

FÖREFTER

ETT SPEL OM FÖRÄNDRING

Spelet kretsar kring en **händelse** som förändrade två människors liv. Börja med att skriva ned den i mitten. Exempel:

- Skilsmässan
- Vi växte upp
- Undergången
- Semestern
- Flytten
- Kriget
- Olyckan
- Diagnosen
- Revolutionen
- Festen

Fyra spelare spelar gemensamt två rollpersoner (① och ②). Berättelsen kommer att hoppa i kronologin för att spela scener både **före** och **efter**. Sätt er vid ett bord, två par mitt emot varandra. Spelaren vid din sida är ditt **heterokrona jag** (samma person, annan tid). Spelaren mitt emot dig är din **homokrona gelike** (samma tid, annan person).

Skriv ned namnen på rollpersonerna.

I första rundan sätter ni en varsin scen. Börja med ① **Före** och följ därefter turordningen. Dessa scener syftar till att introducera rollpersonerna. När du sätter en scen, fokusera på din egen rollperson. Din homokrona gelike kan vara med i scenen, och eventuella andra personer (vänner, kollegor, familj) spelas av spelaren snett över bordet.

Efter denna runda, fortsätt att sätta scener, med två nya regler:

1. Innan varje scen, fyll i någon av rutorna som relaterar till din rollperson. Detta kan vara någon av de tre rutorna som relaterar till ditt heterokrona jag (inklusive rutan på den andra personens sida), eller rutan som relaterar till din homokrona gelike. Försök att spela scenen för att visa upp det du just skrev.
2. Du kan nu dyka upp i scener där ditt heterokrona jag är närvarande. Om **efter** dyker upp i **föres** scen, se det som att efterpersonen tänker tillbaka på det som hände. Om **före** dyker upp i **efters** scen, se det som en inre röst, ett eko av den du en gång var. Du kan se och konversera med ditt sätidsjag, men ingen annan kan se hen.

Spelet kan (men måste inte) ta slut när samtliga heterokrona **eller** homokrona relationer är ifyllda (alla horisontella eller alla vertikala rutor).

