

Tänk på två platser. En grotta. Ett ruckel. Kanske en sjö eller ruin.

Rita ut dessa på en stor karta tillsammans med dina vänner, som sedan gör samma sak som du. Ni kommer att återvända till platserna senare. Kartan är inte statisk utan kommer att utvecklas hela tiden. STILLA. fungerar bäst om ni är 2-5 deltagare. Det kan vara bra om du har indexkort eller liknande till hands, för nedtecknande av personliga detaljer och frågor någon annan ställer till dig.

## FÖRBEREDELSE

**1-** Du befinner dig vid en av dina två platser. Berätta vad du heter och beskriv platsen kort med endast ett par meningar.

Alla har varsin inledande scen.

**2-** Samhället har kollapsat och ni har tvingats lämna era hem. Ni har nu samlats vid ett slags läger. Vad är det för ett ställe? Beskriv var ni är tillsammans. Alla får lägga till några detaljer.

**3-** Vad kollapsade? Varför är ni just här? Börja med sparsmakad information. Låt berättelsen utvecklas senare.

**4-** Berätta mer om dig själv. Ingen kan avbryta. Gör detta i max någon minut.

Alla berättar om sig själv. Den sista personen som avslutar i 4-, ställer en personlig fråga till- och om någon annan. Detta görs sedan av alla i turordning. Notera endast frågorna, besvara dem senare i berättelsen.

Frågorna till andra får gärna vara provokativa och/eller i påståendeform, utan att personen som utfrågas ens har nämnt eller känner till situationen:

*"Varför ville du inte prata med din man om ditt jobb?"*

*"Levde något av dina barn när du lämnade hemmet och kom hit?"*

**5-** Alla får återigen varsin scen vid någon av sina platser: samma som tidigare eller den andra platsen. Nu pågår scenen lite längre. Andra kanske är med i scenen. Detta bestämmer huvudpersonen. Beskriv med alla sinnen. Vad är det väder? Vad är det för stämning? De som inte är med i scenen kan också ställa frågor om platsen och avbryta i undantagsfall (se nedan). Dialogen är ännu återhållsam.

## BERÄTTELSEN

**6-** En av er är huvudperson. Huvudpersonen för scenen får göra något av följande:

### 1.

▷ berätta om ytterligare en **plats**. Beskriv inte för mycket på en gång. Rita in platsen på kartan.

▷ låt en **ny person** anlända (antingen till lägret eller någon annanstans på kartan). En icke-huvudperson spelar normalt dessa personer i scener i 6- 2. Kom givetvis ihåg att ha med dem i scener, nya personer ska helst fylla en mer eller mindre viktig funktion i berättelsen.

▷ något **hotar** er. Ett oväder. En brand. En varelse. Kanske någon i er grupp? Går något viktigt sönder?

▷ något behöver lagas eller ni saknar verkligen någonting: starta ett **projekt**. Rita ut projektet på kartan. Ni bestämmer tillsammans hur lång tid det tar i antal veckor att genomföra. Ett projekt kan också startas för att stävja ett hot.

Så får huvudpersonen och sedan övriga...

## 2.

▷ spela upp varsin scen vid ert läger eller någon annan befintlig plats. Var är ni? Vilka är med? Vad händer? Vad pratar ni om? Hittar ni något? Ställ gärna en fråga till någon och avsluta scenen. Låt allting ta sin tid. Det får vara stilla. Observera att det alltså inte är möjligt att introducera någon ny plats eller person just nu.

Samtliga berättares scener i 6- 2. motsvarar totalt en vecka. Berättelsen fortsätter hädanefter endast i 6-. När alla gjort sin scen i 6- 2. blir en annan berättare huvudperson och kan introducera något nytt enligt 6- 1. Nu reduceras också (om allt är normalt) projekten med en vecka.

### NÅGRA TIPS/REGLER

Införliva inte för många nya personer. Det blir snabbt rörigt. Hellre ett fåtal som är desto viktigare.

Skapa inte hot och obehagliga händelser enkom för att något ska hända, men var inte rädd för att spela djävulens advokat.

Be gärna berättaren lägga till fler detaljer i sin scen. Hjälptill om berättaren ber om det. Avbryt bara om något är alltför otroligt, överklagt eller inte alls passar in. Visa respekt för den person som engagerat berättar något.

Tänk inte efter för mycket eller försök vara smart. Ofta har du tänkt din första tanke av en anledning.

Diskutera inte bara nutid och vad ni funderar på att göra. Prata om era tidigare liv. Ställ frågor om det förflutna. Som riktlinje: låt åtminstone var tredje scen i din 6- 2. handla om att du vill veta mer om någon annan eller berätta mer om dig själv.

Ibland går inte allt som man tänkt sig. I utmanande situationer kan de som *inte* utför den svåra handlingen avbryta och påpeka att det inte är så lätt. Använd då gärna de kort som finns i spelet Archipelago III (<https://norwegianstyle.wordpress.com/2012/09/20/archipelago-iii/>) och som finns översatta här: [https://norwegianstyle.files.wordpress.com/2011/12/love\\_in\\_the\\_time.pdf](https://norwegianstyle.files.wordpress.com/2011/12/love_in_the_time.pdf). Självklart går det att rulla en sexsidig tärning istället med resultat: 1: Nej, och en komplikation uppstår utöver att handlingen misslyckas. 2-3: Nej, men något positivt händer ändå. 4-5: Ja, men något negativt händer. 6: Ja, och dessutom får det en positiv följd som inte behöver ha med handlingen att göra.

### Noteringar

---

STILLA.

Ett samberättarspel skapat kl. 18.30-19.50, den 24:e maj 2016. Redigering och layout dagen efter.

(...) småbarnsföräldrar som tenderar att dagdrömma om tankebanor som får löpa varvet runt. Utan gränser. Utan avancerade regler och tabeller. That's it. <https://stillarollspel.wordpress.com/>

