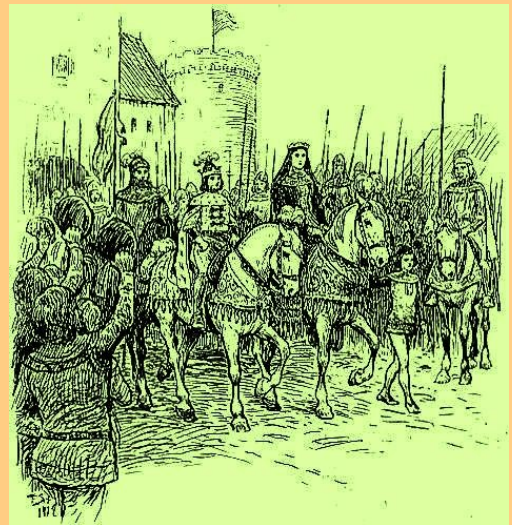


# Oprøret ved Kalø

## – et rollespil om magt i middelalderen

**I Jylland** er bondeoprøret slået ned. Bønderne er vendt desillusionerede hjem til Djursland, bekymrede for deres fremtid og den straf, der er pålagt dem. De involverede herremænds skæbne står til skræk og advarsel i alles bevidsthed.

**Kong Erik** er træt af jyderne og deres brok og oprørs-  
trang og har opført flere borge rundt omkring i landsdelen  
for at holde befolkningen nede. En af dem er borgen på  
Kalø. Den ligger på en ø i Kalø Vig, og for at trænge ind i  
den, må man enten over en ganske smal dæmning eller for-  
søge at indtage fæstningen fra søsiden. Begge dele synes  
umuligt, især for en flok bønder uden militære evner.



**Det** er kommet den lokale befolkning for øre, at Kongen  
opholder sig på borgen for en tid. Her befinder han sig el-  
lers kun, når det er absolut nødvendigt. Der breder sig en  
utryghed blandt befolkningen. Hvorfor er Kongen på Kalø? Vil han straffe de oprørske bønder  
yderligere? Vil han udskrive endnu flere skatter til den pressede befolkning?

**Der** går rygter om, at en gruppe bønder er tilbageholdt på borgen under mistanke for konspi-  
ration mod kongen. Faktisk er der flere, der mener at have set mørke skikkelser ført over dæm-  
ningen sent om aftenen. Og tre bønder mangler i deres hjem. Deres familier er frustrerede, for  
hvad skal de stille op uden deres husbond?

**De** tre manglende bønders skæbne er uvis. Det er klart, at de er taget til fange for at forebyg-  
ge endnu et oprør. Men hvordan bliver de befriet? Og hvem kan hjælpe med at få bønderne  
ud af den uigennemtrængelige borg?

**Det** trækker op til konflikt i det lille samfund. Vil det ende med et nyt oprør? Og kan kon-  
gen sørge for at opretholde ro og orden?

**Rollespillet er et strategisk spil om magt i middelalderen.**

# Spilleregler

Klassen/klasserne deles i 7 grupper, som alle repræsenterer en klasse i samfundet. Grupperne har hver især et mål, som skal opnås i spillet, og det handler om at arbejde sammen bedst muligt i gruppen og finde ud af, om det kan lade sig gøre at samarbejde med andre grupper, så man står stærkere.

Spillets regler skal overholdes, og som det var i middelalderen, er der forskellige regler alt efter, hvilken klasse i samfundet, man tilhører.

## 1. Kend jeres plads i hierarkiet!

Middelalderssamfundet er klassesdelt, og alle må kende sin plads i hierarkiet. Gruppe 0 må derfor kun henvende sig direkte til gruppe 1 og 2 og må IKKE tale med gruppe 3, 4, 5 og 6. Gruppe 1 må tale med gruppe 0 og 2, og gruppe 2 må tale med 0, 1 og 3. Gruppe 3 må tale med gruppe 0, 1, 2 og 4, men vil sjældent nedværdige sig til at tale med gruppe 0 og 1. Gruppe 4 må tale med gruppe 0, 1, 2, 3 og 5, men vil ikke nedværdige sig til at tale med gruppe 0, 1 og 2. Gruppe 5 må tale med gruppe 3, 4 og 6 - gruppen vil ikke ønske at tale med andre grupper.

Ønsker gruppe 1 f.eks. at opnå noget hos gruppe 3, må man have en "mellemand", som enten kan være et medlem af gruppe 2, som i forvejen har en forbindelse til gruppe 3, eller gennem en repræsentant fra kirken - en munk, nonne eller en præst, som er de eneste, der må tale med alle grupper og færdes frit i området.

## 2. Passerseddel

For at kunne færdes på kongens jord omkring Kalø må man have en passerseddel. Dem er der ikke mange, der er i besiddelse af, og det kræver ressourcer at tilkøbe den slags. Enkelte af kirkens folk har passersedler, og måske vil de sælge dem - for den rette pris?

Gruppe 4, 5 og 6 må - ligesom kirkens folk (gruppe 7) - færdes uden passerseddel. Gruppe 0, 1, 2 og 3 må ikke nærme sig borgen uden en passerseddel.

## 3. Løgn og sandhed

Det er tilladt at lyve for de andre grupper, hvis man vil skjule sine hensigter og mål. Det er IKKE tilladt at lyve for kirkens folk. Det vil være som at lyve for Gud!

## 4. Samarbejde i grupperne

Det er vigtigt at samarbejde i gruppen. Gruppen kan kun opnå sine mål ved at stå sammen og løse opgaverne i fællesskab.

Hver gruppe starter med en pose fælles ressourcer.

Hver gruppe starter med at vælge et "overhoved", som bestyrer ressourcerne og træffer den endelige beslutning i tvivlsspørgsmål.

Undervejs bliver der mulighed for at optjene ekstra ressourcer - eller få fat i oplysninger, man har behov for!

## Grupperne og deres opgaver

**Gruppe 0:** Består af en blandet gruppe af medlemmer af samfundets bund: en tigger, en lommetryv, en natmand mv. De er grundlæggende kun interesserede i at skaffe penge og mad og har ingen personlig interesse i de tilfangetagne bønder og i oprør mod kongemagten generelt. Stiller kun deres hjælp til rådighed for at få noget til gengæld – arbejder gerne for mad og husly.

**Gruppe 0 har til opgave:** At samarbejde med gruppe 3 omkring deres mål. De vil gerne arbejde for en gruppe højere oppe i hierarkiet, da de besidder de ressourcer, de gerne vil have del i. Arbejder gerne som håndlangere, spioner - eller ”på kant med loven”!

**Ressourcer:** Lidt korn, arbejdskraft

For at kunne fuldføre opgaven har gruppe 0 behov for oplysninger omkring gr. 3 og kontakt til gruppe 3 for at tilbyde arbejdskraft. Gruppen skal derfor bruge flere ressourcer, så de kan købe oplysninger fra de gejstlige/kirkens folk.

**Gruppe 1:** Består også af en blandet flok, som hovedsageligt arbejder i landbruget. De vil gerne bidrage til befrielsen af bønderne, men har ikke nogen egentlig interesse i et opgør med kongemagten. Gruppen vil gerne samarbejde, helst med gruppe 2, fordi de er højere oppe i hierarkiet og sørger for deres logi, arbejde mv. Derfor er gruppe 2's interesser også deres interesser. De agerer gerne spioner eller håndlangere - mod betaling, naturligvis.

**Gruppe 1 har til opgave:** At finde ud af, hvad gruppe 2's planer er og hjælpe dem - til gengæld for penge og mad.

**Ressourcer:** Korn, mad, lidt penge, arbejdskraft

For at kunne fuldføre opgaven, må gruppe 1 finde ud af, hvordan de kan hjælpe gruppe 2, og hvem der eventuelt vil modarbejde dem. Det kræver oplysninger, som kan fås hos de gejstlige - mod køb af afladsbreve, naturligvis.

**Gruppe 2:** To bondefamilier med egne gårde og deres nærmeste. De er en del af konspirationen mod kongen, og alt hvad de laver er derfor med frygten for også at blive taget til fange i borgen. Gruppe 2 har brug for at vide, hvem de kan stole på og hvem, der kunne finde på at ”sladre” om deres foretagende. Samtidig vil de gerne have befriet deres allierede, som er fanget på borgen. Skal de vælge en diplomatisk løsning, eller skal de forsøge at trænge ind i borgen – og hvem kan hjælpe? De har brug for en spion, som kan opsuse oplysninger....

**Gruppe 2 har til opgave:** At finde ud af, hvem af de andre grupper, der kan hjælpe dem. De vil gerne have hjælp højere oppe i hierarkiet, men er bange for at røbe for mange detaljer omkring de planer, de har. De vil befri de tre bønder på Kalø og skal finde ud af, om nogen på borgen kan bestikkes til at frigive bønderne.

**Ressourcer:** Korn, mad, lidt penge, bolig

For at kunne fuldføre opgaven, må gruppen have oplysninger omkring, hvad der sker i gruppe 3 og 4 for at finde ud af, om de her har allierede. Og om fangerne kan frigives for en pris?

**Gruppe 3:** En lokal embedsmandsfamilie med kontakter til adelen. Familien vil gerne opretholde tingenes tilstand og er hverken interesseret i et opgør med kongemagten eller at blive frataget deres privilegier i samfundet. Faktisk vil de helst forholde sig neutrale og går ind for en diplomatisk løsning på konflikten. De tilfangetagne bønder er de egentlig ligeglade med, da det ikke vedrører deres tilværelse direkte. De vil gerne være allierede med kongemagten og skaffe oplysninger, der kan hjælpe kongen til at opretholde ro og orden!

**Gruppe 3 har til opgave:** At finde ud af, hvad de øvrige grupper planlægger: hvem er imod kongen, og hvem er hans støtter? De skal advare kongen om et evt. komplot og hjælpe ham bedst muligt – uden at have direkte kontakt til kongefamilien.

**Ressourcer:** God mad, krydderier, penge, fast ejendom, sølv

For at kunne fuldføre opgaven må gruppe 3 skaffe de nødvendige oplysninger - evt. gennem kirkens folk, eller ved at ansætte håndlangere og spioner fra en lavere klasse/gruppe.

**Gruppe 4:** En lokal adelsfamilie, som i al hemmelighed er meget utilfreds med kongemagten. De vil gerne have Kong Erik til at forlade Kalø, men de vil ikke tage aktiv del i et oprør – de er skræmte af den skæbne, adelen led efter slaget ved Hatting Mark. De vil arbejde for at få kongen til at forlade landsdelen, men de vil ikke være direkte involverede af frygt for konsekvenserne.

**Gruppe 4 har til opgave:** At finde allierede, som kan hjælpe med et komplot – og befrielsen af de oprørske bønder – uden at det er muligt at spore handlingerne tilbage til dem.

**Ressourcer:** Al slags mad, krydderier, penge, jord og gods, sølv, guld, våben

For at kunne fuldføre opgaven, må gruppe 4 skaffe oplysninger omkring de andre grupper – hvem er allieret, og hvem kan ”hyres” som håndlangere, uden at de ”sladrer” om gruppen?

**Gruppe 5:** Lensmanden på Kalø og hans familie og følge. I hemmelighed er lensmanden utrolig træt af Kong Erik og hans følge og vil gerne have ham ud af vagten så hurtigt som muligt – Kongen har ”voldgæstet” Kalø længe nok nu! Så længe et oprør truer, bliver Kongen boende. Det ved han. Men hvordan får de overbevist kongen om, at der er styr på bønderne på Djursland, og at kongen sagtens kan rejse til Sverige og føre krige, som han helst vil?

**Gruppe 5 har til opgave:** At slippe af med kongen så hurtigt som muligt ved at få kontrol over bønderne og den utilfredse befolkning i området. Ved at gøre det må de enten: Bruge magt og tvinge bønderne og befolkningen på plads eller bestikke befolkningen med goder såsom ekstra mad eller penge.

**Ressourcer:** Al slags mad, krydderier, penge, jord og gods, sølv, guld, våben

For at kunne fuldføre opgaven, må gruppen finde ud af, hvem der planlægger et oprør mod kongen. De skal stoppe deres forehavende - uden at Kongen finder ud af, hvad der foregår. Gruppen har mulighed for at tage fanger ind til afhøring.

**Gruppe 6:** Kong Erik, hans familie og følge. Kongen står stærkt i samfundet, fordi han er kongen, og hans position er ikke umiddelbart truet, nu hvor bondeoprøret er slået ned – tror han! Alligevel har han ladet tre selvejende bønder tilfangetage, da rygterne svirrer om en ny konspiration mod ham. Kongefamilien vil gerne have fred, og derfor er de nødt til at få styr på, hvem der er imod dem, og hvem de kan regne med som allierede.

**Gruppe 6** har til opgave at finde frem til, om der er et oprør på vej, og hvem der står bag. De skal sørge for at nedkæmpe oprøret - f.eks. har de mulighed for at tage flere fanger ind til afhøring. Gruppen skal finde ud af, om der er flere grupper, der er imod kongemagten - og hvem disse grupper er!

**Ressourcer:** Kongen har næsten ubegrænsede ressourcer - og magt!

For at kunne fuldføre opgaven må gruppen skaffe oplysninger om de andre grupper - uden at have kontakt til andre end gruppe 5 og eventuelt gejstlige/kirkens folk. Måske skal der hyres ”spioner” hos de lavere klasser?

**Gruppe 7:** De gejstlige – kirkens folk. Gud har en stor betydning i middelalderen, og derfor er kirkens folk både velansete og frygtede. De har en vis magt i samfundet og er de eneste, der kan tale med alle grupper. De har tilladelse til at færdes, hvor de vil – også på kongens jord. De besidder flere væsentlige dokumenter, som andre gerne vil have fat i – f.eks. passersedler. Og så kan de læse og skrive og er veltalende. Kirkens folk har ikke de store besiddelser selv og vil derfor gerne have penge af befolkningen og vil forsøge at sælge afladsbreve. De kan fungere som ”mellemænd” mellem grupperne, men vil helt sikkert tage sig betalt for det!

**Gruppe 7** har til opgave at sælge så mange afladsbreve som muligt – til gengæld gør de gerne tjenester for de forskellige grupper og skaffer de oplysninger, der har brug for.

**Ressourcer:** afladsbreve, passersedler og vigtige kompetencer.

1 afladsbrev koster 2 sølvmonter for gr. 0 - 2.

1 afladsbrev koster 1 guldmønt for gr. 3 - 4.

1 afladsbrev koster 3 guldmønter for gr. 5 - 6

1 passerseddel koster 2 sølvmonter.

#### **Øvrige:**

- Tre tilfangetagne bønder, som også gør diverse forsøg på at overtale deres tilfangetagere om at slippe dem ud. De skal overbevise kongen om deres uskyld – og at der ikke er et nyt bondeoprør på vej.

- To borgvagter. Den ene vil lade sig bestikke for 3 guldmønter og slippe fangerne fri - den anden vil tage eventuelle oprørere til fange!