

Summer Lovin'

autorstwa Trine Lise Lindahl, Elin Nilsen i Anna Westerling

Liczba graczy: 6

Mistrz Gry: 1

Czas: 2 godziny

Streszczenie

Jest to gra o sześciu osobach wracających w trzyosobowych grupach do domu z festiwalu. Każdy z nich związał się z jedną osobą z drugiej grupy. Skupiamy się na jednej parze w danym momencie i pozwalamy im opowiedzieć swoje strony historii, zanim odegrają to, co faktycznie się wydarzyło. Kończymy monologami, które mają miejsce po nabraniu dystansu.

Wizja

Można by pomyśleć, że w tym scenariuszu chodzi o znalezienie idealnego partnera, natychmiastowe uprawianie niesamowitego seksu i życie długo i szczęśliwie. Ale tak nie jest. Chcemy opowiedzieć historie o niewygodnym stosunku w namiocie, trawie w tyłku i słabej komunikacji, która prowadzi do tego, że wszystko jest niezręczne. Ale także o dobrych rzeczach w spotkaniu dwojga ludzi próbujących dotrzeć do siebie nawzajem i o tym miłym uczuciu, które pojawia się, gdy się z kimś kochasz.

Chcemy również bawić się faktem, że ludzie różnie interpretują sytuacje i odbierają rzeczywistość, opowiadając o swoich doświadczeniach. Ma to być zabawny i rozrywkowy scenariusz, ale wciąż z głębią i silnym powiązaniem z prawdziwym życiem. Chcemy również wykorzystać ten scenariusz, aby zmusić ludzi do rozmowy o seksie, do werbalizacji zarówno tego, co faktycznie dzieje się w sytuacji seksualnej, jak i związanych z tym uczuć.

Ty, prowadzący, będziesz manifestować tę wizję, prowadząc graczy w tworzeniu tych historii. Niech to oni będą gwiazdami. Twoim zadaniem jest obserwowanie, jak gracze wykorzystują ramy wyznaczone przez ciebie, aby uczynić grę tak interesującą i zabawną, jak to tylko możliwe. Wyjaśniliśmy intencje stojące za elementami projektu w całym tekście. Jeśli chcesz osiągnąć te intencje w inny sposób, możesz to zrobić, ale pozostań wierny tej idei.

W tym manuskrypcie znajdziesz cały scenariusz, w tym ćwiczenia dla graczy do wykonania przed grą, aby wprowadzić ich w odpowiedni nastrój. Przeczytaj całość przed rozpoczęciem gry.

Struktura gry

To jest opis samej gry. Zobacz "Przed rozpoczęciem gry", aby zapoznać się z przygotowaniem.

Gra rozpoczyna się, gdy bohaterki wracają do domu z festiwalu muzycznego, na którym pracowały. Trzy dziewczyny siedzą w samochodzie i wracają do swojego rodzinnego miasta. Rozmawiają o wydarzeniach, a zwłaszcza o seksie, który każda z nich uprawiała z jednym z chłopaków, którzy w tym samym czasie siedzą w pociągu i dyskutują na ten sam temat.

W grze występują na przemian dwa różne rodzaje scen. Sceny Tell Me More to sceny, w których dwie osoby, które uprawiały ze sobą seks, opowiadają swoim znajomym o tym doświadczeniu. Sceny What Actually Happened to sceny, w których każda para odgrywa to, co faktycznie się wydarzyło. W scenach Tell Me More mistrz gry będzie przełączał scenę między dwiema grupami według własnego uznania. Gdy wszystkie trzy pary odegrają swoje sceny, każda postać wygłosi monolog o tym, jak się czuje i jak widzi przyszłość po nabraniu dystansu.

Gra jest przeznaczona dla sześciu graczy. Są trzy postacie kobiece i trzy męskie. Płeć gracza nie musi pokrywać się z płcią postaci, ale uważamy, że może to być interesujące, gdy gracz jako prawdziwa płeć i prawdziwa seksualność — aby grać nieco bliżej domu. Rozumiemy przez to bliskie osobistym doświadczeniom graczy, tak by mogli oni je wykorzystać i zastanowić się nad tym, w jaki sposób odgrywane sytuacje odnoszą się do ich własnego życia. Oznacza to oczywiście, że scenariusz można nieco zmienić, aby uwzględnić pary tej samej płci, jeśli lepiej pasuje to do doświadczeń gracza.

Gra z parami tej samej płci

- Zmień imiona
- Uważaj na wiadomości tekstowe — zmieniaj je i twórz nowe, jeśli ich treść jest związana z płcią.
- Sara i Andreas mogą być trudniejsi do zmiany — ze względów praktycznych powinni być ostatnią parą, która zmieni płeć.

Środowisko

Wspólnym miejscem spotkań bohaterów gry jest festiwal muzyczny, na którym pracują każdego lata. Większość z nich robi to od wielu lat i wszyscy się znają. Postacie męskie i żeńskie mieszkają w różnych miastach, więc spotykają się tylko podczas festiwalu i okazjonalnie na spotkaniach i imprezach, takich jak spotkania organizacyjne oraz imprezy przed i po. Wszyscy byli na imprezie inaugurującej festiwal dwa miesiące temu.

Postacie

Ten scenariusz zawiera sześć postaci, które połączyły się w pary.

Różne pary mają różne problemy.

- Kristina i Jacob są ze sobą wyluzowani i zrelaksowani, kiedy wcześniej się spiknęli, nie było to niesamowite, ale w porządku.
- Sara i Andreas mają problem z niewiernością i trochę niepewności wokół tej sytuacji.
- Maria i Peter mają problemy "techniczne", ale są czuli. Ona jest również starsza i ma wyższy status w kręgu festiwalowym niż on.

Czas

Cała gra powinna zostać wprowadzona i rozegrana w ciągu dwóch godzin. To może być trochę za mało, więc upewnij się, że utrzymujesz wysokie tempo, ale bez popędzania graczy. Na przykład, jeśli scena toczy się powoli, możesz ją przyspieszyć, mówiąc "Dwa piwa później, robisz się coraz bardziej zalotny" lub "Jest dziesięć minut później, zdjęłeś jej spodnie". Można to również wykorzystać, jeśli gracze owijają w bawełnę, ponieważ boją się wchodzić w seksualne szczegóły.

Przed rozpoczęciem gry

Kiedy gracze przybędą, jako mistrz gry powinienes wykonać następujące sześć czynności:

1. Przedstawienie koncepcji

Jest to scenariusz bez tajemnic. Wyjaśnij graczom, że wcielą się w pary, które uprawiały seks podczas festiwalu, a scenariusz będzie dotyczył tego, jak później rozmawiają o tym z przyjaciółmi i co tak naprawdę się wydarzyło. Wyjaśnij cały scenariusz, w tym technikę seksu, aby gracze wiedzieli, czego się spodziewać. Pamiętaj, aby powiedzieć graczom, że jeśli czują się zbyt niekomfortowo, mogą przerwać scenę w dowolnym momencie.

2. Historia przygody na jedną noc

Aby wprowadzić uczestników w nastrój i skłonić ich do zastanowienia się nad własnym życiem, pozwól każdemu z graczy opowiedzieć o przypadkowym intymnym spotkaniu, którego doświadczyli, na przykład o przygodzie na jedną noc — jeśli to możliwe, na festiwalu lub podobnym wydarzeniu. Jeśli wydaje się to trudne dla graczy, możesz im powiedzieć, że mogą kłamać, ale nie mogą powiedzieć, że kłamią.

3. Sprośne słowa

Aby gracze byli w stanie mówić obrazowo o seksie — ustal, że w tym pokoju można wypowiadać sprośne słowa. Zrób to poprzez ćwiczenie, w którym wszyscy w pokoju wypowiadają jedno sprośne słowo po drugim. Mogą to być słowa takie jak kutas, łechtaczka, sutek itp. Obejdź grupę kilka razy, aby wszyscy mogli spróbować, a niezręczne uczucie zniknie i mówienie takich rzeczy stanie się bardziej znormalizowane.

4. Rozdziel role

Jako MG decydujesz, kto gra kim. Gracze nie mogą wybierać. Opierasz swój wybór na tym, co powiedzieli ci gracze i co uważasz za najlepszą grę. W tym kontekście dobrze jest pozwolić graczom grać blisko domu.

5. Przedstawienie ról

Aby wszyscy mogli się poznać, gracze powinni przedstawić swoje postacie innym graczom. Należy omówić pozycję postaci na festiwalu, ich osobowość i relacje z osobą, z którą uprawiają seks.

6. Utworzenie grup przyjaciół

Aby stworzyć grupę przyjaciół i rozruszać graczy, zrób krótką scenkę. Sugerujemy scenę z imprezy dla wolontariuszy, w której wszyscy uczestniczyli dwa miesiące temu, najlepiej, zanim ktokolwiek pojął próbę podrywu. Atmosfera powinna być podekscytowana, wszyscy nie mogą się doczekać festiwalu. Celem jest umożliwienie graczom wypróbowania postaci i sceny festiwalowej. Dynamika w grupie powinna być otwarta i pełna zaufania, ci ludzie naprawdę się znają.

Sceny

Historia każdej pary składa się z dwóch kolejnych scen. W pierwszej scenie każda część pary opowiada swoim przyjaciołom o seksie. W następnej scenie odgrywają faktyczny seks. Odbywa się to trzy razy, po jednym dla każdej pary.

Powiedz mi więcej (Tell me more)

W tej scenie dwie postacie, które uprawiały ze sobą seks, opowiedzą swoim przyjaciołom o tym, jak to było, jak doszło do seksu i o swoich bezpośrednich przemyśleniach na ten temat. Oczywiście nie musi to być całkowicie dokładne, pamiętamy różnie i edytujemy szczegóły i historie, kiedy opowiadamy naszym przyjaciołom o naszych intymnych doświadczeniach i przemyśleniach. Aby ustawić każdą scenę, MG przeczyta, co chłopaki widzieli poprzedniej nocy i wiadomości tekstowe wysłane przez dziewczyny poprzedniej nocy i rano. (Patrz "Ustawianie scen") Celem jest nadanie tonu i danie graczom inspiracji do tego, jak minęła ostatnia noc.

MG będzie przełączał się między dwoma lokacjami w odpowiednich odstępach czasu. Ważne jest, aby gracze słuchali tego, co dzieje się w drugiej grupie i dostosowywali swoje historie do siebie nawzajem. Postrzeganie wydarzeń przez obie postacie nie musi się zgadzać, ani nie muszą być one szczere wobec swoich przyjaciół, ale ważne jest, aby twarde fakty były mniej więcej zsynchronizowane. Przyjaciele mogą zadawać pytania i zachęcać głównego bohatera do powiedzenia im więcej, więcej szczegółów, więcej tego, co myślą. Jeśli ta sekwencja przebiega powoli lub gracze mają niewielką inicjatywę, lub ujawniają niewiele szczegółów, MG może zadawać pytania "Powiedz mi więcej", aby pomóc graczom.

Przykład:

Gracz: A potem uprawialiśmy seks.

MG: Powiedz mi więcej! Czy dobrze posługiwał się językiem?

Co się właściwie wydarzyło (What Actually Happened)

Gdy gracze ustalą ramy poprzez scenę Tell Me Mores, odegrają faktyczną scenę seksu. Najpierw odgrywają scenę prowadzącą do seksu, następnie faktyczny seks, a następnie rozmowę do poduszki / zakończenie sceny. Seks oczywiście nie musi być penetracyjny, ale powinien być akcją seksualną, a nie tylko obściskiwaniem się. Scena zaczyna się od tego, że MG podaje parze scenerię. Gdzie się znajdują, która jest godzina itp. Może to być widoczne lub nie w scenie "Powiedz mi więcej". Ta pierwsza część jest rozgrywana w stylu larpa, gracze fizycznie odgrywają to, co się dzieje. Scena w końcu dochodzi do momentu, w którym oczywiste jest, że skończą uprawiając seks. Może to być spojrzenie, dotyk, pocałunek lub coś, co ktoś powie. W tym momencie pary chwytają się za ręce, aby przejść do trybu seksu. Mistrz gry może wtedy pomóc graczom, przenosząc parę w czasie i przestrzeni do i przestrzeni do odpowiedniego miejsca do uprawiania seksu.

Tryb seksu

Seks będzie rozgrywany werbalnie, a para będzie siedzieć naprzeciwko siebie, trzymając się za ręce i dotykając kolanami. Żadne inne części ciała nie powinny się dotykać w żadnym momencie. Dynamika powinna być zawsze typu akcja-reakcja-akcja. Oznacza to, że pierwsza kwestia po przejściu do trybu seksu jest zawsze akcją, po której następuje każda kwestia zaczynająca się od reakcji, po której następuje akcja.

Przykład 1:

Ona: Zaczynam zdejmować ci koszulę, nieco agresywnie.

On: Wow, ona jest naprawdę podniecona, dobrze dla mnie! Pomagam ci z koszulą jedną ręką, a drugą zaczynam pieścić twoją szyję.

Ona: Och, to łaskocze. Przesuwam twoją rękę w dół do mojej talii i przyciskam moje krocze do twojego.

Przykład 2:

On: Dotykam twojego cycka.

Ona: Podoba mi się to. Przesuwam się lekko, abyś mogła lepiej dosięgnąć i delikatnie cię całuję.

On: Wygląda na to, że idzie dobrze. Całuję cię głębiej z języczkiem.

Widzieliśmy, że gracze mają tendencję do zapominania o części dotyczącej reakcji. Jeśli zaczyna to brzmieć jak seks przez telefon, przypomnij im, aby zareagowali, pytając "Jak się z tym czujesz?" po akcji. Widzieliśmy również, że ludzie nie przechodzą do sedna, a raczej owijają w bawełnę. W takim przypadku możesz przenieść ich w czasie lub przestrzeni, a nawet zdjąć ubrania, na przykład: "10 minut później — jesteście w łóżku i oboje straciliście swoje koszule".

Chcemy, aby przejście od sceny zalotów do faktycznego seksu, a następnie do rozmowy przy poduszce, było tak płynne, jak to tylko możliwe. Jeśli gracze stoją, gdy zdecydują się przejść do trybu seksu, powinni spróbować przejść do krzeseł, aby usiąść. Kiedy rozpoczyna się tryb seksu, poprzednia rozmowa zamiera, jak to zwykle bywa, gdy zaczynasz być seksualny. Gdy gracze poczują, że ich scena seksu dobiegła końca, przełączają się z powrotem na grę fizyczną, puszczając ręce. Następnie kończą scenę w dowolny sposób, jaki uznają za stosowny, może to być przytulna rozmowa na poduszce, desperacka ucieczka lub grzeczne "ehm, w takim razie do widzenia".

Powiedz graczom, że jeśli czują się niekomfortowo w dowolnym momencie scen seksu, mogą po prostu wstać i przerwać grę. Nie ma w tym żadnego wstydu. Następnie pomóż im wrócić do gry w mniej onieśmielającej scenie, być może zamiast pełnego seksu penetracyjnego coś łżejszego. Możesz też po prostu wznowić scenę od początku lub w dowolnym momencie, który uznasz za stosowny.

Bezpieczny seks

Jest to realistyczny scenariusz, dlatego kwestia bezpiecznego seksu jest kluczowa. Powiedz graczom, że to, czy postacie zdecydują się użyć prezerwatywy, czy nie, zależy od nich, ale kwestia zapobiegania powinna być z przodu lub z tyłu ich umysłów.

Monologi

Po odegraniu wszystkich trzech scen każda z postaci powinna wygłosić monolog. Są to myśli i oczekiwania postaci dotyczące całej sytuacji, dzień lub dwa po powrocie do domu, przespaniu się, wzięciu prysznic i wydostaniu się z festiwalowej bańki. Nie było żadnego kontaktu między partnerami seksualnymi od czasu opuszczenia festiwalu. Każda para wygłasza swoje monologi razem, stojąc na podłodze, twarzą w tę samą stronę. Monologi powinny być krótkie i słodkie. Jedna osoba mówi pierwsza, potem druga, a potem pierwsza może powiedzieć coś więcej, jeśli chce.

Przykład 1:

Ona: Wiem, że nie powinnam, ale naprawdę lubię tego faceta. Wciąż czuję ciepło jego ciała przy moim i naprawdę chciałabym go jeszcze zobaczyć.

On: Wygląda na to, że podobało jej się bardziej niż mnie, ale jest naprawdę fajną laską, więc cieszę się, że to zrobiliśmy. Mam nadzieję, że się ze mną skontaktuje.

Ona: Napiszę do niego i zapytam, czy powinniśmy się spotkać następnym razem, gdy będziemy w tym samym miejscu.

Przykład 2:

On: To było naprawdę miłe, naprawdę lubię tę dziewczynę. Ale jestem pewien, że dla niej to był tylko seks.

Ona: Naprawdę lubię tego faceta, ale oczywiście jeśli się z nim skontaktuję, pomyśli, że jestem zdesperowana. Dla niego to był tylko seks.

On: Ale daj spokój, warto zaryzykować. Pojadę do jej miasta w następny weekend na lokalne afterparty. Wtedy zobaczymy, co się stanie.

Zakończenie

Gra kończy się po prostu po zakończeniu monologów, a MG dziękuje graczom za grę. Po tym może chcieć zachęcić graczy do porozmawiania trochę o grze. Gdy gracze mają już wychodzić, MG rozdaje każdemu z nich po jednej prezerwatywie, przypominając im, że może się to przydać na festiwalu ;) .

Przygotowanie scen

Zanim rozpocznesz każdą scenę Opowiedz mi więcej, przygotuj scenę, przekazując graczom informacje o tym, co widzieli chłopcy i jakie SMS-y wysłały dziewczyny.

Kristina i Jacob

Peter widział Kristinę obściskującą się z kimś innym w barze. Andreas widział, jak Jacob i Kristina byli strasznie pijani, wychodzili, chichocząc.

Kristina do Sary: Dzięki za ewakuację namiotu. Jestem twoim dłużnikiem.

Kristina do Marii i Sary: Ocena: Pro: Wyluzowany jak zawsze ;) Wada: Zasnął!

Kristina do Jacoba: Dzięki za przygodę. Nie fantastyczna, ale naprawdę fajna. Chętnie powtórzę, o ile nie zaśniesz.

Sara i Andreas

Peter widział Sarę i Andreasa, którzy częściowo się ukrywali.

Jacob widział Andreasa wychodzącego od Sary podejrzanie wcześnie rano

Sara do Marii i Kristiny: Cholera, czy któraś z was ma poranną pigułkę po?

Sara do Marii i Kristiny: I za ocenę: Pro: Superhot! Wada: Kłopoty z prezerwatywą!

Sara do Andreasa: Sytuacja jest pod kontrolą ;)

Maria i Peter

Jacob zobaczył Petera czytającego wróżbę Marii.

Andreas zobaczył Petera przyciskającego Marię do ściany i obściskującego się z nią.

Maria do Kristiny: Wiem, że mówiłam, że nie powinnam, ale on był taki miły, więc i tak to zrobiliśmy. Ale powiedzmy, że nie jest jeszcze jedi....

Maria do Kristiny i Sary: Ocena: Pro: Czułość! Wada: Naprawdę słaba technika — zapomniał o łechtaczce!

Maria do Petera: Zapomniałam szalika — możesz go przynieść?

Andreas Ekdal

Andreas jest członkiem komitetu decydującego o tym, kto zagra na indiebandstage. Daje mu to spory status i spędza sporą część roku, podróżując po innych festiwalach i koncertach, szukając nowych fajnych zespołów, które mógłby sprowadzić na festiwal.

Andreas jest, i był przez kilka lat, w długotrwałym związku z kimś, kogo nikt z pozostałych nigdy nie spotkał, ponieważ ona w ogóle nie interesuje się sceną festiwalową. Obecnie znajduje się w okresie przejściowym i jest nieco sfrustrowany zarówno sytuacją w pracy, jak i swoim związkiem. Na szczęście Andreas ma scenę festiwalową, na której może robić wiele fajnych rzeczy i poznać wielu dobrych przyjaciół.

Jako osoba Andreas jest miły i bardzo łatwo się z nim rozmawia. Jest inteligentny i intelektualny i jest dobrym przyjacielem wszystkich. Jednak może być zorientowany na status, trochę niepewny siebie i chce być w pobliżu fajnych ludzi. Czasami prowadzi to do tego, że jest nieco wykluczający, co zostało wymuszone przez jego pracę polegającą na znajdowaniu nowych fajnych zespołów.

Relacje z Sarą:

Kiedy spotkałeś ją po raz pierwszy, byłeś w niej całkowicie zauroczony. Co było dość niepokojące, biorąc pod uwagę, że właśnie wprowadziłeś się do swojej dziewczyny w domu. Cóż, to minęło, ale kiedy spotykałeś ją przez lata, zawsze czułeś do niej pociąg. Myślisz, że jest inteligentna i fajna, i na tym samym poziomie pod względem statusu, więc nie musisz się tym martwić. Na imprezie dla wolontariuszy dwa miesiące temu uprawiałeś z nią seks. Było gorąco. I coś, co chciałbyś powtórzyć. Nawet jeśli nie powinienes. Ale z drugiej strony...

Słowa kluczowe:

- Miły facet
- Zorientowany na status
- Niewierny

Peter

Peter jest dobrym facetem, który jest znacznie młodszy od reszty i dlatego wszedł na scenę festiwalu później. Pracuje jako wolontariusz za kulisami, gdzie Jacob jest kierownikiem sceny. Jest dobry w tym co robi, jest zorganizowany i bierze odpowiedzialność za swoją pracę. Ma duży potencjał i ambicję, aby awansować do bardziej wykwalifikowanych zadań. Pewnego dnia chciałby zostać Jacobem Lindkvistem lub Marią Aronsson.

Jest facetem pewnym siebie, zarozumiałym i nie boi się niczego, ale ponieważ jest młodszy, może być trochę niepewny siebie w porównaniu do innych. Kręcąc się z innymi młodymi wolontariuszami i festiwalowymi dziewczynami, uprawia tak dużo przypadkowego seksu, że przynajmniej na razie nie wyobraża sobie bycia w związku.

Związek z Marią:

Uważasz, że to naprawdę fajna dziewczyna. Podziwiasz ją za pracę, którą wykonuje i jej pozycję na festiwalu. Uważasz, że wygląda naprawdę dobrze, ma najgorętsze cycki na świecie!

Jacob przedstawił ci ją szturchnięciem i mrugnięciem w zeszłym roku. Flirtowaliście podczas ostatnich spotkań, a na imprezie dla wolontariuszy dwa miesiące temu całowaliście się i planowaliście gdzieś wyjechać.

Ale potem po prostu zniknęła. Cóż, będą nowe szanse.

Słowa kluczowe:

- Młodszy
- Ambitny
- Łatwy

Jacob Lindkvist

Jest królem zaplecza głównej sceny. Spotyka się, pracuje i imprezuje ze wszystkimi fajnymi artystami, co czyni go gwiazdą. Ma ekipę wolontariuszy, młodych chłopców i dziewcząt, którzy wykonują jego rozkazy - to jego grupa, którą zarówno chroni, jak i prowadzi. Jacob jest praktycznym facetem, który pracował na swoją pozycję i przez wiele lat zajmował to stanowisko.

Jest spokojnym facetem o zrelaksowanym podejściu do przypadkowego seksu. Oznacza to, że zaliczył wiele kobiet na tym festiwalu, a ktoś mógłby nawet żartobliwie nazwać go męską dziwką tej sceny, nie ma nic przeciwko. Jest po prostu jednym z tych nieskomplikowanych ludzi, którzy są bardzo fajni, lubią seks i chętnie go uprawiają, gdy mają taką możliwość, ale nie żywią urazy, gdy są odrzucani.

Relacje z Kristiną:

Jest gorącą dupcią, na którą patrzysz od jakiegoś czasu. Jest inteligentna, fajnie się z nią rozmawia i świetnie się razem bawicie. Dla ciebie wydaje się naprawdę twarda, jak dziewczyna, która poradzi sobie ze wszystkim. Na zeszłorocznym festiwalu podjąłeś przyzwoity wysiłek, by zaciągnąć ją do swojego namiotu, ale była bardziej zainteresowana kimś innym. Ale udało ci się wiele zdziałać i to sprawiło, że pragnąłeś jej jeszcze bardziej.

Na imprezie dla wolontariuszy dwa miesiące temu była singielką i uprawiała z tobą seks. Było gorąco i zdecydowanie zrobiłbyś to ponownie.

Słowa kluczowe:

- Easy going
- Król za kulisami
- Męska dziwka.

Sara Edvardson

Sara jest odpowiedzialna za logistykę na festiwalu. Od dłuższego czasu jest singielką, ale nie spieszy jej się do związku. Jest dumna i pełna uczciwości, nie zważa na nikogo. W relacjach może być nieco powściągliwa, ponieważ naprawdę nie chce wyjść na luzaka. Jest dobrze zorganizowana i bardzo poważnie traktuje swoje zadania na festiwalu. Czasami tak bardzo, że zapomina o flircie. Jest również bardzo wybredna, jeśli chodzi o mężczyzn i chciałaby uprawiać bardziej swobodny seks, ale faceci po prostu nie są wystarczająco dobrzy lub jest zbyt dumna.

Związek z Andreasem:

Odkąd go poznałaś, pracując razem na festiwalu kilka lat temu, zawsze miałaś do niego słabość. Gdyby nie był w związku, prawdopodobnie już dawno próbowałabyś go poderwać. I prawdopodobnie by ci się udało. Lubisz z nim rozmawiać i dobrze czujesz się w jego towarzystwie, ale czasami czujesz się dość wykluczona, gdy rozmawiacie w grupie fajnych ludzi.

Na imprezie dla wolontariuszy dwa miesiące temu skończyło się na gorącym, cudownym seksie. Masz wielkie oczekiwania, że będzie tego więcej, nawet jeśli widzisz, że jego długotrwały związek może skomplikować sprawy.

Słowa kluczowe:

- Dumna
- Wybredna
- Skupiona

Maria Aronsson

Maria jest odpowiedzialna za organizację wszystkich wolontariuszy na festiwalu i jest świetnym liderem i organizatorem. Jej prawdziwą ambicją jest przejęcie pewnego dnia całego festiwalu. Jest związana ze sceną od lat, a także z chłopakami... Przynajmniej związała się ze wszystkimi interesującymi. Ma silną pozycję społeczną, w której czuje się komfortowo, a pogoń za statusem jest już za nią. Maria jest romantyczną, ambitną zdzirą, w najlepszym tego słowa znaczeniu. Jeśli chodzi o związki, jest emocjonalna i czasami może być naiwna, mając nadzieję, że znajdzie się Pan Idealny, który zwali ją z nóg. Ale to nie znaczy, że nie może się dobrze bawić w oczekiwaniu.

Relacje z Peterem:

Uważasz, że ten facet jest miły, zabawny i godny zaufania. Widziałas go w pracy i jesteś pod wrażeniem sposobu, w jaki bierze na siebie odpowiedzialność. Wygląda na naprawdę dobrego faceta, ale uważasz, że jest dla ciebie trochę za młody. Jacob przedstawił ci go szturchnięciem i mrugnięciem na imprezie dla wolontariuszy. Skończyło się na tym, że się z nim umówiłaś i planowałaś gdzieś uderzyć. Ale potem spiknęłaś się z kimś innym i zostawiłaś go w zawieszeniu. Przez ostatnie kilka dni przed festiwalem trochę się spotykaliście.

Słowa kluczowe:

- Ambitny
- Romantyczny
- Być w pobliżu

Kristina Strand

Kristina jest odpowiedzialna za komunikację podczas festiwalu. Jest świeżo upieczoną singielką, która chce się dobrze bawić, łącząc swoją pracę z rock'n'rollowym życiem. Stara się żyć zgodnie z własnymi silnymi zasadami społecznymi, jeśli chodzi o przypadkowy seks, co oznacza bycie uczciwym, opiekuńczym, otwartym i trzymanie potencjalnych dramatów w środku, aby chronić lub unikać przeszkadzania ludziom, z którymi się angażuje. Powoduje to, że zawsze zachowuje się chłodno wobec potencjalnego partnera, nawet jeśli jej głowa może wirować od emocji. Ale chętnie i bez cenzury dzieli się swoimi uczuciami z przyjaciółmi. Jest również cyniczna i pragmatyczna. Kristina lubi flirtować i jest seksowna, ale może to być spowodowane tym, że aktywnie wykorzystuje swoją seksualność w kontaktach towarzyskich z ludźmi, a nie jej wyglądem.

Relacje z Jacobem:

Flirtujesz z tym facetem od jakiegoś czasu. Dużo rozmawialiście i czujesz się naprawdę komfortowo w jego towarzystwie. Na festiwalu w zeszłym roku dużo się kochaliście, ale odrzuciłaś go dla innego faceta. Na imprezie dla wolontariuszy dwa miesiące temu dokładnie rozważyłaś, czy uprawiać z nim seks, czy nie, i ostatecznie zdecydowałaś się na to. Seks nie był zbyt udany, ale całe doświadczenie było naprawdę miłe i prawdopodobnie zrobisz to ponownie, jeśli nadarzy się okazja. W rzeczywistości prawdopodobnie zawsze będziesz uprawiać z nim seks, chyba że ktoś bardziej interesujący będzie pod ręką.

Słowa kluczowe:

- Cyniczna
- Zalotna
- Rock'n'roll