

MERKUCIO

BARTŁOMIEJ GAJDZIS
BARTOSZ ZIOŁO



Przyjaźń potrafi być silniejsza niż śmierć

WPROWADZENIE

Wszyscy znamy opisaną przez Barda z Avonu historię kochanków z Werony. Romeo i Julia, najślynniejsza para w światowej literaturze. Ktoś mógłby zapytać: czy istnieje piękniejsza historia miłosna?

Otóż istnieje. Co więcej, rozgrywa się w tym samym mieście i w tym samym czasie. Chodzi oczywiście o męską, braterską miłość, która połączyła Romea i Merkucja, a którą już niedługo również wy będziecie mogli przeżyć od wzniosłych początków do tragicznego finału. Może będziecie rwać włosy z głowy, patrząc, jak najwspanialsze uczucie naszych czasów rozłazi się w szwach przez jedną kobietę, a może odetchniecie z ulgą, gdy okaże się silniejsze niż śmierć. Wszystko zależy od was!

O CZYM JEST TA GRA

To tragikomedia opowiadająca o prawdziwej męskiej przyjaźni między dwoma głównymi bohaterami – Romeem i Merkucjem. Podzielona na cztery akty zawierające następujące po sobie sceny narzucane w dowolnej kolejności przez prowadzącego.

Co istotne gra opowiada o przyjaźni, wręcz braterskim oddaniu. Nie opowiada za to o związkach romantycznych czy seksualnych między głównymi bohaterami. Wszelkie tego typu odniesienia nie mają więc racji bytu w tej grze.

Gra jest komedią, więc nie zabraknie tutaj humorystycznych scen. Scenariusz jest bardzo ramowy, dokładny przebieg wydarzeń zależy wyłącznie od samych uczestników. *Romeo i Merkucjo* stawia na męski, często sztubacki humor. Nie zabraknie tutaj przedmiotowego traktowania kobiet, pijaństwa, bez troski czy braku poszanowania dla ideałów i świętości.

Gra rozpoczyna się po powrocie głównych bohaterów do Werony ze studiów w Padwie. Mimo, że całość wzorowana jest na Szekspirowskim dramacie dokładne realia zależą wyłącznie od woli i inwencji uczestników. Za tło może więc robić Werona średniowieczna, współczesna czy nawet usadowiona w przyszłości. Chcesz grać w realiach polskich blokowisk albo stacji kosmicznej „Neo-Werona 3” dryfującej na orbicie Saturna – nie ma sprawy, byle tylko stworzona historia była ciekawa.

Gra ma eksplorować różnego poziomu oddanie poświęcenia, do których zdolni są bohaterowie dla dobra swojego najlepszego przyjaciela. Oczywiście pojawia się tutaj wątek zakochania Romea w Julii (dokładnie tak, jak było w literackim pierwowzorze), ale ona sama w ogóle nie pojawia się osobiście w trakcie rozgrywki.

Sześcioro graczy (płeć gracza nie ma żadnego znaczenia dla odgrywanej postaci) kolejno, w parach wciela się w Romea i Merkucja. Pozostali, nie biorący akurat udziału w scenie uczestnicy gry na potrzeby konkretnych scen wcielają się we wspierające postaci, również wzorowane na bohaterach dramatu.

Szczegóły znaleźć można w rozdziale „Przebieg gry”.

LEGENDA

Dalej w tekście, zastąpiliśmy niektóre często używane sformułowania następującymi znakami i słowami-kluczami:

R&M	Romeo i Merkucjo. Nasi bohaterowie
R	Romeo
M	Merkucjo
WTEM	Słowo-klucz, które rozdziela scenę na dwie części, wydarzenia opisane po słowie WTEM mogą zajść dopiero, kiedy pierwsza część sceny się rozkręci. Jeżeli scena między R&M się nie klei, nie warto na siłę wchodzić z kolejną postacią.
†, ‡	Te symbole umieszczone przy opisie sceny, są odpowiednią dla prowadzącego, aby zachęcać do stosowania metatechnik. Szczegóły w rozdziale Metatechniki.

SCENARIUSZ

PRZYGOTOWANIA

Do gry preferowane jest niewielkie pomieszczenie, z powodzeniem może się ona jednak także odbywać na świeżym powietrzu. Widownia jest mile widziana, aczkolwiek nie konieczna do przeprowadzenia scenariusza. Na pewno przyda się parę krzesła, które będą mogły inscenizować różnego rodzaju przedmioty. Dla potrzeb metatechniki „Chodź pogadamy przy piwie” potrzebny będzie także postawiony z boku stół z dwoma krzesłami.

W ramach wydruków jedyne, co będzie potrzebne to 4 kopie zestawu postaci tła, 4 kopie „Braci Zasad” oraz lista scen dla prowadzącego.

Gra to jeepform w tradycyjnym rozumieniu tego terminu – nie są więc wymagane żadne dodatkowe rekwizyty, kostiumy ani wystrój. Całość rozgrywana jest bez potrzeby akompaniamentu muzyki, można jednak ją dodać wedle własnego uznania.

Przed rozpoczęciem gry należy przypomnieć uczestnikom podstawowe ramy gry, opisane w rozdziale „O czym jest ta gra”. Następnie odczytać „Braci zasady”, które mają pomagać w trzymaniu się tych ram. Odczytać wszystkie postaci tła oraz wytłumaczyć na jakiej zasadzie będą one odgrywane. Podzielić graczy na trzy pary i wytłumaczyć konstrukcję aktów. Więcej szczegółów odnośnie tych wszystkich kroków znaleźć można w rozdziale „Przebieg gry”.

METATECHNIKI

Metatechniki to specjalne mechanizmy, które mogą być stosowane w trakcie gry. W przypadku „Romea i Merkurcja” mogą być używane wyłącznie przez graczy aktualnie odgrywających parę głównych bohaterów. Aby użyć którejś z nich wystarczy wypowiedzieć głośno ich nazwę. W takim wypadku scena zostaje przerwana na czas trwania metatechniki i podejmowana dokładnie w tym samym momencie po zakończeniu jej trwania.

„Chodź pogadamy przy piwie”

Do rozgrywania tej metatechniki przyda się opisany w rozdziale „Przygotowania” postawiony z boku stół z krzesłami. Para głównych bohaterów siada przy nim i udając, że są właśnie w barze przy stoliku i popijają piwo komentują wydarzenia, które miały miejsce w przerwanej właśnie scenie. W ten sposób mogą odwołać się do właśnie przerwanej sceny i za pomocą zakulisowej narracji zmienić jej bieg bądź zaskryptować konkretny wynik. Mogą także odwołać się do podobnych wydarzeń z przeszłości, lub spowodować wejście do sceny kolejnej postaci tła. Oznaczenie † przy opisie sceny oznacza, że warto zachęcić graczy do użycia w niej tej metatechniki.

„Bo z babami to jest tak”

Główni bohaterowie na potrzebę tej metatechniki wcielają się w postaci kobiece. Powinny być one podobnie przerysowane i stereotypowe jak oni sami. Zabieg ten służy na skomentowaniu właśnie przerwanej sceny od niejako drugiej strony. Za jej pomocą można także zakulisowo dodawać nowe wydarzenia bądź opinie, które będą miały wpływ na późniejszą rozgrywkę. UWAGA! W trakcie używania tej metatechniki (i tylko wtedy!) w scenariuszu może pojawić się postać Julii. Oznaczenie ‡ przy opisie sceny oznacza, że warto zachęcić graczy do użycia w niej tej metatechniki.

W grze występuje także jedna metatechnika mogąca być zastosowana jedynie przez prowadzącego.

WTEM

Rozdziela scenę na dwie części. Opisane w scenie wydarzenia znajdujące się przed słowem WTEM dzieją się jedynie z udziałem R&M. Po zawiązaniu akcji prowadzący może za pomocą słowa WTEM wprowadzić do gry osobę występującą w opisie sceny wraz z odpowiednim celem/nastawieniem. WTEM stosujemy jedynie w miejscach, gdzie jest to zaznaczone w przykładowych scenach oraz podobnie, jednorazowo w scenach dodanych w trakcie gry przez uczestników bądź widownię. Dobre stosowanie tej metatechniki pomaga w podkreśleniu, że w historii najważniejsi są zawsze R&M oraz może służyć jako dobre narzędzie do przyspieszania rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na 4 akty podzielone na kilka-, kilkanaście scen. Spis proponowanych scen znajduje się w załączniku na końcu dokumentu. Nic oczywiście nie stoi na przeszkodzie, żeby dodać do nich własne. Kolejność scen jest całkowicie dowolna, oprócz wyraźnie zaznaczonych scen, które kończą konkretne akty i po których następuje zmiana graczy wcielających się w główne role.

W każdym z aktów bowiem konkretna para graczy wciela się w R&M. Podział na te pary powinien nastąpić przed rozpoczęciem gry, po przedstawieniu podstawowych zasad. Następnie jedna z nich ustala kto będzie R a kto M na całą długość trwania pierwszego aktu. W trakcie sceny w postaci R oraz M wcielać się mogą wyłącznie osoby z pary przypisanej do danego aktu. Nie mogą oni także odgrywać żadnych innych postaci.

Tak więc pierwsza para graczy wchodzi na scenę i od tej pory wcielają się w R&M. Prowadzący grę czyta opis sceny i rozgrywamy ją aż do zakończenia, łącznie z udziałem (bądź nie) postaci tła. Gdy rozegrają ostatnią scenę pierwszego aktu ich miejsce zajmuje następna para graczy, a oni sami mogą od tej pory wcielać się w postaci tła na tych samych zasadach co wszyscy (patrz dalej).

Co warto podkreślić – R&M nie są nigdzie opisani. Nie jest narzucone nic odnośnie ich charakteru czy zachowań. Wiemy jedynie, że są przyjaciółmi na życie i śmierć oraz że kierują się swoimi „Braci zasadami” (do których można i powinno się często odwoływać w trakcie scenariusza). Tak naprawdę jacy są R&M zależy tylko i wyłącznie od graczy, którzy się w nich wcielają. To oni tworzą te postaci od początku do końca. Ważnym jest tutaj, aby postaci te były więc konsekwentne – dlatego też gracze wcielający się w R&M w drugim akcie muszą odnosić się do tego, co zdarzyło się w akcie pierwszym i tak dalej. To są w końcu cały czas ci sami ludzie.

Pozostali gracze mogą w każdym momencie trwania sceny wejść do niej jako jedna z postaci tła, opisanych w osobnym załączniku na końcu dokumentu. Postaci tła nie są przypisane do konkretnego gracza – każdy z nich może grać dowolną postać w dowolnym momencie. Niektóre z proponowanych scen mają również zaproponowane postaci tła, które powinny się w nich pojawić. W pozostałych (chyba, że zaznaczone jest inaczej) istnieje pełna dowolność i to od graczy nie wcielających się akurat w R&M zależy kogo wprowadzą do danej sceny.

W akcie 4 następuje zniesienie wszystkich powyższych zasad. Tutaj każdy może odgrywać R lub M, każdy może być także dowolną postacią tła. To jest akt całkowicie retrospekcyjny, z zasady krótszy od pozostałych, ale również posiadający jasno sprecyzowane zakończenie – śmierć Merkucja.

WSKAZÓWKI

Dbaj o odpowiedni poziom humoru

Nie bój się przerywać scen. Jeśli coś za bardzo się dłuży lub przeciąga – po prostu przejdź dalej. Staraj się nakierowywać ludzi na odpowiednie tory, jednak nie narzucaj swojej wizji jako jedynej słusznej. Pamiętaj, że to scenariusz humorystyczny, nie powinno jednak zabraknąć prawdziwych problemów, które mogą pojawiać się w życiu każdej pary przyjaciół.

Unikaj odniesień do homoseksualizmu w kontekście relacji głównych bohaterów

Jak już zostało zaznaczone wcześniej „Romeo i Merkucjo” jest grą o męskiej przyjaźni. Jej formuła może jednak prowokować mniej lub bardziej stosowne odwołania do orientacji seksualnej głównych bohaterów. Należy ich unikać, aby zachować spójność narracji. Romans Romea z Julią jest istotnym elementem opowieści, bez którego gra nie będzie miała sensownego zakończenia. W związku z tym przyzwolenie, by Romeo odnalazł w Merkucju kogoś więcej niż przyjaciela, doprowadzi niechybnie do wykoślenia scenariusza.

Dbaj o to, aby różni ludzie grali różne postaci tła

Jednym z ważnych elementów „Romea i Merkucja” jest fakt istnienia postaci tła. W nie wcielić się może każdy z graczy i powinno unikać się przywiązania jednego z nich do konkretnej postaci. Pojawianie się kogoś innego jako konkretny bohater w kolejnych scenach może dodać grze sporo świeżości i pokierować narracją na nowe tory. Dlatego też czasem warto poprosić o zagranie danej postaci tła kogoś, kto jeszcze tego nie robił.

Przypominaj o możliwości stosowania metatechnik

Obie z zawartych metatechnik mogą zdawać się nieintuicyjne, dlatego warto od czasu do czasu (np. między scenami) przypominać uczestnikom odgrywającym w danej chwili główne role o możliwości ich stosowania. Mogą one bowiem nie tylko ułatwiać utrzymanie ciągłości scenariusza, ale też dodawać do niego nowe elementy. Niektóre sceny zostały w opisie oznaczone symbolami † i ‡. Uważamy, że w tych scenach da się najwięcej wyciągnąć z odpowiednich metatechnik i warto bardziej zdecydowanie zachęcić graczy, aby tam z nich skorzystali.

Zwracaj się do uczestników i publiczności o pomysły na nowe sceny, które mogą wzbogacić rozgrywkę

Staraj się zachęcać uczestników nie grających akurat głównych ról do podejmowania nowych wyzwań i wychodzenia z inicjatywą. I to nie tylko w przypadkach, gdy zawarte w samym scenariuszu sceny się skończą. Pamiętaj jednak o tym, żeby miały one jakieś znaczenia dla historii – nie bój się odmawiać wprowadzenia scen, które nie mają sensu albo nie wnoszą niczego nowego.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się po zakończeniu czwartego aktu, tak jak opisane jest to w rozdziale „Przebieg gry”. Po zakończeniu warto zadać uczestnikom poniższe pytania, które mogą zachęcić ich do dyskusji:

- Czy poświęcenie Merkucja było uzasadnione?
- Czy Romeo byłby szczęśliwszy, gdyby nigdy nie poznał Julii?
- Czy któraś z postaci mogła coś zrobić, aby zapobiec takiemu tragicznemu końcowi?

MATERIAŁY

POSTACI TŁA

BENVOLIO MONTEKI

Z Romeem znasz się od dziecka. W końcu jesteś jego kuzynem. Czas dzieciennych zabaw dawno już jednak minął, teraz jesteście prawdziwymi panami świata. Razem z Merkucjem możecie osiągnąć wszystko. W trójkę, niepodzielni niczym Bóg, co jest w trzech osobach. Owszem, może i nie jesteś tak gładki w licu i w mowie jak oni. Może i nie znasz wszystkich najnowszych trendów i nie odnajdujesz się tak dobrze w towarzyskim świątku Verony. Można by i nawet powiedzieć, że jesteś zwykłym fajtłapą. Ale w końcu im udowodnisz, że jesteś równie dobry jak oni. Jeszcze zobaczą.

PARYS

Wszystkie panny lgną do ciebie. Jesteś tym przystojnym. Tym bogatym. Tym z władzą. Inni mężowie, jak Merkucjo czy Romeo patrzą za tobą z nieskrywanym podziwem. To u ciebie odbywają się najlepsze bale, a twoja przyjaźń z księciem już niejednokrotnie pozwalała ci łamać wszelkie zasady. I jeszcze Julia, och piękna Julia z Kapuletów. Będzie twoją już nie długo i na wieki. Nikt nie stanie między wami.

TYBALT KAPULET

Jesteś najlepszym pojedynkowiczem w całym mieście. Ale więcej niż szpad z twojego powodu złamało się niewieścich serc. Jesteś porywczy i zawsze chcesz udowodniać wszystkim swoją wyższość. Uważasz, że Merkucjo i Romeo za bardzo panoszą się w Twoim mieście i musisz chyba im pokazać kto jest najlepszy. Najważniejsza jest dla ciebie twoja rodzina.

PIASTUNKA

Służysz w domu Kapuletów od wielu lat i wierzysz, że wszystko już widziałas – być może masz rację – i chętnie dzielisz się wiedzą ze swoją podopieczną. Twoje doświadczenie życiowe nauczyło Cię być cyniczną i nieufną i tego właśnie uczysz Julię. W szczególności wobec Romea. Gówniarz nie dość, że jest z klanu Montekich, to jeszcze ma się za wielkie panisko, mimo że wciąż mleko pod nosem. Jeśli kiedyś go spotkasz, powiesz mu parę słów do słuchu. Dowiadujesz się o wszystkim, jak pająk siedzący w centrum sieci plotkarek i przekupek.

ROZALINA

Ty i Romeo dobrani zostaliście do siebie boskim przykazem. Czujesz to w sercu głęboko tak samo jak to, że słońce codziennie wstaje na wschodzie. Wyznawał ci miłość już niejednokrotnie i wiesz, że i w nim widnieje ta pewność. Ostatnio jednak jego serce się odmieniło, jakby jakaś zadra w nie wbita została. Z innymi pannami zobaczyć go można i w innym towarzystwie co i rusz się obraca. W końcu jednak przekona się, że tylko ciebie miłować powinien. Trzeba go tylko do tego przekonać, nie ważne jaka nie byłaby cena. Przecież tego, co bóg złączył ma w przyszłości żaden człowiek nie powinien rozdzielić.

BALTAZAR

Romeo to twój pan. Ale też i przyjaciel. Zawsze chciałeś dla niego jak najlepiej, mimo że on sam traktował cię jak powietrze. Ten cały Merkucjo ma na niego zły wpływ. Kobiety, wino, używki i wieczne imprezy, to zdecydowanie nie to, czym powinien się zajmować taki ułożony młody człowiek. To towarzystwo w końcu wykończy Romea, a ty nie zamierzasz na to biernie patrzeć

BRAT LAURENTY

Ze zbolałym sercem patrzysz na to, co dzieje się wśród młodzieży w Veronie. Upadek obyczajów i jakichkolwiek wartości. Najbardziej szkoda ci tych najbardziej obiecujących. Jak Merkucjo i Romeo. Wiesz, że skończą tragicznie, ale nie możesz interweniować. Możesz jedynie służyć radą, pomocą i przewodnictwem. Może odnajdą się w końcu w tym całym szaleństwie.

LISTA SCEN

AKT PIERWSZY

Kolejność prawie dowolna, poza ostatnią sceną. R&M niedawno wrócili do Werony ze studiów w Padwie

R&M na najbardziej słabej imprezie bez udziału dziewcząt, M namawia R na pójście do Kapuletów na potańcówkę.
Ta scena kończy pierwszy akt

R&M w barze, bezskutecznie próbują zarwać laski od paru godzin i deliberują nad przyczyną swych niepowodzeń.
Nikt inny nie ma prawa wejść do sceny †

R&M spotykają się przy kac-śniadaniu. Zeszłej nocy jeden z nich pomógł drugiemu zaliczyć, ale sam nie znalazł sobie partnerki przez cały wieczór.

R&M w barze, bajerują laseczki WTEM pojawia się Benwollio i odstrasza kobiety swoim frajerstwem. †‡

R&M wynoszą z domu Montekich sprzęt i gotówkę na przechlanie WTEM pojawia się Bernard i udziela im reprimendy.

R&M w barze, podrywają dziewczęta WTEM pojawia się Parys i robi im potężną konkurencję a oni nie chcą się stawiać. ‡

R&M rano wyrzuceni z baru, odpuszczają się paląc papierosy w rynszotku WTEM pojawia się Tybalt i ich znieważa.

R&M u brata Laurentego, scena spowiedzi.*

R&M w barze, rwą foczki WTEM pojawia się Rozalina i wszystko niweczy. †

* Czy R&M będą chcieli otworzyć się przed kapłanem, a może po prostu zrobią z niego pośmiewisko? Wszystko w rękach graczy. Co istotne jest to scena, która jako jedyna pojawia się w każdym z 3 aktów i może służyć do swojego rodzaju porównania sytuacji bohaterów wraz z rozwojem historii.

AKT DRUGI

Kolejność prawie dowolna, poza ostatnią sceną. R poznał na potańcówce Julię, co całkowicie zmienia jego podejście do dotychczasowego życia, M martwi się o przyjaciela.

R stwierdza, że ze względu na odbywającą się tego wieczora libację wszystkich mężczyzn rodu Kapuletów, w końcu może odwiedzić Julię u niej w domu i skosztować związku i nie zostać zauważonym przez ojca-tyrana Julii. Merkucjo odradza mu tę akcję.
Ta scena kończy drugi akt.

R&M przy pisuarach spotykają Benwolia, który zwierza im się ze swoich problemów (poważnych) i prosi o pomoc. Powołuje się na Zasady Braterstwa, co spotyka się z ostrą reakcją R&M. †

R&M spotykają na wieczornym bankiecie brata Laurentego, który wyraża zdziwienie zmianą w zachowaniu R, jego zdaniem korzystną. M próbuje wykoleić rozmowę na temat mniej dla niego niewygodny niż Julia.

R&M siedzą na melanzu u Parysa, pojawia się zalany gospodarz i zaczyna opowiadać im o Julii, co to on by z nią nie zrobił. †‡

R&M na imprezie u Parysa, Romeo opowiada o Julii. (Nikt inny nie ma prawa wejść do sceny). ‡

R&M podczas brunchu u Parysa spotykają Rozalinę. Romeo wciska jej opowieść o Julii, żeby ją zbyć. †

R&M spotykają podczas grilla Piastunkę, która twierdzi, że Rozalina spotkała się z Julią. Romeo podejrzewa, że rozmawiali o nim. †‡

R&M gadają o Julii, M twierdzi, że to taka sama "wielka miłość" jak te które R przeżywa co tydzień. R zapewnia "tym razem to co innego" słyszy to ktoś, kto nie powinien. ‡

R&M przed wyjściem na bankiet u Parysa dyskutują o głupim pomysle R zrodzonym, żeby zaimponować Julii WTEM do rozmowy włącza się Bernard, którego kooperacja będzie potrzebna do wykonania planu.

R&M u brata Laurentego, scena spowiedzi.*

AKT TRZECI

Kolejność prawie dowolna, poza ostatnią sceną. R jest oskarżony o kradzież ważnych dokumentów podczas swojej ostatniej wizyty u Kapuletów. Na ulicach trwa pełnoprawna wojna rodzin.

R&M spotykają Tybalta, który ma już dosyć tego, co jest między R a Julią i jest gotów rozwiązać problem w jedyny sposób, w jaki potrafi – szpadą. W pojedynku, podobnie jak w oryginale, miejsce Romea zajmuje Merkucjo. Ta scena kończy trzeci akt

R&M otrzymują prośbę o pomoc od Parysa. Wygląda na to, że sławny dandys znajduje się właśnie w więzieniu i potrzebuje pomocy R&M, by się z niego wydostać na czas na imprezę, którą organizuje. †

R&M siedzą w barze i rozmawiają z Rozaliną, która opowiada, że ktoś jej bliski zmarł na skutek chaosu panującego w mieście, po czym ucieka we łzach. R&M mają wyrzuty sumienia, że wojna to ich wina.

R&M próbują wejść do swojego ulubionego klubu, ale nie mogą, bo członkowie rodu Montekich nie są do niego wpuszczani od rozpoczęcia wojny.

R&M odwiedzają w szpitalu Piastunkę, która została ranna podczas zamieszek. Spotykają się z chłodnym przyjęciem, gdyż Piastunka uważa ich za winnych aktualnego stanu rzeczy. ‡

R&M nie mają pomysłu, jak spędzić dzień. Benwolio proponuje, aby wspólnie poszli uczestniczyć w zamieszkach, związanych z wojną między dwoma rodami, rządzącymi Weroną. †

R&M słuchają, jak Baltazar po raz któryś z kolei opowiada im, jak doszło do panującego aktualnie zamieszania i wypomina R&M, że to ich wina.

M przychodzi do R i Baltazara na herbatę spóźniony i z limem na twarzy. Dostał wciury od szalejącego tłumu, bo był w niewłaściwym mieście w niewłaściwym czasie. †

R&M znajdują się w środku tłumu podczas bitwy WTEM pojawia się ktoś, kto pomaga im zbiec i buduje się między nimi lepsze porozumienie. ‡

R&M u brata Laurentego, scena spowiedzi.*

AKT CZWARTY

M kona na ulicy. Każda para odgrywa na przemian ostatnią rozmowę M&R oraz przebitki w formie narracji – dotyczące wydarzeń sprzed rozpoczęcia scenariusza – takie jak ich pierwsze spotkanie i najważniejszy moment, w którym zawiązała się ich przyjaźń. Po 2–4 scenach od każdej pary następuje koniec gry.

Braci zasady

*Brata przed panną stawiać będziesz zawsze.
Brata w potrzebie wesprzesz zawsze, na koszt nie bacząc.
Brata słowa zawsze za prawdę przyjmuj.
Tej samej rady bratu udzielać dwukrotnie nie będziesz.*