

## DESTINATION

Välj tillsammans en plats där man kan lätta på sitt samvete och anförtro sig till en främling. Ett café, en bar, en hotelllobby ... Det bör vara en plats där ni kan beställa in förfriskningar till er själva och varandra. I nutid eller i det förflutna, i Sverige eller annorstädes. Ni behöver inte komplicera saker; det viktiga är att ni kan föreställa er platsen och att personer som inte är så bekanta med varandra kan komma att börja samtala där. Hela spelet kommer att utspela sig som en kontinuerlig scen på den här platsen.

## ROLLPERSONER

För att skapa din rollperson, ta ett anteckningspapper och skriv ned följande detaljer:

**Namn:** Välj ett för- och ett efternamn fritt efter eget behag.

**Impuls:** Detta är den känsla rollpersonen bär på när hen träder in i scenen. Det är inte nödvändigtvis något hen kommer att känna genom hela spelet, utan endast något du kan använda för att färga dina första repliker och ge styrfart till konversationen. Några exempel:

- |               |               |
|---------------|---------------|
| • Ilska       | • Melankoli   |
| • Sorg        | • Desperation |
| • Avsmak      | • Skam        |
| • Uppgivenhet | • Lättnad     |

**Frågor:** Läs högt följande lista på frågor. Var och en funderar på dem och svarar tyst för sig själv på de frågor som känns intressanta och relevanta. Det är inte tänkt att alla ska ha ett svar på alla frågor; de är endast tänkta som hjälpmedel för att inspirera dig till att skapa en rollperson som är i rätt stämning för spelet. Skriv, om du vill, någon anteckning om svaret på ditt papper, men berätta det inte för de andra. Låt det komma fram under spelets gång, när din rollperson berättar för de andras rollpersoner.

- |                               |                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Vad är det du ångrar mest? | 4. Vad har du för dålig vana?     |
| 2. Vem saknar du mest?        | 5. Vad säger folk om dig?         |
| 3. Vad är din sysselsättning? | 6. Vad ger du för första intryck? |

**Band till de andra rollpersonerna:** Om ni vill kan era rollpersoner ha indirekta band till varandra. Till exempel kan ni arbeta på samma plats, vara långväga släktingar eller ta samma buss på morgonen. Ni känner inte varandra, men ni kanske känner igen varandra. Baserat på vad du hittat på om din rollperson, ställ frågor som «Jag arbetar som städare på ett bryggeri; är det någon som kanske också arbetar där?» eller liknande. Du behöver absolut inte ha något indirekt band till någon, och nöj er med ett par, max tre stycken, i hela gruppen.

**Önskan:** Rollpersonen begär något, något som hen kanske aldrig kommer att erhålla. Det bör ha något att göra med hens bakgrund eller förflutna, något som hemsöker hen. Kanske vill hen bara bli förlåten för gamla synder, ta sig ur sin nuvarande situation, slutligen få erkännande av någon kär person? Vad det än är så är det något avlagset, som inte kommer att hända under spelets gång, och kanske aldrig någonsin.

**En blytyngd på samvetet:** Förutom önskan, eller kanske relaterat till den, så bär rollpersonen på en mental börda, som tynger och tär på hens själ. Något hen skulle vilja, men har svårt att, berätta om. Du måste inte välja något innan spelet börjar, och även om du valt något är du fri att ändra dig under spelets lopp, men denna blytyngd är tyngdpunkten för spelet och rollpersonen, och spelar en viktig roll för dess upplösning.

**Till sist: skriv ned följande ord på pappret:** Isolering, Toxiska relationer, Våld, Skamliga hemligheter, Bitterhet/orättvisa, Cynism.

## MEKANIK

**Översikt:** Turas om runt bordet att detaljera platsen där spelet utspelar sig. Använd inte bara synen! Berätta hur platsen låter, luktar och känns. Fortsätt att bada i intryck tills ni känner er redo att börja.

**Rollpersonerna anländer:** När din rollperson anländer till platsen, börja med att beskriva hur hen ser ut. Därefter, slå dig ned tillsammans med de andra som redan anlant.

Efter detta sker inte längre några beskrivningar i spelet, utan endast gestaltningar av rollpersonerna. Om du behöver beskriva något, säg det genom rollpersonens ord, istället: «Säg mig, ser det inte ut som att ett oväder är på väg att dra in?»

## MASKERNA FALLER

Rollpersonerna kommer nu att börja tala med varandra. I början, fokusera på den känsla du etablerade när du skapade rollpersonen, och försök att få igång en konversation. Småprat, introduktioner, och sedan lite nyfikna frågor om varandra när isen är bruten.

Ditt mål som spelare är att föra din rollperson till en plats där hen är redo att lätta på tyngden som väger på hens samvete. Det är naturligtvis inte helt enkelt att göra inför en grupp främlingar (men kanske ändå lättare än att göra det inför en vän). För att komma dit behöver du gradvis öppna upp dig mer och mer, och du behöver ställa frågor till de andra rollpersonerna för att hjälpa dem att ta sig dit, också.

**Spelmekaniskt fungerar detta som följer:** Varje rollperson har sex kategorier av Skuld (Isolering, Toxiska relationer, Våld, Skamliga hemligheter, Bitterhet/orättvisa, Cynism), och för att vara redo att öppna sig om blytyngden måste tre av dessa kryssas för. När du talar, ge uttryck för det du har på hjärtat och svara på de andras frågor. Berätta om ditt liv, och när en av de andra spelarna tycker att du förtjänar det, så beställer hen in en kaffe, en öl, eller liknande till dig, alternativt bjuder dig på något hen redan har. Denna gest, att bjuda någon annan på förfriskning, signalerar och validerar att du har berättat något som spelaren tycker uppfyller någon av Skuld-kategorierna. Du kan då kryssa för den av dina kategorier som känns lämplig.

När någon har kryssat i tre Skuld-kategorier, så är hen redo att lätta sitt hjärta om blytyngden hen bär på, och berätta om vidden av allt hen gjort eller varit med om. När detta har skett så är hen redo att läka, kanske inte som om inget hänt, men att bilda ett ärr av ett öppet sår.

Efter att detta skett är rollpersonen redo att lämna platsen. Det behöver inte ske på en gång, men hen tackar för sig, reser sig och går iväg. Detta bör vara ett tecken för alla kvarvarande att det börjar bli dags att runda av, att försöka kryssa några fler Skuld-kategorier och lätta på fler hjärtan.

Alla rollpersoner kommer kanske inte att kunna komma hit. Kanske fortsätter ni till någon är ensam kvar, utan någon mer att bekänna sina synder för. Kanske avslutar ni spelet när två personer sitter kvar och stirrar tankfullt i sina glas. Det är upp till preferens, tid och situation.

**Tips och råd:** Spela ut spelet som en enda lång scen, utan avbrott. Om någon behöver gå på toaletten, gå på toaletten; ni behöver inte avbryta för detta. Samtala, gestikulera, gestalta och spela ut som om ni vore skådespelare som spelar en roll på scen.

Spelet tenderar att gå ganska långsamt i början, men accelerera mot slutet. Det tar ett tag innan man vågar öppna upp sig om den typen av teman som finns i det här spelet, men när vissa börjat lätta på sina hjärtan så blir det lättare för andra att följa efter.

Det här spelet tar upp en del personliga och potentiellt känsliga teman. Håll gärna en diskussion innan spel om ämnen som ni helst ser till att undvika. Ni kan även, om ni känner behovet, diskutera handgester eller liknande för att kunna signalera under spel att ett ämne bör undvikas. Detta gör ni om ni känner att det finns behov. Ta ansvar för varandra.

**Varianter:** Om ni vill kan ni spela helt utan papper. Det är rimligt att främlingar glömmet bort varandras namn, så det kan ni fråga om, svaren på frågorna kan ni bara hålla i huvudet (och det gör inget om de ändras under spelets lopp, om ni inte sagt dem högt ännu), och ni kan hålla koll på de olika Skuld-kategorierna genom någon sorts markör (det gör inte så mycket om samma kategori skulle bli kryssad två gånger, egentligen).

- Isolering:** Frivilligt eller ej så har du isolerat dig, eller isolerats, från de som hade kunnat hjälpa dig eller som behöver dig.
- Toxiska relationer:** Du är involverad i en intim, vänskaplig eller familjär situation med en person som inte är bra för dig.
- Våld:** Du har varit offer eller förövare i en våldsakt. Det kan vara fysiskt, moraliskt eller mentalt, men det var otäck och det har lämnat spår.
- Skamliga hemligheter:** Du har gjort eller varit inblandad i hemska saker, direkt eller indirekt, eller så bär du på någon annans svarta börd.
- Bitterhet/orättvisa:** Du har varit med om en hemsk situation där du inget kunde göra, eller där du inget såg förrän det var för sent.
- Cynism:** Du har agerat själviskt eller hånat någon annan som hade det svårt. Du ångrar att du inte visade mer medmänsklighet.

**KAFFE TILLSAMMANS** är ett noir-rativistiskt spel där ni gestaltar personer som samtalar i en bar, i ett café eller liknande. Märkta av sitt förflutna kommer de att gradvis öppna upp sig för varandra, för att mildra smärtan i deras bröst, och kanske forma ett ärr av det som nu är ett öppet sår.

Detta är en lätt bearbetning och översättning av Doc Dandys spel **COFFEE TOGETHER** (på franska), som i sin tur är ett hack av Gaël Sacrés **HAPPY TOGETHER**. Den här versionen är till 90% trogen Doc Dandys spel, med mindre anpassningar och förtydlingar utefter hur jag har presenterat och spelat spelet under de år jag introducerat det för mina vänner. Alla fel och otydligheter är mina.

/Simon Pettersson

