricker av den. Eller hur han i ett raseriutbrott råkar klippa till Pia och flyr hemifrån i skräck för vad han gjort och hamnar på sin gamla stamkrog. Eller hur han av misstag köper öl på snabbköpet av gammal vana och lyckas övertyga sig själv om att han klarar av att dricka en och hålla ut de andra fem.



Under inflytande av alkohol

I kuvertet som scenariot kommer i finns sex stycken papperslappar. Ta två var. På varje papperslapp skall du skriva ned två saker som du skulle vara mest rädd för skulle hända om du var Ove, alternativt det värsta som någonsin hänt dig när du varit full. Själv har jag varit väldigt nära att bli påkörd för drygt ett år sedan när jag var alldeles för full för mitt eget bästa och klev ur en bil för att kräkas mitt ut i körbanan utan att tänka mig för. Det är dock inte någon vidare bra scen i ett rollspel, så den skulle jag stå över här. Bättre exempel är t.ex. att Pia lämnar dig, att du slår Lisa eller att du somnar vid ratten. Skriv en sak på varje papperslapp **dolt för de andra spelarna** och stoppa dem i fickan. Händelserna skall helst inte ta någon roll ur spel.

Medan du väntar...

Om du sitter och väntar på att andra skall läsa färdigt kan du passa på att testa om du har anlag för alkoholism. Efter vad jag förstår räcker det med att svara ja på en av nedanstående frågor för att vara i riskzonen. Ju fler ja-svar, desto högre risk:

- ? Har du nånsin känt att du borde minska din alkoholkonsumtion?
- ? Har någon irriterat dig genom att kritisera ditt alkoholbruk?
- ? Har du nånsin haft skuld känslor för ditt alkoholbruk?
- ? Har du nånsin druckit alkohol det första du har gjort för att komma över en baksmälla?

Förplanering

Nu har det blivit dags att komma överens om vad ni skall spela. Det skall ni göra i en gemensam diskussion som inte får ta mer än 10 minuter. Först skall ni bestämma **hur många vändpunkter ni skall ha med i berättelsen**. Eller, annorlunda uttryckt, vilken vändpunkt ni skall börja med. Observera att scenariot slutar med att Ove dör.

Sedan är det dags att diskutera **vad i berättelsen som ni är mest intresserade av att spela** – vilken typ av scener, vilken typ av omständigheter, etc. Det är inte meningen att ni skall bestämma er för ett antal scener utan för att ni skall vara på samma karta. Om ni är överens om vart berättelsen är på väg kommer den att bli både tajtare och bättre, och missförstånden kommer att vara färre och mindre kritiska. **När spelet väl börjar får ni inte diskutera någonting utanför rollerna.**

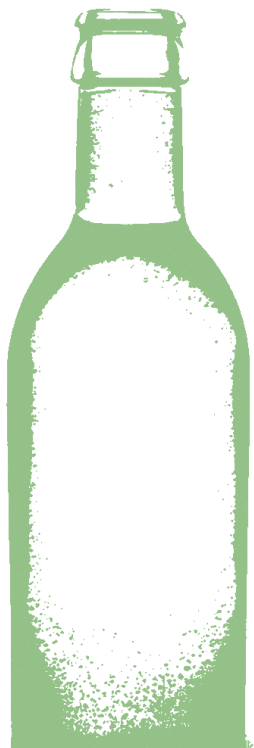
Detta är dina roller

Ove–Våldsam och destruktiv

Pia–Arg och kraftfull

Lisa–Ledsen och rädd för Ove

När Ove dricker blir hans egenskaper förstärkta.



Roller och rollbyten

Scenariot har tre roller: Ove, Pia och Lisa. Vid enstaka tillfällen kan någon biroll komma att behövas, men spelets fokus ligger på familjrollerna.

Varje roll förekommer i **tre olika versioner – med olika fokus i varje version**. Du kommer att spela en version av varje roll – en Ove, en Pia och en Lisa. Rollbyten kommer att ske löpande under spelet och varje rollbyte har en propagerande effekt: Varje gång spelare du spelar Ove kommer spelare nummer 2 att vara Pia och spelare 3 Lisa. När spelare 2 spelar Ove är spelare 3 Pia och du Lisa. Och när spelare 3 är Ove är du Pia och spelare 2 Lisa.

Rollbyten kan ske närsomhelst under spelet, t.ex. mitt i en scen. Spelaren som vill byta roll bryter spelet helt kort och säger vilken roll hon vill byta till. Alla roller roterar till följd av detta, ni byter plats med varandra och fortsätter där ni var innan rollbytet.

Syftet med rollbytena är att visa på flera olika sidor av rollerna, samt att olika kombinationer av roller ger upphov till olika situationer och möjligheter.

Nu när ni har läst om rollerna kan det vara på sin plats att helt kort diskutera igenom Ove, Pia och Lisa. Vad jobbar Ove och Pia med? Kan Ove få behålla det jobbet efter detta? Hur är de som människor? Hur fungerade de ihop innan Ove blev alkoholist och innan Lisa kom i puberteten? Håll det här kort men hoppa inte över det.

Att ta till flaskan

Fyll en spritflaska med vatten eller öl. Spelet varar tills flaskan är tom. Den enda som får dricka ur flaskan är Ove i nutidsscenen på toaletten, vilket betyder att dricka ur flaskan driver historien framåt eftersom varje sådan scen leder till en ny tillbakablicksscen. Ta fram lapparna som ni gjorde ovan i "Under inflytande av alkohol" och tejpa fast dem på flaskan. När vätskenivån når lappen är den

Ditt spelarmål är att

Se till att det inte är Oves fel

De andras spelarmål är all

”Se till att det är Pias fel” och ”Se till att Ove inte kommer undan”

Målen är medvetet formulerade för att ge vis tolkningsrymd.



ett faktum i spelet. Om en lapp t.ex. säger ”Slå Pia eller Lisa” och vätskenivån når lappen måste det hända i nästa scen. Om flera spelare har skrivit samma sak så händer detta flera gånger och det är upp till er att lösa det story-mässigt.

Detta är inte ett försök till slump utan tärningar. Det enda slumpelementet är vad ni skriver ned och hur ni placerar ut händelserna på flaskan. Eftersom spelet inte är slut förrän flaskan är tom kommer alla händelserna att spelas.

Om Ove dricker så mycket att flera händelser passeras skall alla inkorporeras i historien. Flaskan är naturligtvis en metafor för att det är spriten som kontrollerar Ove, och inte tvärtom. Det är också ett intressant sätt att distribuera makten över hur storyn framskrider och när berättelsen tar slut. Om spelet är dåligt är det bara att kolka i sig.

Spelarmål

För att göra det hela litet mer intressant kommer ni att dra åt tre olika håll på metaplanet. Syftet med är att skapa ett mer dynamiskt spel. Det handlar inte om att vinna.

Låt målen influera ditt spel, men låt det inte helt ta överhanden. Det är t.ex. inte meningen att du skall omedelbart byta roll om rollen hamnar i en situation som står i motsats till ditt mål. Se det som något övergripande och inte något akut som måste fram i varje scen.

Spelledarlöst

Tidiga versioner av scenariot hade en spelledare, men det visade sig att en sådan faktiskt inte behövdes. Spelet är tillräckligt enkelt och okomplicerat för att det inte skall behövas något som läser in det i förväg eller förbereder något.

Regler

Jag har några enkla regler för hur spelet skall spelas som jag hoppas att ni skall följa:

- § Spela realistiskt – överdriv inte och försök att inte sopa allvaret under mattan.
- § Bara Ove får ge monologer.
- § Du får avsluta en scen när som helst. Det gör du genom att dricka ur flaskan (och se efter om det har någon effekt), vilket gör dig till Ove i nutids-scenen. Du får nu tala till kameran om nästa scen. Vem som helst får sätta igång scenen och därigenom avsluta din monolog.
- § Du kan be om att en scen spelas om med en ny vinkel men med samma roller. T.ex. "en gång till, fast hela vägen", eller "en gång till fast han vågar inte", eller "en gång till fast mot Lisa", etc. En scen kan repeteras flera gånger.
- § En roll som dör återkommer som spöke. Spöken kan tala till de andra rollerna men syns inte och hörs inte.
- § Spelet är inte över förrän flaskan är tom.

Om du upplever att spelet inte fungerar bör du avbryta och prata igenom det med dina medspelare. De tycker förmodligen likadant som du.

Om du tycker att någonting är alldeles för jobbigt, t.ex. för att du har egen erfarenhet av en alkoholiserad förälder är det bra om vågar bryta och prata med dina medspelare. Det är en bra idé att komma med sådana avslöjanden innan spelet börjar, men är absolut inget tvång.

Tänk på att spelet är menat att vara kort. Det är därför som det finns väldigt få mekanismer och väldigt liten struktur. Om inte alla spelare har en bra dag är det inte orimligt att spelet blir urvattnat om ni håller på för länge.

Om ni ändå råkar ha en spelledare blir dennes jobb att axla rollen som Oves törstiga demoner som sitter på hans axlar och viskar i hans öra.

Några ord om scener

Ensamscener är spännande, men låt dem inte bli för många. Även om scenariots huvudperson är Ove är det bra om inte Pias eller Lisas situation glöms bort. En scen med Lisa i fokus kan handla om hur hon försöker hantera skammen efter att Ove kom full till kvartsamtalet, eller skildra hur Lisa har ångest för att hon blev full på en fest, precis som sin Pappa. En scen med Pia i fokus kan handla om hennes rädsla för att Ove skall få ett återfall, hur hon slåss för att inte förlora behärsningen när Ove låter sin frustration gå ut över henne, etc.

En bra spelteknik här är att spela insidor och utsidor. När Ove skäller på henne tar Pia ett **symboliskt ett steg åt sidan**, knyter sina nävar och skriker "om du säger ett ord till så slår jag ihjäl dig", och kliver tillbaka på sin plats igen och fortsätter ta skit. Eller när Ove säger jag är faktiskt inte sugen på öl längre, kan ha ta ett steg åt sidan, titta på där han nyss stod och säga "lögnare", etc. Det handlar om att visa vad som pågår i rollernas huvuden. Spelarna hör, men inte rollerna.

Spritens positiva sidor

Allt är inte dåligt med sprit. Ove skulle t.ex. aldrig ha haft modet att prata med Pia om han inte hade druckit litet. Dessutom skulle nog inte Lisa ha funnits om det inte var för spriten – ett oplanerat och oskyddat samlag som Ove och Pia hade på fyllan och villan efter en fest. Många av de sakerna i Oves liv som är riktigt bra har anknytning till alkohol, och det får vi inte glömma bort.

Rökningen

All nervositet kring Oves spritmissbruk har fått Pia att börja röka igen. Hon skäms och smyger med det. När hon tänder en cigarett är det för att hon har börjat oroa sig för att Ove inte kommer att klara av att vara nykter.

Puberteten

Lisa är 16 och håller precis på att upptäcka sin kropp och göra sina första experiment med alkohol och sex. Hon har inte tid att ta hand om sin Pappa. Ove tycker att det är väldigt pinsamt att köpa tamponger.

För många scener där Lisa och Pia skäller på Ove kommer att bli träigt och inte föra handlingen framåt. Tänk på att familjen försöker hela sig, men att det är svårt. Vissa dagar är bra, och andra är dåliga. Även om trenden är negativ. Och slutar alldeles i botten.

En fast scen

Varje spelare får en scen given, som måste spelas ut någonstans. Du får kasta in den när som helst där du tycker att den passar. Det står dig fritt att spela vem som helst i scenen, men du måste initiera den som alla andra scener, d.v.s. genom att dricka ur flaskan. Din scen är:

Ove står utanför fönstret och tittar in på Pia och Lisa som gör någonting tillsammans. Han har inte varit hemma på hela natten, luktar sprit och sunk, och vågar inte gå in. Han passar på att be om ursäkt när ingen hör.

Nu är det dags!

Har ni satt etiketterna på flaskan och fyllt den med något lämpligt? Flaskan bör vara ganska hög, och gärna minst 70 cl – annars är det lätt att det går för fort och blir tätt mellan händelserna. I kuvertet som scenariot kom i finns ett schema för hur rollerna hänger ihop. Ta fram det och lägg det där det är synligt, eller hellre skriv det på en tavla med stora tydliga bokstäver. Det är heller inte en dum idé att fysiskt placera den offentliga toaletten i spelrummet och ställa flaskan där. Ove krälar omkring på golvet, och det skall du också göra.

Att supa ihjäl sig kräver en väldig viljestyrka. Ove kommer förmodligen att tuppa av minst en gång, och måste tvinga sig själv att dricka trots att kroppen skriker nej. Han gör det för Pia och Lisas skull,

och för sin egen. Ni kommer att föra Ove till en punkt där han inte orkar längre, och där han inte ser någon annan utväg än den här. Kanske för att han skäms, eller för att han inte vågar lita på sig själv, eller för något han gjort under scenariots gång, eller för att det är det enda sättet som han kan få kontroll över sitt eget liv.

Jag tycker inte att det är en dum idé att dricka en väldigt liten snaps precis innan man spelar, lagom för att ha smaken i munnen. **Drick ingenting gott.** Slep den tillsammans, och se det som ett sätt att rolla på.

In i dimman,

*Mer av
samma vara*

Fyllo är ett "novellscenario". Fler, längre och mer komplicerade scenarier av "jeepen" finns att ladda ned på jeepen.org/games.

Tobres Wrigstad

