

Arrangørmappe



# Arrangørmappe

Kære arrangør, tak for at sætte dette scenarie op.

## Denne tekst indeholder følgende:

- Udstyrslister: En beskrivelse af de rekvisitter scenariet kræver
- Lokalet: En beskrivelse af, hvordan lokalet bør sættes op
- Scenarie start: Hvordan du starter scenariet
- Tankerne bag scenariet: Nogle af de teoretiske overvejelser bag scenariet og nogle tanker om, hvad jeg overhovedet vil med scenariet og spiloplevelsen.
- Spillerrelationer: Et detaljeret kort over spillerrelationerne, og nogle af de overvejelser, der ligger bag disse.

De to sidste dele er mest henvendt til dommere og andre som er interesseret i tankerne bag scenariet. Det skal ikke bruges i scenariet, og må ikke blive set af spillerne.

Bemærk som arrangør kan du stadig være spiller i scenariet. Dog skal du overveje, om du så bør læse de to sidste afsnit, da det er information spillerne, helst ikke skal have overblik over inden scenariet starter.

Det anbefales meget, at du læser både spillerhæftet og rollerne for bedre at forstå scenariet.

## Udstyrslister

Der er to lister, en til spillere og en til lokalet.

### Angående spillerhæftet

Inden spilstart, så lang tid i forvejen som muligt, skal spillerne have tilsendt en kopi af spillerhæftet. Bemærk, at det gerne må være elektronisk, men hvis er det, bør spillelokalet være udstyret med nogle fysiske kopier, især af hæftets første del: ”regler ritualer og pligter.”

### Spillerudstyr

Hver spiller skal have følgende:

- En rolle
- En flaske vand
- En klud
- Et sæt kedeligt ensartet tøj
  - Det er rigtig vigtigt, at dette tøj er ens for alle. Det kan være et joggingsæt, en kedeldragt, hvad som helst, så længe det er ens og anonymt. En mulighed er de engangsmalerdragter, der findes. Disse koster omkring 40 kr. og er derfor ikke en alt for stor udgift, i forhold til andre muligheder. Hvis disse vælges, skal spillerne dog stadig have tøj på inden under, da de er lettere gennemsigtige. I dette tilfælde bør spillerne opfordres til at komme i gråt eller hvidt tøj, da stærke farver eller sort vil kunne ses gennem dragten og dermed skabe unødvendige forskelle.
  - Jeg har købt 16 blå kedeldragter, og disse kan lejes til opsætninger, såfremt jeg får dem tilbage i god stand og vasket. Bare kontakt mig på [simonjamesp@gmail.com](mailto:simonjamesp@gmail.com)
- Bemærk, at alle disse ting ikke er noget, som spillerne skal have udleveret inden spilstart, men alt sammen noget, som skal være til stede i lokalet. Hvordan de enkelte ting skal gøres klar, står beskrevet under opsætning og scenariestart.



### Lokaleudstyr

- Enkelte borde og stole.
  - Gerne dem der var i lokalet i forvejen, men gerne færre stole end der er spillere.
- Et stort ur, som man må stille på.
- Brød
  - Fire anonyme pakker eller poser med en skive brød per spiller i hver pakke, (så hvis der er 16 spiller, skal der være fire pakker brød med 16 skriver brød i hver).
    - I hver pakke skal en af skiverne var anderledes end de andre. Hvis det for eksempel er toastbrød, så kan en af skiverne, i hver pakke, være en skive rugbrød.
    - Brødet må ikke være i sin oprindelige indpakning.
    - Det anbefales at brødet er rugbrød, da det giver lidt mere energi til spillerne, og det er et krævende scenarie.
- Malertape
  - Bruges til at markere spillernes pladser, se under lokaleopsætning. Men er der noget tilovers, så lad det være i lokalet sammen med de andre kreative ting.
- Papir.
  - Gerne i forskellige størrelser og farver.
- Farveredskaber og andre kreative ting
  - Tuscher
  - Pensler
  - Farvelade
  - Vandmaling
  - Ansigtsmaling
  - Farveblyanter
  - Og hvad du ellers selv kan finde på i samme stil.
- Sakse

### **Lokalet**

#### Størrelse og type

Ca. på størrelse med et normalt klasselokale. Hvis det er et klasselokale, vil det være bedst, hvis det er et, der bruges til de ældre klasser, da de som regel har færre ting, der skal ud eller dækkes til. Men generelt skal det være det mest kedelige, tomme og spartanske lokale muligt. Gerne nyt eller nyrenoveret, da det så oven i har mindre historie i stenene. (Tænk sterilt og identitetsløst som et hospital, en lufthavn osv.)

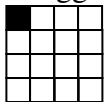
#### Indhold

Lokalet skal tømmes grundigt. Der må gerne være borde og stole, men der skal være så få, at lokalet virker tomt og spartansk. Alt som giver farve, historie og identitet til lokalet skal enten fjernes eller dækkes til. Det kan for eksempel være: plakater, tegninger, planter, alfabetet hængt op langs væggen, en kalender, klassebillede, bøger osv. Alt den slags skal ud eller dækkes til. At de bliver fjernet, er bedre end de bliver dækket til, hvis der er et valg.

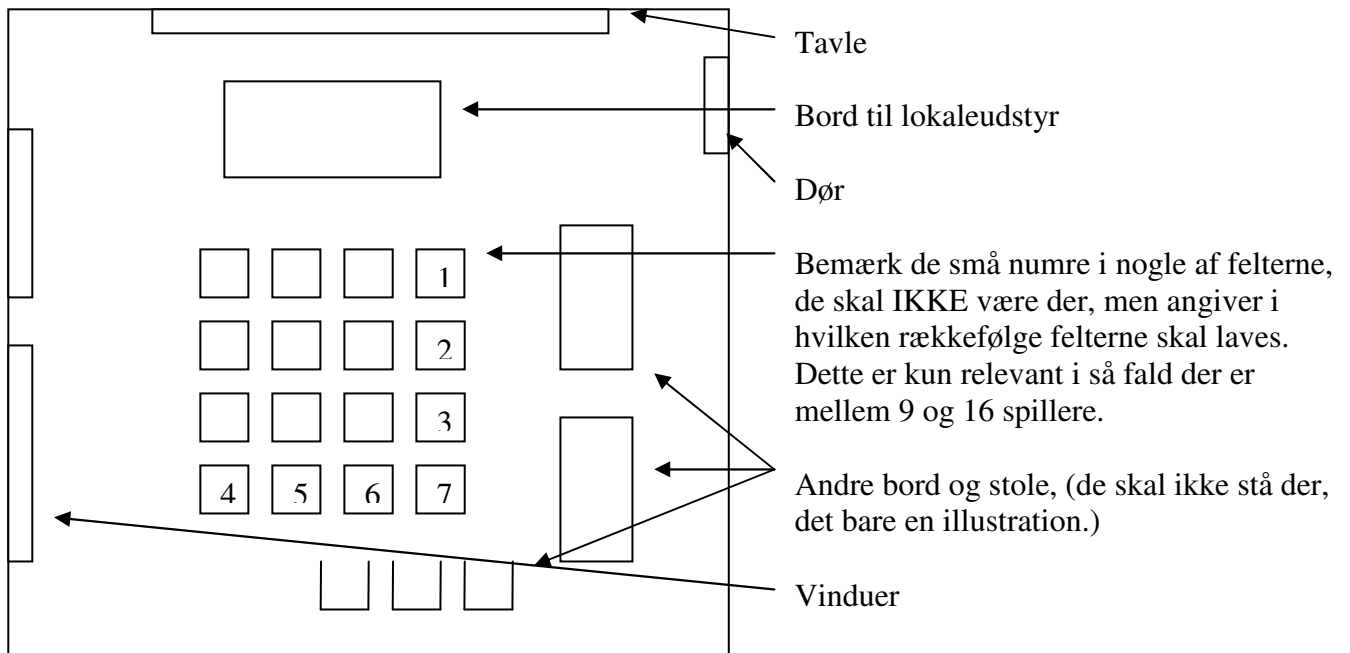
#### Opstilling

- Borde og stole skal stå i udkanten af lokalet, dog ikke så langt ude, at spillerne tror, de ikke må bruge dem. Bare sådan, at der i midten af lokalet er et stort tomt område.



- Borde og stole må gerne stå lidt hulter til bulter, et af dem ligger måske ligefrem ned, da spillerne blandt andet skal bruge tid på at rydde op. Så lidt rod og uorden må der gerne være.
- Over det tomme område skal der stå et større bord lidt for sig selv, dette kan evt. være kateteret. På dette skal stå alle de ting, som blev nævnt under lokaleudstyr. De skal stå så tydeligt fremme, at spillerne ikke er i tvivl om, at de må bruge dem.
- Et eller andet meget synligt sted skal uret stå eller hænge, så spillerne ved, hvornår de skal udføre pligter og ritualer. Ved spilstart skal uret stå på kl. 12.
- På det tomme felt i midten af lokalet skal der laves 16 kvadratiske felter af malertape.
  - Hvert felt skal være 60X60 cm og der skal være 40 cm mellem hvert felt.
  - I hvert af disse felter skal der ligge en rolle.
  - Hvor roller skal ligge, kan man se i øverste venstre hjørne på den enkelte rolle, via disse figurer:  Denne skal for eksempel ligge i øverste venstre hjørne.
    - Rollerne skal ligge med teksten nedad.
  - Hvis der ikke er 16 spillere, skal der selvfølgelig kun laves felter efter, hvor mange spillere der er, de roller som ikke bliver spillet, skal fjernes, ligesom de felter der ikke bliver brugt.
- Ved siden af hvert felt skal der stå en flaske vand, tilfældige steder, evt. ligger nogle ned.
- Enten på det førnævnte bord eller et andet sted skal brødet stå, i fire anonyme poser eller pakker, sådan, at der i hver pakke er et antal skiver svarende til antallet af spillere. Husk, at i hver pakke skal en skive brød skille sig ud.

Herunder kan du se, hvordan lokalet bør se ud: (tegningen er baseret på et normalt klasselokale.)



#### Angående spillerantal

Det perfekte er selvfølgelig, hvis der er 16 spillere, således at alle roller er fyldt ud. Der må IKKE være under 9 spillere, da spildynamikken i så fald bryder sammen. Hvis der er ni spillere, skal de



udfylde de 9 felter på tegningen, der ikke har noget nummer, sådan at de danner en kvadrat med tre spillere på hver led. Er der mellem 9 og 16 spillere skal felterne udfyldes i den rækkefølge, som tallene viser på tegningen.

### Angående de kreative genstande

Hvorfor skal der stå alle de genstande midt i lokalet til fri benyttelse? Hvad kludene, vandet og brødet skal bruges til, fremgår af spillerhæftet. Det er ting, de skal bruge i forbindelse med deres pligter. Men de kreative genstande, hvorfor dem? Hvorfor papir og maling og osv.? Forklaringen er, at de skal være den fysiske del af, at skabe spillernes identitet. Efterhånden som spillerne finder ud af, hvem de er, kan de bruge farverne til at udtrykke dette. Kort sagt kan de visualisere det de skaber, hvad enten det er deres roller, historien eller forklaringer.

Det virker lidt underligt, at, når nu de skal være ens, at lokalet så er udstyret med denne åbenlyse mulighed for at udtrykke sig forskelligt og kreativt. Hvorfor det er sådan, har jeg ingen forklaring på. Det er selvfølgelig op til spillerne, om de vil forklare det, og i så fald hvad forklaringen er: er det en fejl? En bevidst fristelse? En provokation? En befrielse? Osv.

Derfor er de heller ikke nævnt i spillerhæftet. Det skal være genstande, de opdager af sig selv og selv indser, hvad de vil bruge dem til. Det giver en lille risiko for, at spillerne slet ikke bruger genstandene. Men scenariet må ikke indeholde forklaringer, heller ikke denne. Desuden er jeg ikke i tvivl om, at når tingene ligger så synligt, vil spillerne slet ikke kunne lade være med at bruge dem. Det var i hvert fald ikke noget problem på Hyggecon.

### Angående brødet

Den ene skive brød der skiller sig ud, var noget der opstod ved en fejl i opsætningen på Hyggecon. Men det skabte en masse godt rollespil, da spillerne undrede sig over, hvad denne ene anderledes skive betød. Var det en test? Var den forgiftet? Osv. Derfor har jeg gjort den til en fast del af scenariet.

### **Scenariestart**

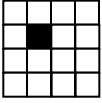
- Inden spilstart skal alle spillerne have klædt om til de dragter, der nu er til den enkelte opsætning.
- Derefter skal spillerne vælge et felt, og dermed en rolle. Hvad for et felt den enkelte spiller vælger, er op til dem selv, så længe de følger de anvisninger, der blev ridset op i forrige afsnit. Det bør du som arrangør styre, se desuden under rollefordeling.
- Så læser de deres roller, dette kan, som du vil opdage, ikke tage ret lang tid. Her bør du desuden give spillerne mulighed for at stille spørgsmål, se under spørgsmål.
- Herefter skal I lave opvarmning og holde introduktion, læs om det her under.
- Så starter scenariet. Da starten er, at spillerne vågner for at udføre det første ritual, kan de starte med at ligge og sove, og klokken er lidt i 12, eller lige på og hårdt, når klokken slår 12, det er op til jer. Men scenariet starter først når uret viser 12 og de begynder på dagens første ritual. Det vil sige, at du kan enten sætte klokken på 12 og så starte med det samme, eller et minut i 12, og så lade dem spille, at de vågner.

### Angående rollefordeling

Et kritikpunkt jeg fik fra dommerne på Hyggecon, var at, der ikke var nogen mekanik til at bestemme, hvem der fik hvilke roller. Man kan altså ikke matche rolle og spiller, noget som ellers plejer at være ret vigtigt i live. Grunden til dette er, at spillerne sådan set ikke har nogen rolle, men kun brudstykker af en rolle. Der findes derfor ikke nogen forkert rolle til den enkelte spiller. Det er



op til den enkelte spiller, at bygge sin egen rolle ud fra tekstoplægget, oplevelserne i rummet og samspillet med de andre spillere. Dog skal det nævnes, at der er en rolle, som stiller lidt større krav til spilleren end de andre. Det er rollen i midten af det lille kvadrat på ni. Den har dette symbol:



Som du vil kunne læse under afsnittet ”spillerrelationer” vil en del spil køre på tværs af denne rolle, og det er derfor en fordel, at denne rolle spilles af en erfaren liverollespiller. Den eneste måde, du kan sikre dig, at der sker på, er simpelthen ved at bede en spiller, du ved, er erfaren, om at stille sig på dette felt. Men det er ikke et alvorligt problem, og scenariet lider ikke, hvis dette ikke sker. Dertil er scenariet simpelthen for åbent, det vil blot være en fordel.

### Angående spørgsmål

Det kan ikke undgås, at spillerne stiller dig spørgsmål, med mindre de helt har fattet konceptet, hvilket kun vil være fedt. Pointen er, at du kun skal svare på meget få og praktiske spørgsmål. Alle spørgsmål, som vil lede til en forklaring af elementer i scenariet, skal du ikke svare på (blandt andet fordi der ikke findes svar, andet end dem de selv kommer på.) Men du må gerne lade dem stille spørgsmål. Hjertens gerne, faktisk bør du lave en spørgerunde, hvor du åbner op for spørgsmål. Når nok spørgsmål er blevet besvaret med et skuldertræk, et underfundigt smil eller ”det skal I selv finde ud af,” så begynder de nok at fatte, hvad det går ud på.

*Eksempler på spørgsmål du må svare på:*

- Må vi ryge? - Se i spillerhæftet
- Må vi holde pause? - Se i spillerhæftet
- Hvornår slutter scenariet? - Når det passer ind i jeres historie, men maks. efter seks timer, se under dagsrutiner hvorfor
- Skal vi tale underligt og monotomt, som der ligger op til i pligterne? – Nej, da der ikke er nævnt regler om, hvordan man snakker, så er det op til jer.

*Eksempler på spørgsmål, hvor du ikke må svare:*

- Skal vi følge ritualerne?
- Hvorfor står der de ting på bordet?
- Må vi bruge de ting, der står der på bordet?
- Hvor, hvornår, hvem osv. er vi?
- Hvor længe har vi været her?

### Opvarmning og introduktion

Erfaringen fra Hyggecon viste, at det er en god ide, at gennemgå scenariets grundlæggende præmisser igen. Dette kan gøres gennem opvarmningen. Derfor bør du, når alle er klar og har læst deres rolle, gøre og fortælle følgende:

”Fra nu er scenariet og historien jeres. Der kommer ikke mere ude fra. Alt hvad I finder på, er sandheden, den eneste sandhed. Det betyder selvfølgelig ikke, at I ikke må være uenige, men bare at det er op til jer. Det er jer der skaber historien. Det er jeres fælles ansvar. Husk I kan udvikle og ændre alt ved jeres rolle undervejs, så længe det giver mening for jer og historien.”

*Ja-leg*

Første opvarmning: alle går rundt på gulvet, når en siger noget, som: ”lad os alle hoppe,” så råber alle andre ”Ja!” og hopper, indtil en anden siger noget andet. Fortæl spillerne, at meningen med denne leg, er at vende dem til at være åbne for de andres input og sige Ja! Til dem.



### *Association*

Alle står i en rundkreds, en starter med at sige et ord, og den til venstre siger det første, denne tænker på, da han hører ordet. Det skal ikke være genialt, men det skal gå hurtigt. Fortæl, at denne leg er for at vise, hvordan en spillers ide kan bruges til at inspirere nye ideer i en selv. Samt at vise, hvor langt omkring man kan komme blot med ens første indfald.

### *Disassociation*

Samme opstilling og fremgangsmåde som association, dog med den forskel, at nu skal man sige noget, som har intet med ordet at gøre. Fortæl, at nogle gange skal man prøve at vende verden på hovedet og udforske nye veje.

### *Ja-leg igen*

Leg ja-leg igen for at få pulsen op inden spilstart, herefter bør scenariet starte hurtigst muligt. Sig inden legen: at nu skal vi lege ja-leg igen, men denne gang skal I gøre som i association, altså foreslå det første I kommer på, og ikke gå og tænke over det.

## **Tankerne bag scenariet**

Jeg er faktisk lidt imod at væve i manifester om, hvad man vil med sit scenarie. Men lige præcis dette scenarie er så anderledes og sært, at hvis man ikke spiller det, kan det være svært, overhoved at se, hvad sceneriets styrke og oplevelse er.

Der er ingen historie, ingen velskrevne roller, intet der på overfladen kan garantere spillernes underholdning i scenariet. Så hvorfor er dette scenarie fedt? Hvorfor virker dette scenarie? Hvordan vandt det publikumsonklen på Hyggecon 2008?

Scenariet arbejder med to meget stærke træk ved det at være menneske, og det er i disse og spændingen mellem disse, at scenariets energi opstår.

## Nysgerrighed

Det første træk er nysgerrighed. Det findes i alt det, der ikke står i scenariet: forklaringerne. I scenariet er der en masse konsekvenser: rollernes manglende identitet, reglerne, ritualerne, pligterne, dragterne, kravet om ensidighed osv. Men på intet tidspunkt er der en forklaring på, hvorfor det er sådan. Det er en provokerende og frustrerende tilstand for ethvert menneske. Der er ikke noget værre end at skulle gøre ting, uden at vide hvorfor. Når alt omkring en ikke har nogen forklaring, er det næsten ubærligt, og et hvert normalt menneske vil forsøge at rette op på dette, finde forklaringer på konsekvenserne. Når forklaringerne ikke kan findes, så begynder vi mennesker at finde på dem selv, det kan godt være, det vi finder på, ikke er rigtigt, men det giver nu stadig en vis ro i sindet. Det kan godt være, at det mystiske lys i mosen, ikke er en ond ånd, men det føles bedre, at vi tror, det er en ond ånd, end at det er noget helt ukendt.

Menneskets trang til at forklare, at stille vores nysgerrighed, er så stærk, at, allerede inden spilstart på Hyggecon, begyndte spillerne at spørge til konsekvenserne og komme med deres begyndende bud på forklaringer, så jeg måtte bede dem vente med det til selve scenariet.

Denne grundlæggende trang eller nysgerrighed udnytter scenariet til, at skabe historien og udvikle rollerne. Behovet for forklaringer bliver sat i spil igennem normale rollespilsteknikker, så som ja-leg, intrigerrollespil, konflikter og alle de andre vi bruger uden at sætte ord på. Samt de lidt mere anderledes teknikker, som er beskrevet i spillerhæftet, (skabelsesrollespil, udviklingsrollespil og internkonfliktrollespil). Tanken er, at rollespil og nysgerrighed i fællesskab vil skabe forklaringerne, rollerne og endda også historien.

Et konkret eksempel på dette kan igen findes i opsætningen på Hyggecon: her diskuterede spillerne meget frem og tilbage, hvad der mon fandtes udenfor. Nogle gange var de uenige, andre gange opstod der enighed, som der blev bygget videre på. Men gradvist opstod to modsatte holdninger: negativ og positiv. De negative mente, udenfor var farligt, noget gjorde, at de skulle blive herinde,



krig, sygdom osv. Så selvom livet her ikke var særligt godt, var det ikke værd at ofre for, hvad end der var udenfor. De positive mente derimod, at uden for var godt eller, at det i hvert fald var værd, at tage chancen, for at slippe for at blive i rummet. Det skilte spillerne i to cirka lige store grupper. Men fordi der var opstået relationer på tværs af disse to grupper, var det at forlade rummet ikke nogen let handling, og overvejelserne skabte meget spil rollerne i mellem. I sidste ende valgte den ene halvdel at gå, mens den anden halvdel blev. Så via de simple redskaber, som scenariet udstyrer spillerne med, opstod der faktisk en historie, konflikter, roller, tragedier og ligefrem en stærk slutning. Men pointen er, at en anden opsætning med andre spillere, vil føre til en anden historie og en anden slutning og helt andre roller.

### Vanen

Den anden kraft der er på spil i dette scenarie, er nærmest det modsatte nysgerrighed: nemlig vanen, godt hjulpet på vej af gruppementalitet.

I starten udfører spillerne ritualerne og pligterne, fordi de ikke har ret meget andet at tage sig til, inden spillet ordentligt er kommet i gang. Ritualerne og pligterne giver kort sagt spillerne noget at foretage sig, mens de langsomt finder ud af scenariet, rollerne og hinanden, inden spillet ordentligt kommer i gang, sådan som det er i alle scenarier.

Men gradvist tager spillernes egne påfund over, deres roller udvikler sig og bliver dybere, konflikterne opstår og en historie skabes. Samtidig med dette bliver ritualen en gentagende og triviell handling og pligterne bliver gradvist mere groteske og begrænsende, (se især de to underholdnings pligter). Derfor burde spillerne holde op med at gøre dem, men det gør de ikke, hvorfor? Fordi de er mennesker, selv efter så kort tid er pligterne og ritualerne blevet en vane og et behov for gruppen. Så at bryde med enten pligterne eller ritualerne, bliver et brud på både en vane og med gruppementaliteten, og det ved vi alle, hvor svært kan være.

I opsætningen blev der kun engang brudt med ritualen, og det kun af en spiller, og hun fortalte bagefter, at hendes hænder rystede, fordi det følte forkert ikke at deltage i ritualen. Da den ene halvdel havde besluttet sig for at gå, blev de alligevel og udførte en sidste pligt, inden de gik, hvorfor? De havde jo besluttet sig for at bryde med systemet, hvorfor så overholde det denne sidste gang? Tja vanen og gruppementalitet er stærke kræfter.

Så i scenariet er der to meget stærke kræfter på spil, som giver scenariet ekstra spænding og intensitet: nysgerrighed og behovet for forklaringer på den ene side og vanen og gruppementalitet på den anden side. Det er i spillet mellem disse to at scenariet finder sin essens. Udover selvfølgelig rolleudvikling, historieskabelse, konflikter, ja-leg og så videre.

### **Spillerrelationer og kort over disse**

Kortet er et redskab, jeg lavede for at holde overblik over relationerne mellem rollerne. Det kan derfor virke ret uoverskueligt for udenforstående. Men jeg har valgt, at tage det med, da det er en vigtig del af scenariet, for mig. Det er gennem dette kort, at jeg skabte den dynamik, der eksisterer mellem rollerne, og det er meget svært at illustrere dette på andre måder. Man skal derfor ikke bruge en hel masse tid på, at forsøge at forstå kortet. De vigtigste ting ved det, er ridset op her under.

Spillerrelationerne er bygget sådan op, at rollerne kun har relationer til rollerne ved siden af dem. De ni roller i det lille kvadrat repræsenterer alle en holdning til, hvordan de skal håndtere situationen, undtagen den i midten. Der er otte holdninger, som er i konflikt parvis, sådan her:

- Demokrati vs. Enevælde
- Regler vs. Anarki
- Fællesskab vs. Individualitet
- Reform vs. Revolution





Disse fire modsætningspar sidder, som du kan se på relationskortet, overfor hinanden, og alle modsætningerne krydser henover den rolle i midten. Denne rolle har ikke selv en holdning, men er generelt vellidt blandt de andre otte omkringliggende roller. Det vil sige: de løsninger og forklaringer, som denne støtter, har en større chance for at blive valgt. Dog er der den forhindring, at netop denne rolle er ubeslutsom og påvirkelig. Dette, mener jeg, er et oplæg til mange konflikter og forhandlinger spillerne i mellem, da ingen holdning eller forklaring har en tydelig fordel, og det er meget svært at opnå konsensus blandt spillerne.

Tingene gøres yderligere kompliceret af, at mange af rollerne har relationer, som er i konflikt med deres holdninger. Blandt andet er de to roller, som støtter enevælde, uvenner, eller den, der støtter individualitet, er ven med den, der støtter regler, og i dette scenarie vil disse to holdninger være i stærk konflikt. Deres relationer er altså i konflikt med deres politiske holdninger. Dette er gjort, for at konflikter ikke kun er eksterne, altså: spiller mod spiller, men også interne: den enkelte spiller må gøre op med sig selv: hvad er vigtigst, holdningen eller venskabet. Denne slags konflikter, synes jeg, er meget mere spændende og realistiske, end de traditionelle eksterne konflikter, som kort sagt går ud på, at vi to er uenige, og det kan vi så slås om. Se i spillerhæftet for en dybere beskrivelse af interne konflikter i rollespil, samt de andre rollespiltyper, der bruges i dette scenarie.

Hver af de otte roller med en ”politisk” holdning har en, som støtter denne holdning blandt de øvrige 16 roller. Dog med undtagelse af revolution. Da det midterste felt, bliver brugt på den centrale påvirkelige rolle, må en af de otte holdningerne mangle en støtte. Jeg har valgt revolution fordi, hvis den holdning bliver støttet for meget, kan det skabe for store og hurtige omvæltninger. Kort sagt, hvis revolutionsholdningen vinder, burde spillerne forlade lokalet i et opgør med systemet, en handling der kan få scenariet til at slutte for hurtigt. For at revolution ikke skal stå helt evneløs, har denne rolle dog flere positive relationer end de andre roller.


Forhåbentligt er der nok forskellige konflikter, eksterne som interne, modstridende følelser og uforklarlige minder til, at spillerne kan bruge meget tid på deres relationer, samtidig med at de prøver at finde ud af, hvem de er, hvad der sker, hvorfor det er sket, og hvad de vil gøre ved det.

Udover de politiske holdninger består rollerne af to andre ting: relationer og minder.


Relationernes formål er beskrevet ovenover, men udover at de skal skabe konflikter, er de der også, så spillerne har noget at så spille på, overfor de andre spillere i starten af scenariet.

Minderne er til for, at der trods alt er en smule kød på de ellers skeletagtige roller, spillerne starter med. Noget at gå ud fra, når de begynder at skabe deres rolle.

#### Signaturforklaring til relationer:

Gensidigt venskab: 

*De ved begge, de ikke kan lide hinanden*

Gensidigt uvenskab: 


*De ved begge, de ikke kan lide hinanden*

Positiv overfor: 

*Er positivt stemt over for den anden, men ved ikke, hvordan den anden har den denne*

Negativ overfor: 

*Er negativt stemt over for den anden, men ved ikke, hvordan den anden har den denne*

Modsatte magtpositioner: 

*De førnævnte holdningsmodsatninger*

