

OVERGÆRET

En komedie skrevet til Fastaval 2024



Kære spilleleder

Først og fremmest tak fordi du vil spillede ”Overgæret”. Jeg håber, at du og spillerne får en fornøjelig oplevelse!

Overgæret er en komedie om fire mænd med midtlivskriser, der kaster sig ud i en mission for at genetablere deres teenageårs mikrobryggeri ”Arnes Øl”. Scenariet handler først og fremmest om at have det sjovt – spillerne har rollerne som de fire mænd, som i løbet af scenariets løbetid på nogle uger i fiktionen får et frirum for deres problemer. De er karikaturer på mænd på omkring 40 år og kombineret med en handling, som har elementer af absurd realisme, skal scenariet kunne skabe sjov og spas for alle involverede. Mikrobryggeriet (og jagten på det) kan ikke i sig selv løse spilpersonernes midtlivskrise - scenariet er mere et frikvarter. Der er dog mulighed for, at spilpersonerne tager nogle ting op til revision på baggrund af begivenheder i scenariet.

Du og spillerne behøver ikke at tænke så meget over handlingen – scenariet skal nok sørge for fremdriften. I skal i stedet fokusere på karakterudvikling og på at finde de gode grin sammen.

Stemning og setting

Som komedie skal Overgæret helst være let og luftigt, lidt ligesom skummet på en øl. Scenariet er ikke præget af dybe samtaler om personlige problemer, men af mænd, der ender i bizarre situationer og laver fjollede ting. Der kan godt opstå nogle rørende øjeblikke og spilpersoner, der træffer livsvalg, men så vil de situationer vokse ud af komikken uden at være essentielle for scenariets forløb.

Scenariet foregår i Ringsted og omegn, fx Skibby og Glumsø. Byernes midte er præget af gamle murer mestervillaer, mens der ligger rødmu- rede 90’er-huse lidt længere ude. Især livet i Ringsted må gerne have

Idé, tekst og layout: Peter Dalby

Billeder, inkl portrætter af biroller: DALL-E 2

Scenariet kan både printes enkelt-sidedt og dobbelt-sidedt

Tak til:

Kristoffer Rudkjær for sparring og gennemlæsning.

Morten Hougaard, Terese Nielsen og Mikkel Bækgaard for at spilstede

Marie Louise Møller for korrektur og tålmodighed med mænd og deres midtlivskriser

Indhold

Stemning og setting	2
Roller	4
Typer af scener	5
Handling	5
Spillederrollen	6
Bipersonerne	7
Komiske virkemidler	8
Scenekatalog	9
Først akt: Scenen sættes	10
Anden akt: Eskalering	14
Tredje akt: Noget på spil	17
Fjerde akt: Optakt	20
Femte akt: Showdown!	22
Rollen Henrik	25
Rollen Morten	29
Rollen Torsten	33
Rollen Jacob	37
Bilag A: Opstartsark	41
Bilag B: Ord om øl	42
Bilag C: Birollen Eigil	43
Bilag D: Handout	45

lidt præg af hyggelig nostalgi - her er der altid nogen med kaffe på kanden og folk hilser høfligt på hinanden, når de går tur med hunden. Ungerne kan lege frit, indtil familien samles om aftenmaden. Det er noget, som spillersonerne tænker tilbage på som trygt og roligt.

Modsætningen til dette er enkelte sekvenser i scenariet, hvor tingene bliver ret syrede, for eksempel når spillersonerne skal i karambolage med verdens stædigste mand. Her må I gerne give den gas på det absurde. Det er meningen, at spillerne skal have følelsen af at være i lidt af en parallelverden for at understrege, at de netop er væk fra deres hverdag. I de sekvenser bliver det unormale behandlet som almindeligt. For eksempel synes alle bare, at det er lidt hyggeligt, at der er en gær-kult i Hornsherred og en stædig mand, der blokerer en offentlig vej hver dag.

Scenariet er ikke sat i en særlig årstid, men tænk sensommer eller deromkring.

Særlig om øl og ølbrygning

Selvfølgelig indgår øl i "Overgæret", men mest som en løftestang. Det er bare en fantastisk stereotyp, at midaldrende mænd får et hjemmebryggeri, når de ikke længere ved, hvad de skal bruge deres faste indkomst og overskydende tid på. Rollerne har hver en yndlingsøl, som mere siger noget om rollen end om øllet.

De få ting, som du og spillerne behøver at vide om øl og ølbrygning, er:

- Ølbrygning er hårdt arbejde og kræver absurde mængder rengøring, fordi der skal meget sterile forhold til for at arbejde med gær.
- Der er øl, som er svære og dyre at lave, men giver respekt blandt andre ølfolk, fx sours (sure øl) og fadlagrede stouts (mørke, tyktflydende øl). Og så er der øl, som er lidt mere enkle og nemme, men genererer god omsætning. For industribryggerier er det pilsnere og for mikrobryggerier er det især IPA'er, som skaffer brød på bordet.
- Øl er virkelig nørdet. Hvis den samme øl skal laves to gange, kræver det en meget præcis opskrift med beskrivelse af, hvordan man passer øllet nærmest minut for minut. Det er ikke svært at lave godt øl, men det er virkeligt svært at lave den samme gode øl to gange.
- Store industribryggerier kan sende tonsvis af øl på gaden ret billigt. Mikrobryggerier kan løbe rundt, men selv for de bedste er det en kamp at finde en stabil forretningsmodel.

Hvorfor Overgæret?

Scenariet hedder "Overgæret", fordi det er et fedt ord, der har noget med øl at gøre. Konkret er overgærede øl gæret ved høje temperaturer, så gæren lægger sig ovenpå øllet, mens det arbejder. Det er fx ales, stouts og andre øltyper, som er meget populære blandt ølnørder. Den mest kendte undergærede øltype er en pilsner eller en lagerøl. Pilsnere er nemme at lave i store mængder for et industribryggeri, men svære at lave som hjemmebrygger. Generelt nyder nogle undergærede øltyper som lagerøl ikke helt samme anseelse som mange overgærede øltyper, selvom det er blevet lidt en kliche, at der hvert år er mikrobryggerier, der prøver at lave en undergæret øl, der skal være et gennembrud for dyre luksuspilsnere. Det er forresten endnu ikke lykkedes...

Roller

De fire roller er:

Henrik

Henrik har tjent en masse penge efter 10 år som finansmand i New York. Han har været en stor mand, men flytter hjem til Ringsted, hvor ingen kan huske ham. Han starter jagten på "Arnes Øl" for at kunne blive kendt igen. Henrik vil beundres, men misforstår, hvad andre synes er beundringsværdigt.

Morten

Morten er uddannet mekaniker og blevet direktør for en virksomhed. Han elsker at nørde med biler, men er fanget i ansvaret som chef. Morten vil have bryggeriet som et frirum, hvor han ikke har så meget ansvar. Morten taler i et positivt mellemleder-sprog.

Torsten

Torsten er en nyuddannet terapeut, der for nylig er blevet skilt. Han prøver at starte på noget nyt. Torsten vil have bryggeriet, fordi han skal tjene penge og have en levevej. Torsten er ikke en god terapeut, men prøver at få terapeutiske samtaler i gang med alle.

Jacob.

Jacob er uddannet kok med kæmpe kulinariske ambitioner, men som familiemand fik han brug for noget stabilt og arbejder nu som kommunal kommunikationskonsulent. Jacob er grundlæggende en *avantgarde* kunstner, der vil lave fancy øl som selv-realisering, men han har brug for en stabil hverdag.

Hvad med resten?

Rollerne indeholder ikke mange detaljer om spilpersonernes familie, venner, jobs og bopæl. Spillerne er dog velkomne til at finde på noget selv og bringe det i spil. Der er som udgangspunkt kun de begrænsninger, der er beskrevet i rollerne. Det gælder også i forhold til spilpersonernes seksualitet og familieliv.

Spilpersonerne har alle fået fri fra deres dagligdagsforpligtelser i den tid, scenariet varer. Hvis nogen har brug for at uddybe dette (fx gennem relationen til en arbejdsgiver eller ægtefælle), så er både du og spillerne også her velkomne til at bringe nye elementer i spil.

En fortællemechanik - eksperten ved bedst.

Hver rolle har en eller flere ting, som de ved meget om – mekaniker, finansmand etc. Reglen er, at den rolle ved bedst. Det vil sige, at når rollen Morten bruger ord om biler, så er det altså korrekt i fiktionen, selvom det i virkelighedens verden måtte være noget værre vrøvl. Det kan også være misforståede sammenligninger - "Jacob er vores gearkasse, der skaber flyvehøjde". Spillerne skal ikke føle sig hæmmet af, hvordan tingene hænger sammen i virkeligheden, hvilket der forhå-

Om "Arnes Øl"

"Arnes Øl" har en særlig funktion og rolle. Bryggeriet blev hovedsageligt drevet af Arne, der netop er død, når scenariet starter. Han fik dog hjælp af sin hustru Agnes og deres søn Oscar. Agnes sender spilpersonerne afsted på deres mission og i sidste ende bestemmer hun, hvad der sker med bryggeriet. Oscar er selv en virkelig dygtig brygger, men han blev uvenner med sin far, fordi Arne var ret konservativ i forhold til øltyper. Det endte med, at Oscar flyttede og ikke har noget med bryggeriet at gøre længere.

"Arnes Øl" er scenariets mål og hver af de fire roller læser noget forskelligt ind i bryggeriet.

Casting

Rollerne er relativt lige til og jeg foreslår, at du taler med spillerne om, hvilke roller de hver især kan være fristet af.

Der er dog en lille sprogbarriere i, at rollen Henrik bruger mange engelske gloser, så denne spiller bør have et nogenlunde ordforråd på engelsk.

bentlig kommer noget sjovt sludder ud af. Hver rolle har fået en liste over nogle ord fra deres ekspertiseområde, som de kan bruge i flæng. Henrik ved bedst om finans- og pengeting. Morten ved bedst om biler og mekanik, Torsten ved bedst om terapi og Jacob ved bedst om kommunikation, madlavning og offentlig forvaltning.

Typen af scener

Scenariet er bygget op om tre typer scener fordelt på fem akter.

Den første type scene er obligatoriske scener med ret præcise rammer. De præger især akt 1, 3 og 5. Denne del af Overgæret har en fast struktur, som bevæger handlingen fremad.

Den anden type scene ligger i akt 2 og 4. I disse akter er der forløb med frie scener, som du sætter ud fra et oplæg, en enkel startscene og en række redskaber til at skabe fede situationer. Her er der altså stor frihed til at sætte scenerne og fx bestemme deres antal frem mod et defineret mål. Disse scener kan udfolde sig på mange måder, afhængig af din og spillernes kreativitet.

Udover disse to typer kan du undervejs sætte en tredje type scene, hvor enkelte spillere har en snak, her kaldet "samtalescener". Det kan du evt. gøre på baggrund af spillernes ønsker. I sceneoversigten står der nogle steder, hvor det kunne passe godt ind med lidt ekstra karakterudvikling. Her kan du spørge spillerne, om der er noget, de vil tale med de andre roller eller biroller om. Klip disse scener ret hurtigt.

Handling

Før scenariets start har rollen Henrik hørt, at bryggeren Arne er død og bryggeriet "Arnes Øl" skal sælges videre. Herefter er selve scenariet delt i fem akter.

I første akt etableres opgaven og de vigtigste bipersoner. Først overtaler Henrik de tre andre til, at de skal anskaffe bryggeriet sammen. De fire spilpersoner mødes ude på "Arnes Øl", hvor de finder ud af, at enken Agnes har solgt bryggeriets udstyr til en dame, der hedder Annette, og opskrifterne til en fyr, der hedder Nicolai. Faktisk er det eneste, som enken stadig selv ejer, navnet "Arnes Øl". I denne akt møder rollerne Nicolai, som er scenariets skurk og optræder i forhistorien for rollen Morten.

I andet akt eskaleres handlingen, da spilpersonerne besøger Annette for at skaffe bryggeriets udstyr. Hun er blevet leder af en sekt, der tilbeder gær. De skal nu med fedt, flid og snyd få bryggeriets udstyr fra hende igennem scenariets første frie scener. I sidste ende får de fire mænd fat på bryggeriets udstyr.

Penge løser intet

Et præmis i historien er, at udfordringerne ikke kan løses med penge. Henrik har *de facto* uendelige penge, men de personer, som rollerne omgås, er ligeglade med penge. Henrik kan godt bruge sine penge til at skaffe redskaber til problemløsning, hvis det er sjovt, men det skal ikke være for nemt for ham.

Tredje akt er et vendepunkt, for når spilpersonerne stolte tropper op på "Arnes Øl" med bryggeriets udstyr, venter der dem nemlig en overraskelse. Nicolai har købt nyt bryggestyr og er flyttet ind i bryggeriets gamle lokaler. Agnes har bestemt, at hun vil overdrage navnet "Arnes Øl" til dem, der kan vinde prisen for årets øl til byfesten i Ringsted, som er lige straks. Annette fortæller også, at hvis de hjælper hende med at score en fyr, så vil hun lede dem på sporet af sin søn, mesterbryggeren Oscar, der har vundet årets øl et utal af gange. I denne akt vil en af spilpersonerne forlade gruppen i vrede og frustration. Denne rollespiller vil herefter kort spille en biperson (Agnes' filejs) og vedkommendes spilperson vil herefter dukke op igen tidligt i næste akt.

Fjerde akt består af nogle frie scener, hvor spilpersonerne skal skaffe hjælp fra Oscar ved at løse et problem for ham. Oscar bor alene og er i kamp med kommunen om en vej, der løber igennem hans grund.

I femte akt er alt klar til, at de kan etablere et bryggeri, lave en øl og servere den til Byfesten. Om Nicolai eller spillerne vinder årets øl, kommer an på, hvor godt det er gået med at lave øllen.

Den centrale konflikt i løbet af scenariet

Rollerne er forenet i at ville skabe et bryggeri, men de kommer til at være meget uenige om, hvad bryggeriet skal kunne, hvilket afspejler deres respektive midtlivskriser. Henrik vil have anseelse, Morten et frirum, Torsten vil have en levevej og Jacob vil udtrykke sig selv. De konflikter kommer til at koge op undervejs, især i slutningen af scenariet, når de skal til at træffe beslutninger.

Konflikten manifesterer sig blandt i valget af, hvilken øl de skal brygge til byfesten. Jacob, Torsten og Henrik har alle nogle favoritter, der afspejler deres tilgang til bryggeriet. Morten har ikke nogle særlige favoritter og kan dermed være *tie-breaker*, når der skal træffes en beslutning.

Spillederrollen

Du har to forskellige funktioner som spilleleder i scenariet. I de sekvenser, der er meget fastsatte i deres struktur og formål, er hovedopgaven scenesætning, fremdrift og klipning. Derudover spiller du en række bipersoner, som du kan bruge som redskaber til at skabe sjove situationer.

I de frie scener er du en medskabende, der rammesætter oplæg til spas og løjer. Den første scene er beskrevet, men hvordan I kommer frem til slutningen af scenerne, er op til dig og spillerne i fællesskab. Der er en række redskaber og virkemidler i scenekataloget, som du kan bruge (idéer, bipersoner, lokationer etc.), men du har rigtig meget frihed til selv at spille ind eller gribe spillernes ideer... Og du skal ikke være bange for at jage det billige grin.

Bipersonerne

Bipersonerne spilles af dig som spillede (med undtagelse af birollen Eigel). I sceneoversigten er der løbende stikord til bipersonerne, så du ikke behøver at bladere tilbage hertil. De vigtigste bipersoner er:

Agnes

Agnes er enke efter bryggeren Arne. Agnes nyder endelig at være hovedpersonen i sit liv. Hun er veltrænet for en noget-og-60-årig, løber maratons og ryger cerutter. Hun flirter helt tydeligt med spillersonerne og nyder generelt set at fordreje hovedet på mænd i sit nye liv - hvilket eskalerer en del i løbet af scenariet. Agnes er ikke så romantisk anlagt omkring det at brygge øl, fordi hun godt ved, at det er hårdt arbejde. Hun går dog meget op i at videreføre det bryggeri, som hendes mand brugte meget af sit liv på. Agnes går med høreapparat.

Nicolai

Nicolai er scenariets skurk. Han er egentlig ikke et dårligt menneske, han vil bare rigtig gerne anerkendes som en stor forretningsmand og så har han en irriterende smart-ass facon. Nicolais plan er at sælge bryghuset til en stor industrikoncern, som kan bruge varemærket til at sælge masseproducerede øl i mikrobryg-indpakning. Det gør han blandt andet for at bevise, at han kan være en iværksætter, der sælger sin virksomhed for gode penge - som afsæt for en videre karriere. Nicolai er smart-i-en-fart og typen, der kan finde på at lave fingerpistoler hele tiden. Nicolai må gerne fremstå som lidt et røvhul til at starte med, men han kan ende med at tilbyde spillerne stillinger i sit bryggeri, hvis han vinder. Han har faktisk respekt for det spilpersonerne kan.

Anette

Annette er leder af en gær-sekt. Hun er dybt, dybt engageret i sagen og nærmest prædikende, når hun taler. Derudover er hun venlig og smilende, men engagementet gør hende også nem at manipulere, hvilket spillerne kan udnytte.

Oscar

Oscar er Arne og Agnes' søn. Han flyttede væk og er endt som en ensom særling, hvis største behov er at have en computer, så han kan skændes med folk på internettet. Han er utrolig stædig, hvilket har givet en konflikt med hans bopælskommune, som rollerne bliver blandet ind i. Han blev uvenner med sine forældre over ølbrygning, fordi han er mere *avantgarde* end sin far. Rollen Jacob ser op til Oscar. Ved scenariets start er det kun Agnes, der ved, hvor Oscar bor, hvilket hun bruger som et trumfkort.

Oscar er ikke en mand med følelserne ude på tøjet, men han er da trist over, at hans far er død. Oscar siger at han er tilfreds med sit liv og vil derfor ikke overtage Arnes Øl. Han kan dog godt overtales til at brygge øl sammen med spilpersonerne og kan i selskab med spilpersonerne måske blive glad igen.

Arne

Arne er ikke selv med, men han var en meget respekteret mand, som nok brugte mere tid end godt er på at brygge øl. Han døde en naturlig og helt uddramatisk død.

Susan

Susan er rollen Henriks ekskæreste og nu med i Annettes sekt. Hun har manglet noget nærvær, hvilket der er masser af hos Annette. I løbet af scenariet kommer hun til at lægge an på Torsten, som tiltrækker hende, fordi han grundlæggende er et godt menneske i en dårlig situation og på nogle stræk en modsætning til Henrik.

Emil

Emil er en ung receptionist/bartender, som er et sted mellem 17 og 25 år (spilpersonerne er ikke rigtig i stand til at gennemskue hans præcise alder). Emil er enormt inkompetent til at starte med og skal have hjælp til alt, men han kan muligvis blive bedre undervejs, hvis spilpersonerne faktisk hjælper ham. Han vil rigtig gerne hjælpe, men han ved bare ikke så mange ting.

Komiske virkemidler

Grinene i Overgæret kommer ikke af sjove tekster, men af oplæg til morskab. Herunder er der en række gode tommelfingerregler, som jeg har tilpasset fra Mads Brynnums scenarie Grotesk.

Failing is fun

Komedie handler om uperfekte personer. Så spillerne skal ikke være bange for at gå ind i en scene, hvor det er deres egen karakter, det går ud over. Tværtimod er det tit, når man arbejder målrettet på at gøre sin karakter til grin, at det bliver allersjovest.

Be the setup, not the punchline

Komedie handler ikke om at lire jokes af hele tiden, men om at skabe situationer, hvor jokesne kommer af sig selv. Det betyder, at de andre spillere skal kende ens rolles følelser og handlinger, så de kan lægge bolde op og være sjove på ens bekostning. Som spiller må man gerne tænke mere i oplæg end jokes, fordi så kommer det sjove af sig selv.

Gå efter grinet

Især ved de frie scener er det vigtigt at gå efter den sjove, latterlige, tåbelige eller åndssvage historie. Her skal man bare ”give den gas” og lade tingene køre ud over kanten.

Sig ja

Hvis nogen sætter noget i spil, så giv det plads – det er ikke sjovt at bruge tid på at skændes om virkelighedens væsen, men der er energi i at lade idéer flyde frem og spille videre på dem.

Scenekatalog



Først akt: Scenen sættes

I dette akt etableres roller og konflikter.

Scene 1: Aftalen

Til stede: Alle fire spilpersoner

Lokation: Over Skype - mødes online og spiller whist igennem en hjemmeside.

- De fire spilpersoner logger på. Morten først og de andre lidt løbende.
- Bed spillerne om at beskrive deres spilpersoner efterhånden som man kan se dem på skærmen
- Lad dem gerne starte med lidt løs banter
- I sin rolle er Henrik instrueret i, at han skal overtale de andre til at tage på jagt efter bryggeriet. Der står i rollerne, at de andre gerne må give modstand, men de skal ende med at lade sig overtale

Klip scenen, når alle er blevet enige om, at de går efter at genetablere Arnes Øl.

Hvordan får man bare fri?

Henrik og Torsten har ikke mange forpligtelser og det er ikke så mystisk, at de lige kan rive nogle uger ud af kalenderen. For Morten og Jacob er det lidt noget andet - de har både jobs og familie. Det er ikke nødvendigt med en tydelig grund til, at de har fået fri, men hvis spillerne gerne vil udvikle en, så kan du spørge dem, hvilken hvid løgn de bruger ("Jeg har vundet en rejse". "Min gamle moster er syg". "Jeg arbejder hjemme i et par dage - kan ikke sige hvor længe"). Du kan senere bringe det i spil som fx Nicolai.

Scene 2: Missionen

Til stede: Alle fire spillere. Birollen Agnes

Lokation: Arnes Øl inde i Ringsted by. En baggård med selve bryggeområdet i et stort rum inde bag en port.

- De fire spillere ankommer i hver deres bil. Bed dem om at beskrive tøj og evt. bil. Henrik ankommer sidst, men derudover er rækkefølgen underordnet.
- De mødes af Agnes, der står midt i et skænderi med en nabo, der beskylder Agnes for at flirte med sin mand. Agnes afviser indigneret. Beskriv skænderiet mellem de to bipersoner og afslut den med, at Agnes appellerer til spillerne om at hjælpe hende.
- Lad spillerne tage skænderiet med naboen, mens Agnes trækker sig lidt i baggrunden. Til sidst bliver naboen talt ned (eller skrider i arrigskab).
- I resten af scenen flirter Agnes ret heftigt med en eller flere af spillerne.
- Agnes forklarer, at bryggeudstyret og bryggeopskrifterne er solgt videre. Bryggeudstyret til en sød dame ved navn Anette oppe ved Skibby og opskrifterne til en fin mand, som hedder Nicolai. Men hun har ikke solgt navnet "Arnes Øl".
- Agnes siger, at hun vil tænke over, hvem der skal have varemærket. Det skal være nogen, som kan drive Arnes livsværk videre.
- Agnes spørger, om de vil hjælpe med at hænge billeder op fra de år, hvor Arnes Øl har vundet "årets øl" ved byfesten. På billedet står sønnen Oscar med øl og præmier. Agnes er stolt af Oscar, men Arne tog billederne ned, da han og Oscar blev uvenner.

Afslut scenen, når de tager videre. De indlogerer sig på det lokale turisthotel.



Agnes

- ca. 65-år gammel
- enke efter bryggeren Arne.
- veltrænet
- ryger cerutter
- meget glad for mænd og flirter helt tydeligt med rollerne, når hun kan komme til det
- er ikke så romantisk anlagt om det at brygge øl,
- vil videreføre det bryggeri, som hendes mand brugte alt for meget af sit liv på
- har et høreapparat.

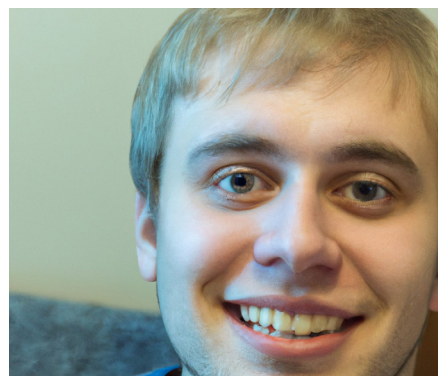
Scene 3: Hjælpen

Til stede: Spilpersonerne og birollen Emil

Sted: Det lokale turisthotel

- Ude foran hotellet holder Nicolais Audi A8
- Receptionisten på hotellet er en forvirret mand ved navn Emil, der bliver ved med at antyde, at de nok er en del af det meget hemmelige selskab på hotellet. Det tager lidt tid at hive ud af ham, at det drejer sig om en konfirmation, kun med vegetarmad, hvilket Emil beskriver som ret tabu-belagt.
- Hvis de bestiller noget som helst, så ved Emil ikke hvad det er - men skal have det beskrevet i mange detaljer. Derudover kan han ikke regne rigtigt eller slå rigtigt ind i systemet uden hjælp (som han dog er meget taknemmelig for)
- Emil kan bruge en pep-talk fra Torsten eller at Jacob hjælper ham med at skrive menuen klar til vegetar-maden - lad han appellere til spillernes kompetencer.

Hvis der ikke kommer et naturligt tidspunkt, så kan du klippe på et tidspunkt, hvor Emil stiller endnu et spørgsmål som viser velvilje, men også at han ikke forstår så meget.



Emil

- receptionist/bartender
- et sted mellem 17 og 25 år (spilpersonerne er ikke rigtigt i stand til at gennemskue hans præcise alder).
- vil gerne hjælpe, men ved ikke så mange ting
- inkompetent til at starte med og skal have hjælp til alt - kan lære noget senere

Scene 4: Og modstanden!

Til stede: Spilpersonerne og birollerne Nicolai og Emil.

Sted: Baren på det lokale turisthotel

- Scenen starter, da spilpersonerne sidder i baren om aftenen og bestiller hos Emil. De får selvfølgelig serveret det forkerte af Emil. Ind træder Nicolai, der sætter sig hen til dem, da han genkender Morten.
- Nicolai vifter med Arnes ølopskrifter og fortæller om planen med at sælge Arnes Øl til De Forenede Industriebryggerier for lidt medejerskab og gode penge. Men han kan kun gøre det, hvis han både har opskrifterne, udstyret og varemærket "Arnes Øl".
- Nicolai taler ned til alle rollerne og virker meget sejrssikker. Der er masser af fingerpistoler og knipserier i hans enetale.
- Han ved, at Anette har udstyret og virker sikker på, at han kan charme det ud af hende.
- Hvad Nicolai *ikke* siger er, at han faktisk ikke behøver præcist Arnes udstyr, men bare noget generisk ølbrygningsudstyr. Han leder spilpersonerne på afveje, hvilket de først opdager senere.

Du kan klippe scenen ved, at Agnes ringer til en af dem og beder om hjælp fra en ung mand til betaling af en regning i netbank.



Nicolai

- scenariets skurk.
- vil anerkendes som forretningsmand og iværksætter
- smart-ass med fingerpistoler
- lidt et røvhul lige nu - fx overfor Emil
- kan senere bliver rummelig og favnene
- respekterer spilpersonernes kompetencer
- kører i en sort Audi A8

Anden akt: Eskalering

I denne akt kommer der gang i handlingen og konflikterne!

Frie scener: Skaf udstyret!

Lokation: Området omkring Skibby

Situation: Anette bor på et nedlagt landbrug i Skibby og er leder af en sekt med 11 andre. Sekten tror, at det bliver de ikke-mælende organismer, som kommer til at føre verden videre efter en apokalypse. De kæmper for, at de gode organismer (som gær, der får ting til at vokse) kan føre livet på jorden videre. I modsætning til de dårlige ikke-mælende organismer (som bakterier, der får ting til at nyse).

Sekten demonstrerer hver dag foran den lokale bager, som de mener slår gær ihjel. Hvad Anette og sekten ikke ved er, at bageren bruger bake-off og derfor slet ikke har gær på lager. Anette købte bryggeriudstyret, fordi gæring er godt og hun bruger gæringskaret som et alter på gårdspladsen. Anette vil gerne give spilpersonene udstyret, men de skal bidrage til sagen først. For eksempel kan de redde gæren fra bageren, før de kan få bryggeriudstyret. Hun kan dog også overtales på andre måder, hvis det bliver sjovt.

Den indledende scene

Lokation: En gård ved Skibby

Til stede: Spilpersonerne. Anette. Sekt-medlemmerne

- Spilpersonerne kommer kørende ind på gården. I midten af gårdspladsen styrer Anette et ritual - bryggeriets gæringskar er placeret centralt. Anette afbryder ritualet og spørger dem, om de vil være med i sekten. Henrik genkender Susan blandt sektens medlemmer

I den efterfølgende snak forklarer Anette sit mål.

- Hun vil kun af med bryggeriudstyret, hvis de gør noget seriøst for sekten. Fx stopper bageren eller på anden måde gavner gæren
- En fyr i en sort Audi har tidligere været forbi for at spørge om bryggeriudstyret (det er selvfølgelig Nicolai)



Anette

- leder af en gær-sekt.
- dybt, dybt engageret i sagen og nærmest prædiker, når hun taler.
- venlig og smilende
- engagementet gør hende nem at manipulere



Susan

- Henriks ekskæreste
- skred fra Henrik, da han blev ved med at forlænge sit ophold i USA
- med i Anettes sekt.
- lægger an på Torsten, som tiltrækker hende med sit nærvær,
- kan bruges til at stille Torsten i en forlegen situation og tirre Henrik lidt. Susan kan også stille vel-timedede spørgsmål til de andre roller

- Susan går hen til gruppen, hilser frisk på Henrik og spørger, hvordan det går og hvad de laver. Hun hægter sig gerne på gruppen, hvis de vil have hende med til at lave noget. Susan bliver varm på Torsten.

Ressourcer du kan bruge

- Person: Anette. Anette er ikke urimelig, men sekten og gæret betyder alt for hende.
- Person: Susan. Susan har fundet ro og nærvær i sekten. Hun kan stadig lide Henrik, men er tiltrukket af Torstens fokus på mennesker.
- Person: Bageren Mogens. Svedige hænder. Påstår at være en håndværksbager, men laver alt med bakeoff. Kronisk dårlig samvittighed
- Personer: Øvrige sektmedlemmer. Poul (høj, skinger stemme), Peter (smiler for meget) og Patricia (ringer til sine børn hver dag).
- Sted: Bagerforretningen. Åbner kl. 6:00 om morgenen. De fleste kunder er håndværkere på vej på arbejde. Brunne fliser. Bag-lokale med ovn.
- Mekanik: Når spillerne har lavet en plan, så spørg dem "Hvad går galt her"? Giv dem en ekstra chance til at finde på skøre ting og måske en ekstra plan for at redde den oprindelige plan.

Afrunding

De frie scener slutter, når spilpersonerne får udstyret og laver en aftale om, hvornår det bliver afhentet. Det kan evt. blive overdraget igennem et ritual.

Spørg om der er nogle spillere, der gerne vil have nogle samtalscener mellem deres spilpersoner nu.

I spiltesten var der et stærkt fokus på gær-puns i disse scener. Fx:

- #Gæredygtighed
- "Gær giver liv".
- "Vær gærlig.
- "Være ÆrGærRig".
- "Gær er Gud".
- "Det lykkes med Gær-ranti".
- "Hun er ærGærlig"

Hvis spillerne ikke selv kan lave en plan, så kan du (igennem Susan eller Anette) foreslå fx:

- Spillerne kan prøve at få bageren til at indrømme, at han ikke bruger gær og de andre sektmedlemmer vil gøre oprør mod Anette og give spillerne bryggeriudstyret
- De kan overtale de andre sektmedlemmer til at afsætte Anette
- De kan opfinde et ritual for at redde gæren, som de vil udbrede over hele landet, men som kræver, at de får udstyret fra bryggeriet

Hvad med Susan?

Aftaler Henrik/Torsten og Susan at være i kontakt efter eventyret i Skibby? Tager Susan evt. med dem videre? Eller dukker hun senere op af sig selv?

Scene 5: Det dumme svin!

Til stede: Alle fire spillere. Birollerne Agnes og Nicolai

Lokation: Arnes Øl

- Spilpersonerne ankommer samlet til gården. Bryggeri-udstyret er muligvis allerede blevet leveret og står midt i gården.
- Agnes møde dem ude foran. Hun går mest op i, at hun har inviteret en mand på date, men har brug for nogle råd. Hvad skal hun have på af tøj, hvad taler man om? Skal hun have en gave med? Hvilken sminke er bedst? Hvad hvis hun ikke kan lide maden?
- Lad hende flirte heftigt med spillerne - gerne andre end sidst.
- Når spillerne kan få hendes opmærksomhed tilbage på sporet, så ved hun stadig ikke, hvem der skal have varemærket. Hun er virkelig imponeret over både dem og Nicolai.
- Agnes har besluttet sig for, at navnet "Arnes Øl" går til den, der kan vinde Årets Øl ved Byfesten i Ringsted. Og de har travlt, for Nicolai er godt igang
- De åbner porten ind til bryggeriet, og der er allerede et fuldt funktionelt bryggeri derinde med flere professionelt udseende folk, der går rundt om det og Nicolai, der stor-smiler under et skilt, hvor der står "Ringsted Bryghus".

Klip scenen enten der eller efter et passende udbrud fra en af spillerne.

Dette kan være et fint tidspunkt til en pause, men der er også en god mulighed igen efter akt 3.

Hov, vent!

Skulle Nicolai ikke bruge Arnes gamle udstyr?

Well... Han skulle bruge noget øludstyr, men ikke nødvendigvis præcist det udstyr. Hvis han har antydning, at det absolut skulle være lige Arnes øldimser, så var det kun et forsøg på at få spillerne til at spilde deres tid.

Derimod har han brug for navnet til at supplere opskrifterne, så den kommende kamp om Agnes' gunst er ærlig.

Tredje akt: Noget på spil

Efter nederlaget i anden akt skal spilpersonerne lige samle sig selv igen.

Scene 6: Hvad fanden handler det hele om

Til stede: Alle fire spilpersoner. Emil. Agnes. Andre bipersoner, hvis det passer ind, fx Susan

Lokation: Værtshuset "Pinden" i Ringsted

Fortæl spillerne, at én af spilpersonerne vælger at skride fra projektet i løbet af denne scene, men han skal nok komme tilbage igen snart. Læg bilag D på bordet og forklar, at når én af spillerne tager bilaget op fra bordet, så vil scenen slutte ved, at den spillers spilperson skrider fra projektet. I skal derfor spille jer hen imod det.

- Lad spillerne søbe lidt i selvmedlidenhed
- Emil har en sidetjans som bartender på "Pinden". Hvis spillerne lærte ham noget på hotellet, så er han moderat mere kompetent til sit arbejde som bartender. Ellers er han fortsat ret uduelig til alt.
- Agnes skriver en SMS - hvis spillerne vil hjælpe hende med en date i morgen, så vil hun fortælle dem, hvor Oscar bor.
- Øllene er selvfølgelig fra Ringsted Bryghus. Emil roser øllet og fortæller, at det nok også bliver serveret ved byfesten, især i konkurrence om årets bedste øl - den som Oscar altid plejede at vinde. Emil kommer med idéer til, hvor "de" kan tage videre i byen - han vil tydeligvis gerne med.

Klip scenen, når døren smækker, da en af spillerne forlader scenen.

Udlever birollen Eigil (bilag C) til den spiller, hvis rolle har forladt gruppen.

Spørg spillerne enkeltvist, hvordan resten af aftenen går - der må godt gå druk i den. Det er også et passende tidspunkt til samtale-scener.

Emil og Susan, fortsat

Hvis spillerne lærte Emil noget på hotellet, så er han en smule mere kompetent, selvom han stadig laver fejl. Ellers er han fortsat ret uduelig.

Susan kan optræde i denne scene, hvis det passer ind

Scene 7: Cyrano de Bergerac i Glumsø

Til stede: Tre af spillersonerne samt Agnes og Agnes' date Eigil

Lokation: Kroen i Glumsø

- Rollen som Eigil spilles af den spiller, hvis spillerson har forladt gruppen.
- Agnes har en app, som giver de tre spillersoner mulighed for at tale direkte ind i hendes høreapparat.
- Agnes og Eigil sidder ved et bord. Spillersonerne bliver placeret ved et andet bord, hvor de kan overheøre Agnes' og Eigils samtale.
- Agnes og Eigil taler lidt højt sammen, fordi Eigil ikke hører så godt. Det betyder, at spillersonerne kan høre deres samtale, men Agnes og Eigil kan ikke høre spillersonernes noget lavere snak.
- Spillersonerne kan tale til Agnes gennem høreapparatet. De har aftalt, at spillersonerne fortæller Agnes, hvad hun skal sige.
- Agnes og Eigil spiser undervejs, så der er passende tygge-pauser til, at spillersonerne kan instruere Agnes
- Agnes bliver ved med at sige upassende ting - gerne med seksuelle under- (eller over-) toner, hvilket gør Eigil meget forfjamsket.
- De fire roller kan guide Agnes til en lidt mere nedtonet og romantisk sprogbrug ved at lægge hende ord i munden.

Scenen skal ende med, at Agnes og Eigil tager hjem sammen eller aftaler, at de skal på en ny date senere.

Efter scenen SMS'er Agnes Oscars adresse til spillerne (samt en aubergine og en fersken-emoji).

Dette er også et godt tidspunkt til en pause, hvis I har brug for det.

Agnes og manden

Agnes kan sige mange småskøre ting, som spillerne skal redde i land. For eksempel

- Kroslige funktioner - kender han noget til inkontinens?
- Tale grimt om Arne eller Oscar
- Seksuelle antydninger, som Eigil helt sikkert ikke bryder sig om. "Kan du mere end det med hænderne eller taletøjet?". "Hvornår har du ellers fået en ordentlig tur - altså til udlandet?"



Eigil

Eigil er grundlæggende en helt almindelig mand fanget med en spændende kvinde i en meget ualmindelig situation.

Eigil hører ikke så godt.



Fjerde akt: Optakt

Denne akt er optakten til afslutningen, hvor de sidste brikker skal i spil.

Frie scener: Oscar og opskrifterne

Lokation: Hus ved Dianalund med en landevej midt igennem grunden.

Situation: Oscars hus er det eneste i miles omkreds. Der går en vej tværs gennem hans grund og adskiller hans have fra selve huset. Kommunen skulle lave en busrute til de lokale skolebørn og derfor ekspropriere Oscars hus. Oscar var en stædig rad og kæmpede imod i retten, hvilket resulterede i, at kommunen kun måtte ekspropriere den del af jorden, de skulle bruge til vejen. De tilbød at købe hele grunden (til en fornuftig pris), men Oscar sagde nej. Hver nat ruller Oscar en betonklods ud på vejen for at spærre for bussen. Det er en rytme, hvor en af de lokale betjente har en fast rutine med at køre forbi hver morgen og bede Oscar om at fjerne klodsen, inden bussen kommer.

Oscar er Arne og Agnes' søn med et helt særligt talent for at brygge godt øl, men han er også en noget stædig rad.

Oscars mål er at vinde over kommunen ved at få stoppet bussen, hvilket er minimumskravet for at han vil hjælpe spilpersonerne, men lidt ekstra hævn over kommunen vil heller ikke skade. Han kan hjælpe ved at give dem nye opskrifter han har lavet (en IPA, en classic, en pilsner, surt øl, stouts og alt muligt andet). Hvis de bliver rigtig gode venner, så kan Oscar tilmed selv hjælpe med at brygge øllet.

Indledende scene

Til stede: Oscar. De tre spilpersoner

Lokation: Oscars hus

- Spilpersonerne ankommer til Oscars hus, hvor han møder dem i sin spartanske stue. Beskriv huset og omgivelserne. Betonklodsen står på en vogn ude foran døren,



Oscar

- er Arne og Agnes' søn
- er flyttet væk og er en ensom særling, hvis største behov er at have en computer, så han kan skændes med folk på internettet.
- er utrolig stædig
- er i konflikt med sin bopælskommune
- blev uvenner med sin far over ølbrygning, fordi Oscar er ret avant garde
- er en genial mesterbrygger
- har ikke følelserne ude på tøjet, men han er da trist over, at hans far er død.
- siger at han er tilfreds med sit liv og vil derfor ikke overtage Arnes Øl. Han kan dog godt overtales til at brygge øl sammen med spilpersonerne
- Oscar kan i selskab med spilpersonerne måske blive lidt glad igen

Rollen Jacob ser op til Oscar.

klar til at blive slæbt ud på kørebanen.

- Oscar forklarer situationen og fortæller, hvad han vil opnå
- De er nødt til at stoppe samtalen med jævne mellemrum, fordi en bil kører forbi, ca. 40 cm fra der, hvor de står.
- Oscar kan forklare, at busruten bliver kørt af en fast bus og altid samme buschauffør. Chaufføren Karsten har vundet ruten med sit énmandsselskab, så der kun den bus og én chauffør. Karsten er flink nok.

Klip evt. scenen efter en rammende bemærkning, når det er klart, hvad spillernes udfordring er.

Dagens reddes!

Den spilperson, som skred fra gruppen tidligere, vender tilbage i disse scener. Når spillerne er ved at have lagt en plan, så spørg dem, hvornår den går rigtigt galt. Her vil den sidste rolle vende tilbage og redde dagen. Bed denne spiller om at forklare, hvordan vedkommendes spilperson vil gøre det.

Ressourcer du kan bruge:

- Sted: Oscars hus. Mursten og rod. En virksom internetforbindelse og ellers møbler fra 70'erne.
- Sted: Busskur ved en skole, hvor buschaufføren har et rygeskur
- Person: Buschaufføren Karsten har et stort skæg og har aldrig travlt. Taler dansk med en ubestemmelig dialekt. Er ret tilfreds med tilværelsen og den rolige busrute.
- Person: Politibetjenten Jesper har overskæg og 3 velopdragne børn.
- Person: Ingrid, der tager telefonen i busselskabet: Overrasket over, at nogen ringer – normalt er det kun forkerte numre. Bliver let forvirret. Venlig og taler klingende vestsjællandsk

Afrunding:

Forløbet slutter med et møde med Oscar. Her overrækker han eventuelt opskrifterne (dem allesammen). Eller også kan han slutte sig til gruppen og selv hjælpe med at brygge øllen.

Hvis spillerne ikke selv kan lave en plan, så kan du (fx gennem Oscar) foreslå fx:

- De kan prøve at overtale kommunen til, at det er nødvendigt med et vejarbejde, så bussen skal aflyses
- De kan prøve at finde et andet job til buschaufføren eller på anden måde indisponere ham
- De kan fingere et trafikuheld, så ruten bliver erklæret usikker.

Femte akt: Showdown!

Shit gets real - scenariets klimaks og afslutning.

Scene 8: Forberedelse

Til stede: De fire spilpersoner. Enten Oscar (hvis han er med) eller Agnes.

Lokation: Hvor end spilpersonerne har sat øludstyret op - det kan fx være et nedlagt mejeri i udkanten af byen.

- Dette er sidste chance for samtalscener, så spørg spillerne, om de vil have nogle snakke undervejs. I så fald kan der sættes nogle små, hurtige scener nu.
- De står og kigger på det opstillede udstyr.
- Enten Oscar eller en anden passende birolle kigger forbi og spørger dem, hvilken øl, de nu vil brygge til byfesten - samt hvad bryggeriet og øllen skal hedde. Byfestens regel er, at hvert bryggeri kun kan deltage med én øl og de skal igang nu, hvis de skal nå det.
- Når spilpersonerne som minimum har landet beslutningen om hvilken øl, de skal brygge, går forløbet over i en montagescene. Bed spillerne om at forklare, hvad de gør for at blive klar til at brygge øllen sammen.

Når alt er linet rigtigt op, ringer Agnes. Hun spørger meget forsigtigt, hvordan man bliver testet for klamydia. Brug dette til at cutte scenen.

Hvilken øl?

Roller Morten har ikke nogen præference i sit rolleoplæg og kan fungere som tiebreaker.

Hvor længe tager det egentlig at brygge en øl?

I "Overgæret" tager det så lang tid, at spilpersonerne lige når at blive færdige med den inden byfesten. Uanset hvilken øltype, de vil brygge.

Scene 9: Byfesten

Til stede: Alle, der er brug for. Samtlige bipersoner kan optræde, hvis der er behov for det.

Lokation: Byfesten i Ringsted.

- Nicolai har en stand med sin øl - det er en classic, som hedder "Ringsted Rav" og standen er virkelig pimpet.
- Rollerne har deres stand som beskrevet.
- Byfesten er med øltelt, radiobiler og skydetelte. Råbende børn og småfulde forældre.
- Agnes kommer gående sammen med øldommerne. Hvis Oscar er til stede, så møder Agnes ham for første gang længe. Hun er glad for at se ham igen og pylrer om ham.
- Dommerne spørger ind til øllen og til bryggeriet, mens en journalist fra lokalpressen lytter med. Der er lidt krydsforhør over det, idet rollerne bliver udfordret på deres valg.

Hvis spillerne har Oscar med til at lave en øl, så vinder de.

Hvis spillerne har haft et godt samarbejde og blev enig om en øltype uden for mange sværds slag, så vinder de også. Ellers vinder Nicolai.

Dommerne samles for at annoncere vinderen. Cut lige efter dommen.



Øldommerne

- Mogens, 55 år. Kender alle involverede og går op i, at Nicolai og spilpersonerne lever op til Arnes kvalitet
- Line, 32 år. Ved alt om øl og stiller ubehageligt skarpe spørgsmål om bryggeprocessen og opskrifterne
- Per, 61 år og jovial. Er ekstremt positiv og bare glad for at være med

Scene 10: Afslutning

Til stede: Rollerne og Nicolai. Eventuelt Agnes eller andre bipersoner

Lokation: Værtshuset Pinden

Hvis Nicolai vinder:

Nicolai tilbyder dem arbejde i bryggeriet. Han skal tjene pengene, men er ligeglad med øllene. Hvis de vil arbejde for ham, så kan de jo få et arbejde hos Industribryggerierne. Han er tilfreds med at have vundet, men ikke hovmodig - tværtimod enorm flink, rosende og forstående. Han anerkender spilpersonernes indsats og spørger dem hver især om de har lyst til at arbejde for ham.

Hvis spilpersonerne vinder

Hvis de vinder, så udspørger Agnes dem enkeltvist, hvad de nu vil bruge Arnes livsværk til. Nicolai kommer ind og tilbyder at købe dem ud, selvom de har vundet.

Uanset om det er Agnes eller Nicolai, der står for afslutningen, så cut scenen på en rammende sætning fra spillerne eller lad Agnes/Nicolai slutte med nogle kloge ord, fx

- “Det var fandme meget arbejde for en bajer”
- “Jeg håber i øvrigt, at I har det godt”

Finansmanden Henrik

Henrik skrev ned, hvad han lavede i New York: “Jeg realignede virksomheders investeringsprofiler ved at bringe nye partnere ind gennem en emission. Det var vigtigt, at parterne har buy-in på virksomhedens value proposition, så der ikke skete et shift i purpose”.

Altså noget med Excel. Og Henrik blev betalt godt for det. Nej, det var ikke helt rigtigt. Han blev betalt fyrsteligt. På Manhattan var Henrik known as one of the best. Efter 10 år i USA er Henrik back in town. Tilbage i Danmark og tilbage i Ringsted. Bigger than life og friere end nogensinde! Han behøver aldrig arbejde igen og Henrik elsker det! Eller...

Henrik ringede til lokalsprøjten for at høre, hvordan det gik med hans kronik. Først skulle avisens medarbejder finde ud af, hvem Henrik egentlig var. Derefter blev han høfligt verftet af, fordi der ikke var et klart budskab i kronikken. Henrik kunne ikke forstå det? Han skrev jo bare, at Danmark bør foretage en 360 graders SWOT-analyse for at identificere sin core, håndtere challenges ved disruptive teknologier og positionere sig strategisk på markedet. Måske var budskabet for banalt?

Henrik forlod sin ungdomskæreste Susan i Danmark, da han rejste til Manhattan. Det skulle egentlig bare have været et ophold på et par år, indtil han havde tjent nok penge. Men til sidst ville hun ikke vente længere. Henrik skulle altid lige tjene lidt flere penge og til sidst gik det ikke mere. Susan var sød, sjov, afholdt af alle og meget midtsjællandsk. Altså alt det, som Henrik gerne ville være kendt for nu. I New York vidste folk, hvem han var. Både at han var dygtig og - relativt - flink og ærlig. An honest man in a dishonest world. I Ringsted er han bare Henrik. Og hvad er der galt ved det?

Alt. Alt er galt ved det. Sådan føles det, når folk i byen må knibe øjnene sammen for at huske ham.

I New York lærte Henrik at have sharp elbows, men når han spiller whist med sine 3 venner, har det altid været mere shoulders down. De spiller over nettet den første mandag i hver måned og hold kæft, hvor han elsker the boys. Her falder de alle ind i deres gamle roller. Henrik er igangsættereren og “the man with the plan”. Morten er en mekaniker - en rigtig greasemonkey - der er suited up og rykket ind i hjørnekontoret. Fucking awesome! Torsten er ved at uddanne sig som terapeut efter et forlist ægteskab. Det er fanme også sejt at genopdage sig selv på den måde! Jacob er en sindsygt dygtig kok, der søgte mod hæve-sænkebordet, da familien krævede stabilitet. Det er sgu stærkt at vælge familien over drømmejobbet.

Henrik har fantastiske minder om deres ungdom. Selvfølgelig en masse whist og bajere, men også ture over det meste af Europa og skøre oplevelser. Der var dengang, hvor de næsten var ved at komme op at slås med nogle sømænd på landlov. Eller dengang de drak og morede sig med en håndfuld cool guys, som de først dagen efter fandt ud af var musikere i et kendt band. Those were the days. Men mest spillede de whist og drak bajere. Fra Arnes Øl. Og de øl smagte af frihed og en sorgløs fremtid.

Arnes Øl lå inde i byen. Alle kendte bryggeriet og alle kendte brewmaster Arne, der langede fadøl over disken til alle arrangementer i byen. Var det gode øl? Tjoh, det kan Henrik egentlig ikke huske. Men det er ligemeget - eeeverybody knew Arne! Og Arne er lige død...

På Facebook skrev Arnes enke Agnes. “Øl-mesteren er gået bort”. En lang minde-tekst. Og 231 likes, hjerter og kondolencer, der er stavet forkert. Det er sgu mange i Ringsted! Hun skrev også noget med, at hun skal af med bryggeriet, fordi sønnen ikke vil overtage... Hvis Henrik kunne blive redningsmanden for Arnes Øl? Han kan se overskriften i lokalsprøjten for sig: “Byens fortabte søn redder lokalt bryggeri!”. Så ville folk sgu kende ham.

Særlig instruktion:

I den første scene skal Henrik overtale de tre andre til, at de skal genstarte Arnes Øl.

Henrik vil have et bryggeri:

For at blive kendt og få venner ligesom Arne. Derfor skal det netop være Arnes Øl og intet andet. Folk skal vide, at det er noget originalt, der er blevet reddet. Bortset fra drengene i whist-klubben er hele Henriks netværk i Danmark forsvundet. Bryggeriet er derfor en mulighed for at få andre til at se op til ham igen - den nye Arne!

Henrik er sympatisk:

Fordi han grundlæggende gerne vil have folk til at se op til ham, fordi han gør gode ting. Henriks ego har et behov for at være "en stor mand", men han vil gerne være et forbillede af arbejdsomhed og ansvar.

Henriks midtlivskrise er:

At den type frihed, han har opnået, er også frihed fra andre mennesker - han har mistet sine relationer og ser beundring som en erstatning for nærhed.

Henrik er sjov:

Fordi han har behov for beundring, men han forstår ikke altid, hvad andre mener er beundringsværdigt. Derfor er han ret nem at pille ned, når det viser sig, at andre er ligeglade med et stort job eller størrelsen på hans bil.

Relationer

- Torstens kone er skredet og han prøver at genstarte sit liv som terapeut. Lidt fedt bare at prøve noget nyt på den måde.
- Morten er uddannet mekaniker og direktør for et værksted. Han er selfmade og ville have gjort sig godt i USA
- Jacob er en kommunikationstype, der bruger virkeligt lang tid på sin familie. Han plejede at være den store spasmager, men der er ikke så meget spræl i ham efter han blev ansat i kommunen.

Henriks favorit-øl

Stærke stouts - mørke og tyktflydende øl på ca. 10-12 pct. Det er luksusøl, der kan være lagret på fx whisky- eller tequilafade. De er meget dyre at lave, men de er prestigefyldte, bredt anerkendte og ofte de bedst anmeldte øl i verden.

Henriks realkreditlån

Henrik bor indtil videre til leje, men han ville nok vælge et afdragsfrit flekslån. Henrik er sikker på, at han selv kan forrente sine frie midler bedre end den korte rente.

Henriks øvrige komiske virkemidler:

- Blander amerikanske ord ind i sætninger
- Har brug for at blive beundret og vil altid gerne tage sig godt ud
- Henrik ved mest og bedst, når det kommer til finansverdenen, og han bruger mange finansord

Ordliste

- Kernekompetencer
- Disruptive teknologier
- SWOT-analyse (Styrker, Svagheder, Muligheder, Trusler)
- Markedspositionering
- Touch base
- Aligne
- KPI'er (Key Performance Indicators)
- ROI (Return on Investment)
- Budgettering
- Cashflow
- Blue ocean strategi
- Skalérbarhed
- Stakeholders
- Forretningsstrategi
- Synergier
- Benchmarking
- Bæredygtighed
- Agil ledelse
- Lean metoder
- Virksomhedskultur
- B2B og B2C (Business-to-Business og Business-to-Consumer)
- Kunderejse
- Vækststrategi
- Advisory board

Mekanikeren

Morten

“Med mig bag rattet har vi måske kørt lidt for hurtigt i overhalingsbanen, men når forretningen er i højeste gear og alle cylindre er helt i takt, så er der sgu en grund til, at man kalder os for byens bedste eksplosionsmotor!”

Morten smiler og ser udover medarbejderne. Sådan! Så er moralen på værkstedet fikset - der var tilmed en, der grinte. Eller måske nærmere smilede. Lidt i hvert fald.

Morten er direktør på et værksted, hvor han har arbejdet sig op fra mekaniker. Morten elskede at være mekaniker - han vidste alt om alting. Han kunne se på en Mazda, hvilken fabrik, den var bygget på. Men efter en række gode forfremmelser står han ikke længere i motorolie, men i papirarbejde og sygedagpengerefusion til albuerne. Virksomheden kører godt, men af og til kan Morten godt være lidt misundelig på sine egne mekanikere - de har fanme et fedt job.

”Vi har lidt for meget friktion mellem indtægter og udgifter, så vi skal se på om vores økonomiske motor er smurt ordentligt. Vi skal sikre den finansielle brændstofforsyning og overskudshastighed til at komme over bakkekammen. Vi er alle vigtige tandhjul i virksomhedens transmission og skal sammen nok kunne få bilen på rette vej!”

Morten slår ud med armene for at vise, at han stoler på teamet. Han kan ikke sige alt for tydeligt, at virksomheden mangler penge. Det ville bare gøre folk bange. I stedet smiler Morten stort og pakker det ind i nogle bløde sætninger. Luk øjnene og tænk på omsætningen.

Morten savner frirummet i værkstedet, hvor han kunne hygge sig med bilerne og kollegerne. Det eneste andet sted, han har oplevet den slags frihed, var hos Arnes

Øl, der lå i Ringsted og blev drevet af bryggeren Arne, hans kone Agnes og deres søn Oscar. Morten og vennerne drak (alt for) mange øl derfra. Bryghuset var et fristed - hverken skole eller forældrene havde ikke noget at gøre der, når drengene åbnede en kold classic og lænede sig tilbage. Fri af verden.

Morten er nødt til at tænke på virksomhedens økonomi, men han kommer aldrig til at tænke så meget på økonomi som bestyrelsesformandens nevø Nicolai. Nicolai har mange ord som business development og taler om "at vækste". Nevøen ser sig som den næste direktør og venter bare på et fejltrin fra Morten. Nicolai har et dræberinstinkt gemt bag sin falske venlighed og oversmarte attitude. Morten er sikker på, at hvis Nicolai blev direktør, ville han splitte virksomheden i småstykker med tomme floskler og almen inkompetence. Det bliver ikke bedre af, at Morten stod i motorolie til halsen, da Nicolai stod i fredagsbaren.

Det er ikke en fredagsbar, men Morten bruger en aften om måneden på at spille kort over nettet med tre venner. Henrik er business-smart og har stået for de skøre ideer, siden de var teenagere sammen - han er lige kommet hjem fra USA. De har trukket torv i Skotland, kørt om kap i Bulgarien og været ved at komme at opslås med en håndfuld sømand i Malaga. Men det var sjovt. Henrik går i Armani nu. Eller noget i den stil. Mortens jakkesæt er købt nede i gågaden.

Så er der Torsten. Torstens kone skred og han genfandt sig selv som terapeut. Torsten er en skygge af sig selv og taler i (vistnok) tomme floskler. Jacob er en kok, der har fået et stabilt job for familiens skyld. Gad vide om han stadig får lavet mad som i gamle dage?

Morten... Er sgu lidt træt af det hele. Det var enklere, lettere og bedre, da han var ung mekaniker og de drak øl fra Arnes Øl. Nu har han ansvar og skal drive en biks. Bare der var noget enkelt i livet, hvor det hele ikke skal være så svært...

Særlig instruktion:

I I den første scene vil Henrik overtale de tre andre til at samle bryggeriet igen. Morten kan godt give modstand, men skal lade sig overtale til sidst..

Morten vil have et bryggeri:

For at have et frirum. Det trækker i ham, fordi han er tynget af arbejde og ansvar i hverdagen. Morten er ikke interesseret i, at bryggeriet skal blive et nyt åg på hans skuldre.

Morten er sympatisk:

Fordi når han ofte tager ansvar, så er det fordi han gerne vil hjælpe andre og løse de problemer, han stilles overfor. Morten tænker meget over, hvad han bør gøre i en given situation.

Mortens midtlivskrise er:

At han har nostalgi overfor det frie liv som teenager og mærker ansvar meget tungt på sine skuldre.

Morten er sjov:

Fordi han konstant maler dårlige situationer i positive vendinger og taler i floskler som en rigtig irriterende leder. Det kan godt blive ret pinagtigt...

De andre roller

- Henrik. Det kan blive lidt meget med Henriks tomme finansgloser, når han egentlig ikke ved så meget om verden. Det skal i hvert fald doseres.
- Torsten. Stakkels Torsten. Han har fået ind i hovedet, at han skal være terapeut. Det er der sgu ikke mange penge i.
- Jacob. Det er fanme stærkt af Jacob at vælge sin familie over sin egen karriere som kok. Det er sgu beundringsværdigt.

Mortens favorit-øl

Morten har egentlig ikke nogen favoritøl. Han drikker, hvad der bliver stillet foran ham.

Mortens realkreditlån

Fastforrentet på 1 % med afdrag. Godt og solidt. Morten omlagde sidst til kurs 99,2.

Mortens øvrige komiske virkemidler

- Er overdreven positiv
- Bruger mange ord fra mekanikerverdenen
- Vil bare gerne have det sjovt
- Ved mest og bedst om biler og kørsel og sammenligner alt med biler

Ordliste

- Toyota Camry.
- Tesla 3
- VW Polo
- Honda Civic
- Ford Focus
- Renault Clio
- Nissan Qashqai
- Transmission
- Gearkasse
- Skivebremser
- Tromlebremser
- Benzin og diesel
- Motorolie
- Cylindre
- Forbrændskamre
- Digitalisering
- Brændstofftilførsel
- Overskudshastighed
- At give signal med lygter og horn
- Pitstop
- Vejgreb
- Overstyring
- Ratslør
- Revolutions pr. minute (RPM)
- 3-punkts vending
- Håndbremsevending
- Gearskift
- Ubetinget vigepligt
- Højre vigepligt
- Blind vinkel

Terapeuten Torsten

Hunden så forventningsfuldt på Torsten, som var klar til at stille sit spørgsmål: "Men hvad vil du egentlig selv?" Torsten lagde notesblokken på bordet og lænede sig frem mod hundens snudespids for at vise, at han virkelig lyttede. Det er nemlig et godt spørgsmål - det er åbent og giver klienten mulighed for at give et svar, som Torsten kan bruge som en krog, hvis samtalen er ved at gå i stå. Hunden var god at øve samtaler med, og det er vigtigt at træne sit kropssprog, så Torsten var klar til at hjælpe sine medmennesker. Torsten vil nemlig rigtig gerne hjælpe andre. På Torstens visitkort står: "Torsten. Terapi til livets vanskelige perioder. Intet er for stort eller småt - det, der fylder i dag, er det vigtigste for dig."

Torsten kan huske, hvor glad han selv var, da han sad i kassen i et supermarked. Jobbet var at hjælpe kunderne. Han løste problemer, kunne klare sig selv og spredte rigtig glæde. Men nu var han fanget foran fjernsynet og computeren. Hvordan kunne han komme videre? Så slog det ned i ham. Han havde været i parterapi og det var... Sort snak. Formålsløst. En mand i fløjstøj, som bare fik tiden til at gå og sagde ligegyldigheder. Torsten var sikker på, at han kunne gøre det bedre.

Det var fedt at uddanne sig som terapeut. Torsten havde fået ideen efter hans kone have sagt, at hun ville skilles. Han havde sagt op på sit job for at blive terapeut. Det var den perfekte mulighed for at få fod under eget bord. Egen praksis, eget kontor, egen briks. Men det er svært at få klienter og det var ikke længere så sjovt at have et realkreditlån med variabel rente... Torsten vil selv. Han vil lære at klare sig selv og have styr på sit job og sin økonomi. Men han mangler kunder...

Torsten var kaldt ud til en spejdergruppe for at hjælpe lederne, der var blevet uvenner. Han var ikke helt på sikre ben, men problematikken var vist noget

med nogle store personligheder, der gjorde, at de andre følte, at de ikke kunne få plads. Torsten fortalte dem, at det handlede om at være meget klar i sine meninger, så de ikke kunne misforstås, og udtrykke dem højt, tydeligt og umiddelbart. De skulle alle sammen øve sig på at sige fra med det samme, når der var noget, de var utilfredse med. Folk virkede til at forstå det, for de sad og nikkede. Derfor kunne Torsten simpelthen ikke forstå det, da han hørte, at spejdergruppen gik i opløsning et par uger senere...

I Torstens lille vennegruppe er Henrik idémanden, der vil noget. Han tog til USA for at tjene penge, så whist-klubben flyttede den online platform. Morten er egentlig mekaniker, men er blevet direktør på et værksted. Han virker ikke helt glad for arbejdet, selvom det ikke er noget, han rigtig vil tale om - men der er jo også forskel på at pille ved en motor og drive en forretning. Jacob er... Lidt særlig. Han var verdensklasse-kok i nogle år. Nu er han kommunikationstype og taler om, at alt går fint.

Som teenagere drak de fire gutter især øl fra det lokale Arnes Øl i Ringsted, som blev drevet af bryggeren Arne, hans kone Agnes og deres virkelig dygtige søn Oscar. Pengene fra de fire drenge gik vist mest udenom kasseapparatet. Dengang tænkte Torsten heller ikke så meget over, hvordan det lykkedes ham at tale med andre - det var bare så nemt, øllene var gode og brygmesteren virkede til at have en fin indkomst.

Torsten har nogle problemer. Han ved egentlig godt, at det måske ikke er helt sundt at kaste sin kærlighed på terapi, når man lige er blevet skilt. Han mangler også træning i overhovedet at være terapeut og kommer altid lidt forkert ind i problemstillingerne... Hvis bare Torsten kunne få gang i venskaberne igen og øvet sig i samtaler med andre om deres udfordringer... Henrik kunne garanteret også låne Torsten nogle penge, men det er ikke det, Torsten har behov for. Torsten ved, at han har brug for at kunne klare sig selv uden almisser. Han har brug for selv at bygge noget op, som der faktisk er forretning i.

Særlig instruktion:

I den første scene vil Henrik overtale de tre andre til at samle bryggeriet igen. Torsten kan godt give modstand, men skal lade sig overtale til sidst..

Torsten vil have et bryggeri:

For at tjene penge og få en levevej. Torsten mangler indkomst og identitet og det er tvivlsomt om det lykkes at skaffe det som terapeut. Torsten er pinligt bevidst om, at forretningen skal løbe rundt.

Torsten er sympatisk:

Fordi han grundlæggende gerne vil hjælpe andre mennesker. Han er bare ikke særlig god til det og kommer ofte til at spørge helt forkert eller drage forkerte konklusioner.

Torstens midtlivskrise er:

At han endnu ikke helt har indset, at han er nødt til at hjælpe sig selv, før han kan hjælpe andre. Han kompenserer ved at prøve at øve sig i at have terapeutiske samtaler.

Torsten er sjov:

Fordi han hele tiden taler med andre om deres problemer - men rammer sømmet lidt ved siden af og sætter sig i akavede situationer med forkerte analyser.

Relationer

- Jacob var en mega-ambitiøs gourmetkok, hvilket selvfølgelig er et hårdt arbejde, men det er noget af et spring til at lave kommunikationsstrategi. Har han mistet noget undervejs?
- Morten har en meget klar udstråling af ro og autoritet, men han er godt noget blevet noget blankpoleret efterhånden. Gemmer der sig noget nedeunder facaden?
- Henrik er lige vendt hjem fra USA og det er et kæmpe skifte fra New York til Midtjylland. Gad vide hvad han egentlig tænker om det?

Torstens favoritøl

Torsten elsker IPAer. Det er humlede, frugtige øl, som mange glade øldrikkere køber i kassevis. De er tilmed ret nemme at lave - så både omsættelige og simple.

Torstens realkreditlån

Torsten har et F-kort lån og en alt for høj belåningsgrad.

Torstens øvrige komiske virkemidler

- Spørger virkelig meget ind til, hvordan andre har det
- Bruger bregreber fra terapeut-verdenen
- Giver virkelig dårlige råd til folk
- Ved mest og bedst om terapi og psykologi

Ordliste

- Empati
- Terapeutisk alliance
- Kognitiv adfærdsterapi
- Psykodynamik
- Selvomsorg
- Kulturel kompetence
- Restrukturering
- Praksisfærdigheder
- Adfærdsændring
- Stoicisme
- Affekt
- Apati
- Selvkontrol
- Udadreagerende
- Selvomsorg
- Systemisk terapi
- Mindfulness
- Gestaltterapi
- Modoverføring
- Transference
- Positiv psykologi

Jacob

Kok og journalist

”Vidste du, at man kan lave flæskesteg i en airfryer?”

Jacob elsker sin airfryer. I en travl hverdag, hvor det kan være svært at få alt til at hænge sammen, så gør den bare tingene lidt nemmere.

Jacobs dag er indrettet på at være nem. Han har flex-tid og kan godt aflevere børnene lidt senere, hvis det passer ind. Jobbet som kommunal kommunikationskonsulent er lige tilpas udfordrende. Jacob sidder i lysstofsørens hvide skær, mens han skriver kommunikationsstrategier, tilgængeliggør referater og laver opslag til Facebook om “Gode råd til takt og tone på Aula”. Og lukker kommentarsporet bagefter, når debatten løber af sporet. Det er nemt og det er trygt. Jacob savner bare at kunne udtrykke sig igennem andet end ved at vælge en font til kommunens kommunikationsstrategi, især fordi direktøren alligevel får den ændret.

Den fermenterede kål var perfekt til at følge op på den dehydrerede melon med balsamico-perler og krystalliseret tomatkum. Jacob var en maestro i sit rette element. Han kunne udtrykke kærlighed, angst og medfølelse med smagssansen. Jacob kunne lave retter til en teaterforestilling, som komplementerede skuespillerens præstationer bid for bid. Eller lave mad til spontangæret øl, der smagte som intet andet. Men sene timer, uforudsigelige tidsplaner og en besættelse af nitrogenfrysning var ikke foreneligt med et liv som familiefar. Det er derimod en efteruddannelse som journalist og et job i kommunen.

Jacob har en vennegruppe fra gymnasiet. Her var Jacob ham, der fik alle de skøre idéer. Hvorfor mødes over en bajer, når man kunne danse poledance? Hvor ikke bruge en aften i byen på at bilde folk ind, at de var rockstjerner? Jacob udtrykte sig med de tre venner. Og det var sammen med dem Jacob lærte at lade sig be-

gejstre og rive med - over et stykke tekst, en madret eller et stykke musik. Smukt. Genialt. Bogen var som en forårsdag i en egeskov. Burgeren var som at ligge på en træpromenade en sløret efterårsdag og se på skibene sejle forbi. Der er måske ikke så meget at blive begejstret for længere, men Jacob har aldrig mistet glæden ved det smukke og fantastiske.

I vennegruppen var Henrik the man with the plan og store armbevægelser. Nu har han tilmed røven fuld af penge. Morten er ordentlig. Fornuftig. Ansvarlig. Venlig. Rare Morten var ren stabilitet - en mekaniker, som har arbejdet sig op som direktør. Måske lidt trykket af ansvaret, men han bærer det med stoisk ro. Torsten har det sgu ikke for godt længere. Konen er skredet og han er ved at blive "terapeut" eller hvad han nu kalder det. Shit mand.

I Ringsted lå Arnes Øl, som de fire venner drak øl fra. Nok flere end der egentlig var sundt. Bryggeren Arne, hans kone Agnes og deres søn Oscar var venlige mennesker. Og det var Oscar, der for alvor åbnede Jacobs øjne for, at mad og drikke kunne være en kunstart og en måde at udtrykke sig på. Oscar havde et blik for øl som ingen andre, men han var også en sær og stadig rad, der var fuldt tilfreds med at hjælpe i sin fars bryggeri og lave gode øl. Det er mange år siden, at Jacob sidst talte med Oscar.

Og Jacob er... Jacob mangler bare at føle sig som Jacob. At kunne udtrykke sig og vise verden, at airfryers er praktiske i hverdagen, men smagssansen kan være så meget mere og kan udtrykke verden, som den er - eller som man ønskede den var. Jacob vil bare virkelig gerne arbejde med smag igen. Og så er alt andet ligegyldigt.

Særlig instruktion:

I den første scene vil Henrik overtale de tre andre til at samle bryggeriet igen. Jacob kan godt give modstand, men skal lade sig overtale til sidst.

Jacob vil have et bryggeri

For at udtrykke sig. Øl er et medie på samme måde som mad- og han vil teste grænserne for øl og ølsmage.

Jacob er sympatisk

Jacob er en kunstnersjæl og vil virkelig gerne skabe noget godt, som gør verden omkring ham smukkere og rigere.

Jacobs midtlivskrise er

At være avant garde er svært at kombinere med hente- og bringe tider. Han føler sig meget langt væk fra det, han ville.

Jacob er sjov

Fordi hans idé om kunst næppe stemmer overens med de fleste andres. Så hans eksperimenter og snak kan ofte miste jordforbindelsen, når man graver sig helt ned i noget virkelig underligt.

Relationer

- Torsten opretholder en rigtig fin facade, men der må ligge noget nedenunder.
- Morten er stabil, roligt og lidt kedelig. Meget korrekt og ordentlig, i et næsten irriterende omfang.
- Henrik har røven fuld af penge og fuld frihed til at bruge dem. Han er en fin fyr, men har et irriterende behov for at fylde virkeligt meget.

Jacobs favorit-øl

Jacob er helt tosset med spontangærede øl. Det er feinschmecker-øl, som er meget svære at brygge og meget nemt bliver ødelagt. Det er heller ikke en smag for alle, men den giver stor anerkendelse blandt spontantgærs-entusiasterne. De spontantgærede øl skal smage af våd hund på den helt rigtige måde.

Jacobs realkreditlån

Jacob kan sgu aldrig huske, hvilket realkreditlån han har.

Jacobs øvrige komiske virkemidler

- Bruger ord fra kommunikationsverdenen, gourmetkøkkenet og kommunal forvaltning i én stor pærevælling
- Kan lovprise det smukke i hverdagen - er en udpræget æstetiker
- Ved mest og bedst om kommunikation, gourmetmad og kommunal forvaltning

Ordliste

- Brand identity
- Målgruppeanalyse
- Content
- SEO (Search Engine Optimization)
- Engagement
- Brand messaging
- Thought leadership
- Krisekommunikation
- Storytelling
- Ambassadør
- Borgerinddragelse
- Dialogmøder
- Serviceniveau
- Myndighed
- Kommunalfuldmagten
- Forvaltning
- Aktindsigt
- Lokalplan
- Beslutningskæde

Bilag A: Opstartsark

- Overgæret handler om fire mænd med midtlivskrise.
- Det er et scenarie med karakterudvikling og sjov. I skal ikke løse handlingen eller bekymre jer om praktiske forhold, fremdriften skal nok komme af sig selv.
- De fire roller er:
 - Mekanikeren Morten, der er blevet stor direktør
 - Finansmanden Henrik med mange penge men få venner
 - Terapeuten Torsten, som mest har brug for selvhjælp
 - Jacob, en kunstner ved et hæve-sænkebord
- Rollerne er lidt tyndt beskrevet, men hvis det giver mening, så læg bare på, både ift. familie og andet i livet
- Rollerne er ret ligetil, men Henrik bruger mange engelske udtryk.
- En enkelt rolle kommer til at have en lille birolle undervejs. Vedkommede kommer til at skride i arrigskab, men vender tilbage kort tid bagefter.
- Rollerne er frie af forpligtigelser i den tid, scenariet varer. Der er ikke faste begrundelser for dette, men hvis I har brug for en, så find gerne på en hvid løgn, som I fx har stukket en arbejdsgiver (chef, jeg arbejder hjemme indtil videre).
- Settingen - hyggeligt og hjemlige midtsjælland med røde mursten og kaffe på kanden
- Penge hjælper ikke. Henrik kan ikke løse problemer ved at kaste penge efter dem
- Eksperterne ved bedst. Alle rollerne har en ekspertise, og de har altid ret. Især hvis det bliver noget vrøvl - køр gerne med på det.
- I kan ønske samtalscener undervejs
- Hvor kommer humoren fra?
 - Failing is fun - fejltagelser og misforståelser er sjove
 - Be the setup, not the punchline - skab grinagtige situationer
 - Gå efter grinet - giv den gas
 - Sig ja - byg videre på hinandens ideer

Bilag B: Ord om øl

- Gæringskar
- Mæskekar
- Øldåser
- Flaskeøl
- Mikrobryggeri
- Hjemmebrygger/håndbrygger
- Lagerøl
- Sours
- Spontangæret øl
- Stout
- Irsk stout
- West coast IPA
- East coast IPA/New England IPA

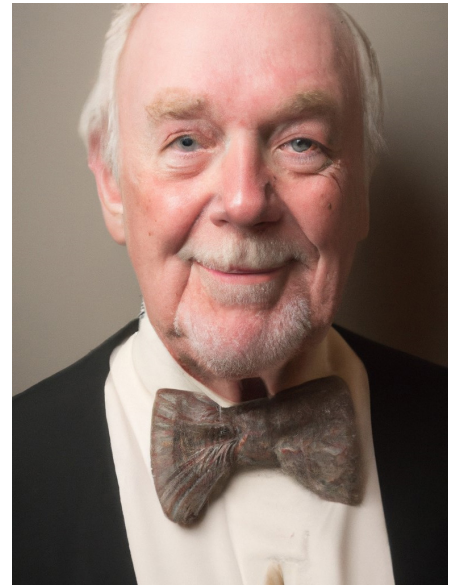
Bilag C: Eigil

Eigil er ca. 65 år og bogholder. Han er enkemand og synes, at Agnes er spændende og eksotisk. Han dukker op i jakkesæt, vest og butterfly med armene fyldt med et dusin røde roser.

Eigil hører ikke så godt og taler lidt højt.

Eigil har svært ved at tale om sex og bliver meget forfjamsket, når snakken falder på det, men Eigil er en klassisk romantiker, der gerne vil "gøre kur" til Agnes.

Eigil er sjov, fordi han er "fish out of water". Han er, i modsætning til de andre involverede, relativ normal. Scenen skal ende med, at Eigil gerne vil se Agnes igen.



Fuck Arnes Øl og fuck
det hele! Jeg skrider!