

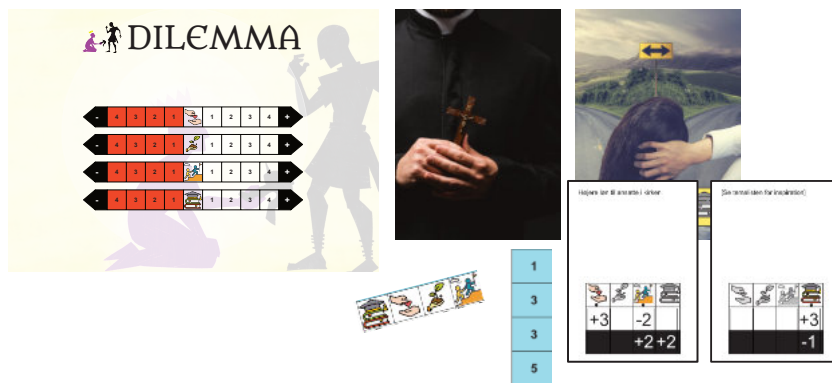


# DILEMMA

**ANTAL SPILLERE:** 3-5 spillere.  
**ALDER:** Fra 16 år.  
**TID:** Cirka 20-30 minutter pr. runde.

**MATERIALER:**

- 1 spillebræt
- En bunke med præstekort/hemmelig agenda
- En bunke med beskrevne dilemmakort
- En bunke med blanke dilemmakort
- Ark med temaforslag
- Værdibrikker til spillebrættet
- Pointbrikker (1, 3 og 5)



Velkommen til byriget Salem. Byrigets kristne kirke, Vejen, ledes fra Gabriels gods i udkanten af riget. Derudover er der placeret fire præster rundt i distrikterne (D1, D2, D3, D4). Gabriel er både leder af kirken og politisk medlem af Salems embedsgruppe, så han har stor indflydelse. Præsterne repræsenterer hver deres holdning og distrikt, hvilket betyder at de har hver deres »hemmelige agenda.« Med udgangspunkt i, at præsterne ønsker deres hemmelige agenda gennemført, rådgiver de Gabriel om kirkens liv og rolle i samfundet og kommer med konkrete forslag, som Gabriel skal forholde sig til. Deres rådgivning af Gabriel er, med andre ord, farvet. Gabriel kan acceptere eller afvise disse forslag, og det har konsekvenser for fire værdier, som deles af både det almindelige samfund og den kristne kirke:  
*Diakoni - Kultivering - Lederskab - Dannelse.*

Gabriels opgave er at fastholde balancen imellem de fire værdier uanset de rådgivende præsters hemmelige agendaer. Hvis en af værdierne bliver for svag eller for stærk, er det tid til at aflægge regnskab og overveje, om Gabriel skal afsættes som leder af kirken Vejen. Dilemmaspillet kører over nogle runder. Hver runde er én af spiller Gabriel og alle andre er rådgivende distriktspræster. I løbet af en runde forsøger spillerne at opnå deres hemmelige agendaer for at score point. Efter hver runde er det en ny spiller, der er Gabriel. Spilleren med flest point i slutningen af spillet vinder.

**TO SLAGS DILEMMAKORT**

Det vigtigste i dilemmaspillet er spillernes fantasi. De »beskrevne« dilemmakort har korte tekster, som er lige til at bruge, hvorimod de »blanke« blot henviser til arket med temaforslag. Det er en god ide at spille én eller flere runder med de beskrevne kort før I kaster jer over de blanke, hvor I selv - ud fra ikonerne og jeres hemmelige agenda - skal beskrive en situation, som Gabriel skal tage stilling til.

## VÆRDIERNE

Både kirken og kongeriget's øverste ledelse, embedsgruppen i samarbejde med kongen, har fælles værdier. Kirken og den politiske ledelse fortolker disse værdier forskelligt, hvilket kommer til udtryk i fx forskellige holdninger til, hvad »hjælp og støtte« og »økonomi og finans« indebærer.

Bag hver af de fire værdier gemmer sig en række konkrete handlinger og opgaver, som det ses af skemaet nedenfor.

Det vil især være nyttigt at bruge denne oversigt når I spiller udgaven med »blanke« dilemmakort, sådan at såvel ikonerne som overskrifterne og opgaverne inspirerer jer til de forslag, I stiller Gabriel.

Det er en god ide først at spille med de beskrevne dilemmakort, som giver konkrete eksempler på forslag til fx opgaven at »udnytte Jordens ressourcer« under værdien »Kultivering«. Eksempel: »Gabriel, vi fra Distrikt 3 har et forslag om, at den flod, der løber igennem kongeriget, skal splittes op i flere grene, så der kommer vand rundt i hele byen. Det kræver dog, at vi river en hel del huse ned.«



### DIAKONI

Gode gerninger  
Hjælp og støtte  
Pleje  
Næstekærlighed  
Fællesskab  
Mission



### KULTIVERING

Pleje og passe Jorden  
Dyrke Jorden  
Udnytte Jordens ressourcer  
Opfinde nye ting  
Landbrug



### LEDERSKAB

Ledelse af samfundet  
Ledelse af kirken  
Politik  
Økonomi og finans



### DANNELSE

Discipelskab  
Uddannelse  
Forskning  
Almen dannelse



### EKSEMPEL:

Grå = Ikke betydning for dette (her: kultivering)

Farvet = Har betydning for dette (her: diakoni, lederskab og dannelse)

Prik under = Afgørende betydning for diakoni og dannelse.

## OPSÆTNING:

- 1: Vælg hvem der spiller Gabriel og placér spillebrættet foran personen.
- 2: Placér de fire værdibrikker på spillebrættets tilsvarende felter.
- 3: Placér bunken med pointbrikker på bordet.
- 4: Bland kortene med hemmelig agenda/præstekort og giv ét til hver præst (dvs. ikke til Gabriel).
- 5: Bland bunken med beskrevne dilemmakort og placer på bordet.
- 6: Placer bunken med blanke dilemmakort (»Se temalisten for inspiration«) på bordet.
- 7: Placer arket med temaforslag på bordet.
- 8: Hver præst tager nu som korthånd 7 kort fra bunken med dilemmakort (enten beskrevne eller blanke).

## EN RUNDE

- 1: Hver præst vælger et kort fra deres korthånd. Kortet er denne præsts forslag til Gabriel, og derfor placeres kortet med tekstsiden nedad imellem præsten og Gabriel. Præsten præsenterer nu sit forslag til Gabriel og prøver i brede termer at beskrive kortets effekt (se boksen nedenfor).
- 2: Når alle præsterne har præsenteret deres forslag, skal Gabriel vælge hvilke han accepterer eller afviser: De accepterede forslagskort placerer Gabriel på højre side af spillebrættet og de afviste på venstre. Gabriel skal altid godkende mindst ét af forslagene.
- 3: De præster som fik accepteret et forslag, scorer 1 point.
- 4: Nu vender Gabriel de afviste forslagskort, så konsekvensen af Gabriels valg kan ses. Gabriel vender kortene én efter én. For hver vendt kort flytter Gabriel værdiprikkerne på spillebrættet i henhold til konsekvenserne på de mørke felter på spillekortene. Alle afviste kort lægges nederst i den fælles dilemma-kortbunke (beskrevne eller blanke).
- 5: Herefter vender Gabriel de accepterede forslagskort, én for én, og flytter værdiprikkerne på spillebrættet på de hvide felter. Alle accepterede kort placeres i en bunke foran Gabriel.
- 6: Når Gabriel er færdig med at flytte værdibrikker for de afviste og accepterede kort, trækker præsterne hver et kort fra den aktuelle dilemma-kortbunke (beskrevne eller blanke).

## VALG AF NY GABRIEL

*Det kan blive enden for Gabriel på to måder. Enten pkt. 1 eller 2:*

- 1: Når Gabriel flytter rundt på værdibrikkerne under punkt 4-5 ovenfor, vil én eller flere af dem på et tidspunkt nå enden af rækken (enten - eller +). Det betyder, at det ikke lykkedes Gabriel at opretholde balance imellem værdierne. Den præst hvis forslag resulterede i, at en værdi nåede enden, skal nu fortælle de andre spillere en lille historie om hvad der skete. En god historie kan være overbevisende, sjov eller forfærdelig. Den præst, der fortæller denne historie, får 1 ekstra point.
- 2: Gabriels tid rinder også ud hvis vedkommende ved afslutningen af en runde har 12 eller flere accepterede kort i den personlige bunke. Da går Gabriel simpelthen på pension.
- 3: Hvis valget af ny Gabriel skyldes pkt. 1 - at en værdi når enden - afslører præsterne nu deres personlige agendakort.
- 4: Der vælges nu en ny Gabriel.
- 5: Alle - præster og Gabriel - sammentæller point (se nedenfor, Pointoversigt).
- 6: Alle spillerne beholder deres pointbrikker efter hver runde. Alle dilemmakort blandes og gives igen til spillerne (se opsætningen, punkt 1-8).

## POINTOVERSIGT

### GABRIEL

1 point for hvert accepteret dilemmakort i egen bunke.

### PRÆSTERNE

1 point for hvert af præstens dilemmakort som Gabriel accepterer.

**1-4 point:** På præsternes personlige agendakort er markeret de værdier, de skal kæmpe for eller imod. Kig nu på spillebrættet: Gabriel har i løbet af runden flyttet på værdibrikkerne. Hver præst får point for de flyttede værdibrikker som også er markeret på deres agendakort. Eksempel: En præsts agendakort viser »Bekæmp lederskab« (sort) og »Kæmp for Diakoni«, og Gabriel har i løbet af runden flyttet værdibrikken Lederskab tre felter på den røde minuslinje, så brikken står på -3. De præster, som på deres agendakort har »Bekæmpe lederskab« får derfor 3 point.

**5 point:** En værdibrik for enden af rækken på spillebrættet giver præsten 5 point. Naturligvis kun hvis værdien står på præstens agendakort.

### SÅDAN GIVES FORSLAG TIL GABRIEL

Som rådgivende præst skal du komme med forslag til Gabriel som han forhåbentlig accepterer, sådan at værdibrikken flyttes hen mod din hemmelige agenda.

Forslaget skal leveres sådan, at Gabriel kan svare enten »Ja« eller »Nej.«

Vælg I at bruge de blanke dilemmakort, skal fantasien i brug. Kig på din korthånd og temaforslagene og bryg en lille historie/et forslag, som Gabriel kan forholde sig til.

Når du giver Gabriel forslaget, placerer du dilemmakortet foran Gabriel, men kun sådan at vedkommende ser hvilke værdier, dit forslag vedører, men ikke konsekvenserne. Da du jo har en hemmelig agenda, kan det være, du er nødt til at være uærlig eller upræcis, sådan at du får gennemført din agenda.

Sig fx »Gode Gabriel, vi fra Distrikt 4 har nøje overvejet dette forslag, som vi i dag fremlægger for dig: -----.«

### SÅDAN ROLLESPILLES PRÆSTERNE

Du er her for at rådgive, samtidig med at du forsøger at gennemføre din egen agenda. Du kan...

-sige hvad du mener der kræves for at overbevise Gabriel om at gå din vej, samtidig med at du viser ham troskab.

-diskutere de forslag, som de andre præster kommer med. Sid ikke bare i stilhed!

Men husk, at Gabriel hurtigt opdager om du er en trussel/snyder/bedrager.

### SÅDAN ROLLESPILLES GABRIEL

Du er den vigtigste person i lokalet, og det skal du lade præsterne vide! Du kan...

-afbryde præsterne.  
-bede om de andres holdning.  
-vælge hvor lang tid du orker at lytte til præsterne.  
-dramatisere så meget du synes.

Men du må ikke ændre spillets grundlæggende regler.