

SPELKORT FÖR X-DIMENSIONELLA ÖVNINGAR

Det här kortspelet skapades utifrån en lust att bilda hemliga sällskap. Det hemliga sällskapet skapar en egen verklighet. De kan i hemlighet få saker gjorda som är omöjliga utanför. Olika former av spel skapar också egna verkligheter, med hjälp av överrenskommelser och fantasi. I rollspel finns ögonblick då spelledaren i dialog med spelarna för in ny information i spelet. Det skulle kunna en rollfigurs bakgrundshistoria eller påståenden om vad människorna i spelvärlden strävar efter. Informationen accepteras direkt av alla i spelet. De börjar agera efter det nya som etablerats som om det alltid har varit så. Det här kortspelet vill vara som ett sådant ögonblick. Vi agerar på det som sägs som om det är sant och vi vet att det är påhitt.

Det här kortspelet skapades med en intention att försätta spelarna i situationer där glapp och dubbelheter i verkligheten framträder. Spelet vill skapa ögonblick där något är riktigt och falskt i samma stund, där de verklighetslager som uppfattas av oss genom våra kroppar, glider isär. Det här kortspelet vill fungera som ett kollektivt drömmande, där det yttre och inre vävs samman, där vi delar fantasi och där vi glider runt i verklighetens olika dimensioner, färdas genom portaler, läser tankar och hackar perceptionen.

Det här kortspelet vill vara en enkel aktivitet som görs runt ett bord varsomhelst, som från utsidan inte ser så märkvärdigt ut. Det här kortspelet vill kamouflera sig

för yttervärlden. Det kombinerar användning av ord som förknippas med flum, magi, fantasy och ett gameplay som är konkret och påtagligt.

Det här kortspelet omges av ett visst språk, för att lägga an en stämning. Spelet beskriver verkligheten och får den att expandera genom beskrivandet. Bara i undantagsfall sker utvidgandet genom fantiserande om vad verkligheten skulle kunna vara. Det verkar som om världen utvidgas bara genom att det som redan existerar beskrivs. Sådant är spelets magiska inslag. Det subjektiva, det objektiva, det kroppsliga, det relationella, det fysiska, det virtuella, det mikroskopiska, det kosmiska, det språkliga – i spelet skiftar uppmärksamheten mellan olika sådana lager. De är alla lika verkliga. Det här kortspelet skapades utifrån en idé om att gränssnitt, skiften, portaler, glapp är intressanta platser att befinna sig i. När verkligheten bryts av finns möjlighet för någonting nytt att uppstå. Vi kan välja en annan riktning.

Det här spelets utvecklades i ett köpcentrum, på en gata, i ett mötesrum och en hotelloobby. Vi som skapat spelet vill uppmuntra till spel på platser där andra aktiviteter pågår runtom. Spela på platser som intresserar er, som är svåra att förstå sig på, som skrämmer er eller som ni vill göra till era egna.



SPELKORT FÖR X-DIMENSIONELLA ÖVNINGAR UTVECKLADES I ETT SAMARBETE MELLAN TEATER INSITE OCH NYXXX.
I PROCESSEN MEDVERKADE MOA HJÄRTSTRÖM, TOM KIRALY, EBBA PETRÉN, LIV KAASTRUP VESTERSKOV & GABRIEL WIDING.
DETTA DOKUMENT KAN LADDAS NER FRÅN NYXXX.SE/X-DIMENSIONAL-CARDS. MALMÖ 2017.

INTRODUKTION

Det finns tio kort. Den här spelanualen består av olika förslag på hur korten kan användas. De kan exempelvis användas för att beskriva det ni ser i rummet där ni befinner er, men också för att fantisera om sådant som kanske inte syns, men som skulle kunna finnas. På varje kort står det något som ni kan använda för att beskriva ett rum eller fantisera om det. Längst bak finns alla kort och en förteckning över korten.

Spelförslag

ENKEL SPELORDNING

Denna spelordning utgår från en grupp spelare (3-6 st är lagom) och en spelledare. Spelet börjar då spelledaren vänder upp det första kortet. Då och då vänder spelledaren upp ett nytt kort och vänder ner kort som legat uppvända. Turen går runt bordet. Varje gång det är ens tur tittar man på vilket kort som ligger uppvänt på bordet och säger något utifrån det. Allt som sägs om rummet är sant i spelet. Det betyder att spelet fungerar bättre om spelarna bygger vidare på varandras förslag än om de säger emot varandra. Flera kort kan ligga uppvända samtidigt. När det är ens tur väljer man då att använda ett av de uppvända korten. Spelarna fortsätter att göra påståenden om rummet tills att spelledaren vänder ner det sista kortet. Då är spelet slut.

Exempel: Spelledaren lägger nio kort nedvända i en rad på bordet i följande ordning: Delade objekt, Icke-existerer, Egna förnimmelser, Tankar, Objekt i relation, Angränsande rum, Portaler, System, Förvandlingar. Spelledaren börjar med att vända upp Delade objekt. Spelare X säger: "Det finns nio kort på bordet". Spelare Y säger därefter: "Det finns ett bord". Spelledaren vänder senare ner Delade objekt och vänder upp Portaler. Spelare Z säger "Jag blir osynlig om jag gömmer mig under bordet". Spelledaren vänder upp Förvandlingar. Både Portaler och Förvandlingar ligger uppe. Spelare 4 väljer att använda Förvandlingar och säger "Om bordet vänds upp och ned utbryter en revolution".

ENKEL SPELORDNING I FIKTION

Samma spelordning kan användas för att beskriva rum som bara finns i spelarnas fantasi. Spelarna beskriver påstående för påstående ett rum som inte behöver ha någonting att göra med rummet det befinner sig i. Liksom i Enkel spelordning så är allt som sägs om rummet sant i spelet. Turen går runt bordet.

Exempel: Kortet Delade objekt ligger uppe. Spelare X säger "Det finns en elefant i mitten av rummet". Spelare Y ska då inte säga "Mitten av rummet är tomt" utan snarare förhålla sig till att elefanten är där och kanske säga "Golvet är fyllt av sågspån". Om det finns ett parkettgolv i det faktiska rummet spelarna befinner sig i kanske de föreställer sig hur plankorna löses upp till spån.

FÖRSTÖRA VÄRLDEN

Spelas som Enkel spelordning men istället för att kartläggas så förstörs rummet genom att objekt efter objekt plockas bort. Spelarna använder formuleringar som "[X] finns inte längre" eller "[X] är borta". Spelet slutar efter att en viss tid (t.ex. 30 min) har passerat eller när rummet är tomt. Ingen behöver agera "som om" något faktiskt är borta, spelet fortsätter bara med ett uppräknande av allt som plockas bort. Exempel: "Stolen jag sitter på är borta", "Musiken som spelas genom högtalarna är borta", "Ordet 'tavla' finns inte längre".

OJÄMNA LAG

Denna spelordning utgår från en spelargrupp utan spelledare. 3-6 personer är lagom. En av spelarna väljer ett kort som den ska beskriva rummet utifrån. Resten av gruppen väljer tillsammans ett annat eller flera andra kort som de ska beskriva rummet utifrån. Turen går runt bordet. Exempel: Den ensamma spelaren väljer att använda Förvandlingar. Resten av gruppen väljer att använda Delade objekt och Objekt i relation. Dessa val skapar en dynamik där den större gruppen gör utsagor kring vad som syns i rummet, men den ensamme spelaren fantiserar om hur rummet skulle kunna vara någonting annat. Om den ensamma spelaren istället väljer att använda Delade objekt och resten av gruppen väljer att använda Tankar och Egna förnimmelser så skapas en annan dynamik. Den större gruppen beskriver då kroppsliga och personliga upplevelser, medan den ensamma spelaren pekar ut saker som är påtagliga för alla.

GUIDEN I SIMULATIONEN

I det här förslaget rör sig spelarna genom en miljö de vill utforska. En spelare är guide. Guiden kan använda alla kort eller göra ett urval, exempelvis Portaler, Tankar, Angränsande rum och Förvandlingar. Guiden beskriver miljön med hjälp av korten. Resten av spelarna kan ställa frågor till guiden. Guiden kan ge över sin roll till någon annan genom att ge den korten. I det här förslaget kanske miljön som spelarna rör sig genom börja framstå som konstruerad. Det går att förhöja den känslan genom att guiden tilltalar spelargruppen som om de befinner sig i en virtuell simulation av den verkliga platsen. Kanske har den som designat simulationen problem med vissa av dess funktioner?

LYSSNA PÅ RUMMET

Det här förslaget utgår från en spelargrupp som har tillgång till en telefon med högtalarfunktion och till en telefon med handsfree. Liksom i Guiden i simulationen så antar en av spelarna rollen som guide. Även här så kan guiden välja om den vill använda alla kort eller ett urval. Guiden tar på sig handsfreen och placerar sig på annan plats än spelargruppen. Det kan vara i ett angränsande rum eller på andra sidan stan. Genom telefonen och utifrån korten beskriver guiden rummet den befinner sig i för spelarna, som lyssnar och försö-

ker föreställa sig rummet. Kan spelarna se rummet som guiden befinner sig i framför sig eller ser de helt andra rum?

ROLLSPELSSCEN

Det här förslaget utgår från en spelargrupp och en spelledare som ägnat sig åt den Grundläggande spelordningen en stund. Efter att spelarna byggt upp ett rum – fiktivt eller inte – med den grundläggande spelordningen, kan de utforska dess möjligheter genom ett rollspel. I det här förslaget läggs korten undan. Spelledaren börjar med att beskriva platsen som rollspelet utspelar sig på. Spelledaren gör det genom att göra som spelarna sagt till en ihophållen rumsbeskrivning. Spelledaren ställer sedan frågor, en i taget, till spelarna som i ett klassiskt bordsrollspel. Den första frågan är "Var befinner du dig?" Spelaren som fått frågan svarar. Spelledaren berättar konsekvenserna av det spelarna säger. Spelledaren ställer fler frågor, exempelvis "Vem är du?" och "Vad gör du?" eller hoppar vidare till en annan spelare och ställer den första frågan till den. Rollspelet pågår tills alla spelare har fått en en placering och en uppgift i rummet, som om de alla vore figurer i en tavla. Denna scenbild kan även vara starten på ett längre rollspelsäventyr.

SPELA PÅ FRÅGOR

Det här förslaget utgår från en spelargrupp, med eller utan spelledare, som vill utforska ett visst rums möjligheter. Spelarna tar turer och beskriver rummet utifrån korten. Deras utsagor svarar den här gången på en speciell fråga, kanske en av dessa: Vilken är min bästa flyktväg från rummet? Vilken är min bästa väg in i rummet? Vilken fiende är mest sårbar här? Vilken fiende är vårt största hot här? Vad ska jag vara på min vakt mot? Vem har kontroll här? Hur skulle jag göra mig hemmastadd här? Hur skulle ni göra den här platsen till ert hem? Svaret på frågan kommer inte direkt utan genom hur spelarna beskriver rummet. Frågan styr vad spelarna uppfattar av rummet och väljer att säga om rummet.

FÖRDJUPNING

Det här förslaget är ett tillägg till andra spelordningar. En spelare får utveckla sin beskrivning av rummet, med hjälp av fördjupande frågor. Exempel: Kortet Förvanlingar ligger uppe. Spelare X säger "Om jag lägger mina händer på bordet kan jag få kontakt med alla som suttit vid det här bordet tidigare". Spelare Z lägger en hand på spelare X axel. Spelare X, som får en hand på axeln, ska då blunda. Spelare Z frågar "Du lägger händerna på bordet, vem ser du?" Spelare X fortsätter blunda och svarar "Jag ser en person som hackar grönsaker" Spelare Z frågar "Är den ensam?" Spelare X svarar "Nej, det finns tre barn som leker under bordet." Spelare Z är nöjd med fördjupningen och tar bort handen från axeln. Spelare X öppnar ögonen och rundan fortsätter.

SÄGA OCH GÖRA

Det här förslaget utgår från en spelargrupp (2-4 är lagom) som både spelar och spelleder varandra. Förslaget handlar mer om spelarnas relationer och mindre om att beskriva rummet än de andra förslagen. Här används inte korten alls men liksom kortspelet utforskar förslaget vad spelarna ser i rummet de befinner sig i och vilka fantasier spelarna har om sådant som skulle kunna finnas. Turen går runt bordet. På sin tur kan man välja att göra en sak av följande:

1. Säga vad man gör och samtidigt göra det med kroppen. Exempel: Spelare X säger "Jag reser mig upp". Spelare X reser sig därefter upp.

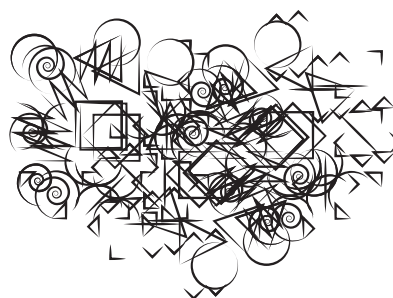
2. Säga vad man gör och inte göra det med kroppen. Exempel: Spelare X säger "Jag reser mig upp." Spelare X sitter kvar vid bordet.

4. Säga vad en annan spelare gör. Då kan den andra välja att göra det eller inte. Exempel: "Spelare X säger. "Du går fram till mig". Spelare Z väljer att sitta kvar på sin stol, men hade också kunnat välja att gå fram till spelare X.

5. Säga hur en själv ser ut och låta det stämma eller inte stämma med hur en faktiskt ser ut. Exempel: "Spelare X säger: Jag har på mig en riddarrustning och i handen har jag ett långt svärd". I själva verket har X på sig en tröja och jeans.

6. Säga hur en annan deltagare ser ut och låta det stämma eller inte stämma med hur den faktiskt ser ut. Exempel: "Spelare X säger: Du har på dig en blå tröja." Spelare Z har i själva verket på sig en röd tröja.

Både det som bara sägs och det sägs och faktiskt görs är sanna skeenden i spelet. Både de utsagor som stämmer med det som finns i rummet och de som fantiserar om andra möjligheter är sanna i spelet. Spelarna måste hålla i huvudet både de utsagor som stämmer med det som finns i rummet och de utsagor som fantiserar om andra möjligheter. Förslaget kräver tillit och lyhördet mellan spelarna. Förslaget blir en förhandling spelarna emellan kring vad som verkligen sker. Är det som utspelar sig i fantasin lika verkligt som det som händer i verkligheten?





Ett scenario

Här följer ett förslag på hur korten kan användas för att skapa ett längre, sammanhängande spel för 3-6 spelare och en spelledare. Spelledarens uppgift är att styra samberättandet och guida deltagarna genom spelets olika delar. Förslaget nedan bör läsas igenom av spelledaren innan spelet börjar.

Spelupplägget är uppdelat i fyra. Den första delen låter spelarna landa i rummet de faktiskt befinner sig i. Den andra delen handlar om att börja omskapa det faktiska rummet. Den tredje delen bjuder in spelarna till en gemensam fantasi om ett helt annat sorts rum. Den fjärde delen låter spelarna montera ner fiktionen och återvända till det befintliga rummet.

Varje del består av en spelsekvens och en portalsekvens. Under spelsekvensen beskriver spelarna ett rum enligt principen som beskrivs i Grundläggande spelordning. Portalsekvensen är en övergång till nästa del av spelet. Portalsekvensen överlappar ibland spelsekvensen.

FÖRBEREDELSE

Om gruppen inte känner varandra, låt alla presentera sig. Börja sedan med att berätta lite om korten och spelupplägget. Exempel: "Vi ska spela ett spel där vi tillsammans beskriver olika platser; verkliga och fiktiva. Vi kommer att använda de här korten, vår förmåga att observera, våra röster och vår fantasi. Spelet har fyra delar och när vi spelat igenom dessa delar så kommer vi att ha färdats från rummet vi befinner oss i, ut till andra rum och tillbaka igen. Jag kommer att leda spelet genom att lägga ut kort på bordet. Då och då kommer jag ge nya förutsättningar till er."

Innan en spelsekvens lägger spelledaren korten med textsidan nedåt i två rader. Ordningen på kortet varierar mellan spelets fyra delar. Vilken ordning som gäller i varje del finns angiven här under. Kortet måste läggas ut på nytt inför varje spelsekvens. Den undre raden har fler kort (undantaget del 4) och byts därför något snabbare än de övre. Kortet i den undre raden är generellt i spel kortare än kortet i den övre raden. Det är upp till spelledaren att styra tempot. Alla kort ska ha varit i spel innan slutkortet kan vändas upp.

Spelet börjar med att spelledaren vänder upp första kortet i den övre raden kort, varpå spelarna kan börja spelets första del med att beskriva rummet de befinner sig i. Turen går runt bordet och spelledaren vänder då och då ned kort och vänder upp andra. Obs! Om spelarna är nya till korten så behöver spelledaren introducera hur korten används i samband med att de vänds upp. Om spelarna är nya till korten är det bra om varje spelare får göra minst ett uttalande utifrån varje kort innan spelledaren vänder ner kortet igen.

DEL 1. DET BEFINTLIGA RUMMET BESKRIVS.

SPELSEKVENNS 1

Övre raden kort: Delade objekt, System, Angränsande rum

Undre raden kort: Objekt i relation, Egna förnimmelser, Portaler, Tankar, Förvandlingar

Slutkort: Icke-existenser

PORTALSEKVENNS 1

Spelledaren sammanfattar vad spelarna har sagt utifrån Förvandlingar och Icke-existenser. Sammanfattningen blir grunden till det rum som ska beskriva i del 2. Det som inte finns i det befintliga rummet är saker som ska finnas i rummet som beskrivs i del 2. Förutsättningen för del 2 är att spelarna ska beskriva ett rum som utgår från det befintliga rummet, men de kan ändra eller bygga på saker i det befintliga rummet. Spelarna skapar ett rum delvis av det som finns i det befintliga rummet, delvis av det som finns i deras fantasi.

DEL 2. ETT OMSKAPAT RUM BESKRIVS

SPELSEKVENNS 2

Övre raden kort: Delade objekt, System, Icke-existenser.

Undre raden kort: Objekt i relation, Egna förnimmelser, Angränsande rum, Portaler, Tankar,

Slutkort: Förvandlingar

PORTALSEKVENENS 2

Spelledaren låter en eller flera spelare fördjupa beskrivningarna som de gjort utifrån kortet Förvanlingar. Läs om hur en Fördjupning går till bland spelförslagen längre upp. Den information som kommer fram i fördjupningarna kan influera vad spelarna väljer att skapa för rum i del 3, eller inte. Det är upp till spelarna att bli influerade. Detg är ingenting som spelledaren påtalar. Förutsättningen för del 3 är att spelarna ska beskriva ett fiktivt rum som inte behöver ha någonting med de föregående rummen att göra. Spelarna skapar ett rum som helt och hållet finns i fantasin.

DEL 3. ETT FIKTIVT RUM BESKRIVS.

SPELSEKVENENS 3

Övre raden kort: Delade objekt, Angränsande rum, Icke-existenser.

Undre raden kort: Objekt i relation, Egna förnimmelser, Portaler, Tankar, Förvandlingar

Slutkort: System

PORTALSEKVENENS 3

Spelledaren låter spelarna spela ut en rollspelsscen det fiktiva rummet. Läs om hur en Rollspelsscen går till bland spelförslagen längre upp. Alla spelare ska få placeringar och uppgifter i rummet innan del 4 kan börja. I slutet av rollspelet ska spelledaren införa någon eller några de saker som spelarna i tidigare delar pratat om finns i rummet. "Du går in i den medeltida kyrkan. I mitten av av rummet finns ett litet bord. Bordet ser konstigt nog ut exakt som bordet som vi sitter kring".

Förutsättningen för del 4 är att spelarna ska ta sig från det fiktiva rummet till det befintliga rummet igen. Det görs genom att spelarna tar bort saker ur det fiktiva rummet med hjälp av Icke-existenser och att spelarna lägger till saker i det befintliga rummet med hjälp av delade objekt. Exempel: Spelare X använder Icke-existenser och säger: Det finns inte längre någon medeltida kyrka. Spelare Z använder Delade objekt och säger: Det finns nio spelkort på ett bord.

DEL 4. TILLBAKA

SPELSEKVENENS 4

Den övre raden kort: Icke-existenser

Den undre raden kort: Delade objekt

Slutkort: Tankar

AVSLUTNING

Ofta använder spelarna slutkortet i del 4 för att reflektera över spelet, så att spelet av sig själv känns avslutat när slutkortet vänds ner. Om det finns behov för ytterligare strukturerat eftersnack passar det att spelledaren fördelar ordet.

EXEMPEL PÅ KORTPLACERING:

ÖVRE RADEN 

UNDRE RADEN 

SLUTKORT 

KORTEN

DELADE OBJEKT

När kortet ligger uppvänt kan spelarna beskriva den värld de delar. Det kan vara saker eller fenomen som finns, syns eller hörs av alla i rummet. Det kan också vara osynliga eller abstrakta fenomen som vi vet finns exempelvis blod, tiden, syre.

Meningar kan exempelvis börja med "Det finns ..."

ICKE-EXISTENSER

När kortet ligger uppvänt kan spelarna beskriva vad som inte finns i rummet. Sakerna som inte finns kan vara små eller stora, synliga eller osynliga, uppenbara eller långsökta. Det kan också vara exempelvis känslor eller andra mer abstrakta fenomen som inte finns i rummet för tillfället. Meningar kan exempelvis börja med "Det finns inte..." eller "Ingen här inne..."

EGNA FÖRNIMMELSER

När kortet ligger uppvänt kan spelarna säga vad de känner i den egna kroppen. Känslorna kan relatera till de andra spelarna, till någonting i rummet eller så kan de vara helt interna.

Meningar kan exempelvis börja med "Jag känner att..." eller "Jag kan märka..." eller "När jag sitter såhär så..."

TANKAR

När kortet ligger uppvänt kan spelarna uppmärksamma helt andra saker som upptar dem. Det kan vara exempelvis tankar om framtiden, minnen eller populärkulturella associationer som väcks i situationen. Meningar kan exempelvis börja med "Jag tänker att...", "Jag tänker på..." eller "Jag minns..."

OBJEKT I RELATION

När kortet ligger uppvänt kan spelarna säga något om förhållandet mellan saker i rummet. Exempelvis "Jag kan inte nå taket, ens om jag står på bordet" eller "Det finns skor som omsluter våra fötter."

ANGRÄNSANDE RUM

När kortet ligger uppvänt kan spelarna säga något om rum som finns bredvid, ovanför, inuti eller bortom det rum som spelet utspelar sig i. Fantasi eller gissningar kan användas. Meningar kan exempelvis börja med "På den andra sidan väggen finns..." eller "Under golvet ligger..."

PORTALER

När kortet ligger uppvänt kan spelarna utifrån rummets egenskaper beskriva vägar ut ur det som finns just nu. En dörr är givetvis en väg till ett annat rum men påståendena kan vara infallsrika än så, utan att för den sakens skull bli rena påhitt. En mazarin innehåller kanske en portal till ett minne. En spegel är kanske en öpp-



DELADE OBJEKT



ICKE-EXISTENSER



EGNA FÖRNIMMELSER



TANKAR



OBJEKT I RELATION



ANGRÄNSANDE RUM



PORTALER



SYSTEM



FÖRVANDLINGAR



DETALJER

ning till en annan dimension. Ett sms från en kär vän förändrar ditt kroppsliga tillstånd. Meningar kan exempelvis börja med "Om jag... så..." eller "Om den här... så..."

SYSTEM

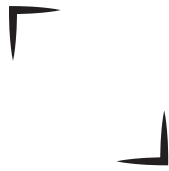
När kortet ligger uppvänt kan spelarna säga någonting om hur saker och ting hänger samman. Det kan vara hur rummet förses med el, vilka som betalar eller inte för att vara där, vad man kan göra där utan att avvika från en norm, hur gravitationen håller saker på plats eller något annat. Meningar kan exempelvis börja med "Det finns..." eller "Alla här inne..."

FÖRVANDLINGAR

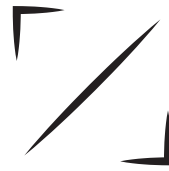
När kortet ligger uppvänt kan spelarna fantisera om hur saker och personer i rummet kan förvandlas eller förflyttas. Kanske är husen utanför fönstret inte längre hus utan bergstoppar? Kanske har du ett chip inopererat i nacken? Kanske går tiden baklänges?

DETALJER

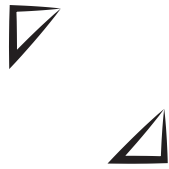
När kortet ligger uppvänt kan spelarna göra beskrivningar av detaljer i rummet. Spelaren kikar genom hålet och beskriver vad den ser. Meningar kan exempelvis börja med "Jag ser..." eller "Mönstret på...". Kortet används inte i den grundläggande spelordningen men kan läggas till om så önskas. Förbered kortet genom att göra ett hål stort som ett nålsöga i kortets mitt.



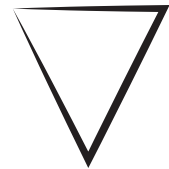
DELADE OBJEKT



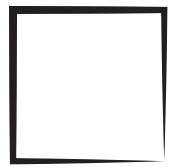
ICKE-EXISTENSER



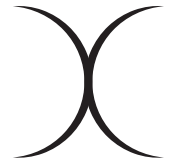
EGNA FÖRNIMMELSER



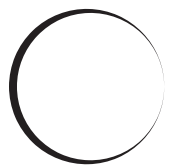
TANKAR



OBJEKT I RELATION



ANGRÄNSANDE RUM



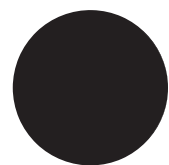
PORTALER



SYSTEM



FÖRVANDLINGAR



DETALJER