

## Bryt

Efter ett två, tre måndagar tar du och lägger in ett bryt. Bryten är scener som vagt kopplar till huvudhistorien, men som spelas fristående och har sina egna rolluppsättningar. Låt spelarna dra sina temporära roller och läsa igenom. Beskriv miljö och låt spelarna beskriva sina roller. Introducera sedan scenens början och låta saker rulla på.

Det finns fem bryt, men man brukar lagom hinna med en två eller tre stycken. En del bryt kopplar med fördel på innan eller efter vissa plotter, eller på händelser i baracken. Så välj dem efter situation.

## Avslutning – Premiär

Man behöver inte från början ge någon tidsplan för bygget, men när det är någon timme kvar av speltiden är det senast läge att flagga om att saker ska bli klara om två veckor. Sista måndagen innan kommer Donen också att fråga efter invigningsschema och ge alla adress till sin skräddare om de behöver en smoking eller hans hustrus sömmerska om de behöver en galaklänning.

Efter sista måndagen spelar ni även premiären. Det här är enda scenen med rollerna som spelas utanför baracken. Bygget är klart, alla möts uppklädda och det minglas med kändisar och Donen med familj. Visa gärna upp en familjekär sida av Donen och låt hans hustru eller dotterdotter Lucia få ha en central roll i invigandet.

Den här scenen har jag som scenarioförfattare ingen koll på hur den blir vid varje enskilt tillfälle, utan tanken är att den helt ska bygga på det som framkommit under byggets gång. Om det slutar med katastrof eller succé lämnar jag gärna till vad gruppen verkar tro. Känns det som de tycker att de har gjort ett bra jobb, låt det också spegla premiären och avsluta med efter att Donens dotterdotter (Lucia) har invigt och klipp till att berätta om tidningsrubrikerna dagen efter och hur bygget prisas. Känns det som ett fiasko är på väg, gå istället in på hur rollerna lämnas lägen att fly landet och hur Donens lilla Lucia råkar omkomma när hon ska testa nått (eller en fuskbyggd vägg ramlar över henne).

## Våra måndagar i baracken

*1969 var året som Richard Nixon svärs in som president i USA*

*1969 var året som den berömda Woodstockfestivalen gick av stapeln*

*1969 var året som första människan gick på månen*

*året som Elvis gjorde fet comeback*

*året som Beatles gjorde sitt sista gemensamma framträdande  
vietnamkriget härjar*

*filmen Easy rider har premiär på bio*

*fofbollsstjärnan Pelé gör sitt tusende matchmål*

*och 1969 var året som den ökända gudfadern Don Donatello De Finetti köper sig  
en bit mark utanför Las Vegas*

*Under sommar 1969, i en liten varm barack, på regelbundna måndagsmorgnar,  
innan byggarbetarna hann börja arbeta, träffades en liten grupp människor som  
var skyldiga Donen "en liten gentjänst". De tog sig tid att träffas för att fatta  
besluten som förhoppningsvis skulle kunna förvandla marken, den stora biten av  
torr öken som Donen köpt för att undvika beskattning, förvandla den biten land till  
det fantastiska nöjesparadis som skall göra Don Donatello nöjd. En liten grupp  
människor med ett stort ansvar... och frågan om de ska sluta ingjutna i ett av  
betongfundamenten eller rikligt belönade när allt är klart.*

## Välkommen till Las Vegas 1969!

Innan vi kan komma igång med berättelsen finns lite pyssel och knåp för dig som spelledare. Börja med att vika rollerna fyra gånger på längden så att sidan med en liten illustration och sidan med kursiv text är vänd utåt.

Klipp isär rollerna till bryten och sortera in den i respektive folder för varje bryt.

Klipp också isär korten för plotter och de för rollerna kryddning.

Det kan vara trevligt också att läsa igen allting en gång ;-)

Historien om baracken lämpar sig bäst att berättas iförd en kritstrecsrandig kostym, eller en sjutiotalistisk klädstil. Praktiska saker att ta med sig är en spelare med 60-70-talsmusik, något par solglasögon och ett par pennor.

## Att inleda berättelsen

Lägg upp rollerna och låt alla välja var sin. Ju jämnare roll sorterna fördelas desto bättre (dvs. på fyra blir någon typ över, på fem och sex bör alla vara representerade, på sju så är det bra om det är olika rollstyper som dubleras). Skicka gärna också runt häftet om året 1969.

Under tiden spelarna läser igenom sina roller, blanda rollkryddningskort, plottkort och donens kort och lägg i tre högar. Dra tre kort från plottkort och blanda med det av donens kort som har mörk bakgrund och Kennedys kort. Dessa fem kort kommer att utgöra första måndagen.

Introducera miljön och uppdraget:

*Av skattemässiga skäl har Don De Finetti skaffat sig en tomt i utkanten av Las Vegas. Här har han en idé om att upprätta den mest häpnadsväckande attraktion som världen skådat. Eller så vill han kunna tvätta lite pengar, göra en extra hacka, eller bara behöver bygga över ett par kroppar... Hur som helst har han skaffat fram grundläggande material och ett team av byggarbetare och en barack som kan funka som mötesplats för byggets ledare. Klockan åtta går startskottet för bygget och det verkar vara lite bråttom.*

*I baracken har han samlat en liten utvald grupp som ska utgöra hans brain trust. Han har själv lovat att titta förbi varje måndag på deras möten för att själv kunna finnas med i närheten och få en känsla av arbetet.*

*Ni sitter i en liten barack, torr och varm som ett värmeskåp, Även om det varit kallt utanför på morgonen verkar baracken ha lyckats behålla allt varm kvav luft från dagen innan. I den har man hunnit installera ett litet pentry med två kokplattor och en kaffebryggare, ett bord med pinnstolar och en telefon. Dock har man inte hunnit koppla in något. Utanför det ett litet fönster ser man några*

*byggjobbare som redan väntar på att klockan ska ringa. Material och maskiner är redan på plats och man kan ana så väll stålbalkar som grävskopor, cementblandare och till och med en rivningskula. Allt bara väntar lite första riktlinjer från männen i baracken.*

Låt sedan ordet gå bordet runt med att beskriva hur deras roller ser ut och vad de har gett för första intryck. Låt de sedan i rollerna börja diskutera bygget.

Under måndagsmötet har du fem händelser som kommer att avbryta diskussionerna i form av de fem korten du har. Är det plotter som du tycker ska återkomma (eller som spelarna ber att återkomma) lägger du tillbaka dem högt upp i högen med plottkort. När tiden känns lagom (vanligtvis en tjugo minuter till halvtimme) har du förhoppningsvis gått igenom alla plottkort (annars se alltid till att ha med Donen och Kennedy) bryt scenen med att en klocka ljuder och bygget startar. Ljudet av maskiner överröstar det som sägs i baracken och man måste bryta för dagen.

## Veckorna mellan mötena



Efter varje möte går en vecka (eller fler, beroende på vad du tycker känns lagom). Gå bordet runt och låt var och en berätta vad deras roller gör under gångna veckan. I många fall kan du hjälpa till och formulera resultatet av vad de försöker få gjort.

Under tiden de berättar dra du som berättare tre kort ur plotthögen och ett ur donens hög och blandar de med Kennedys kort. Kortet med en mörk bakgrund till donens hatt är till för hans första besök

Beskriv sedan vad som hänt med bygget, här går saker realistiskt snabbt och man kan reser grunderna på en eller ett par veckor. Normalt sett kan man hinna med kring åtta möten under fem timmar. Sedan möts rollerna i baracken och spelar upp en ny måndag på samma sett som den första.

## Krydda

Efter en eller två måndagar introducerar du rollkryddorna. Placera korten på mitten av bordet. De dras individuellt, men gruppen i helhet bör inte dra mer än ett eller två (om det är en stor grupp) per vecka. Kortet dras under veckofasen.

Man får bara dra ett kort som passar ens roll (fast  och  passar alla).

Varna för att kort märkta med  är lite extremare.

Tanken med kryddorna är om en spelare känner att hans roll skulle behöva något oväntat som inträffar som krydda i dess vardag.