

Drømmespillet:

R.I.S.K. 2 Deltager 276

Dette er spillet som går som en drøm. Spillet kan spilles av 2 eller flere spillere, og det eneste dere trenger som hjelpemidler er en eller annen måte å måle tid på, og en vanlig terning.

I spillet tar dere kontroll over personen Dorm. Som de fleste ting er når man drømmer er Dorm litt vagt definert. Av og til fremstår han som ganske skarp og klar. Andre ganger er det helt difust. Og om han er på en måte en gang kan han være noe helt annet bare noen minutter etter. Alt hva Dorm gjør og opplever er bestemt av drømmemesteren. Spillerne veksler på å være drømmemester. det er aldri mer enn en drømmer om gangen, og drømmemesteren har kun en avmålt tid som han kan styre hva som skjer med Dorm.

Avtal på forhånd hvor lang tid hver drømmemester har på seg før neste skal ta over. Det er anbefalt å ta noe mellom 1 og 5 minutter. Har dere et lite timeglass er det ofte utmerket å bruke. Avgjør i hvilken rekkefølge en skal bli drømmemester. Om en sitter rundt et bord er dette ofte enkelt ved å bare si at rekkefølgen går med sola rundt bordet. Avgjør så hvem som skal begynne som drømmemester.

Med unntak av første runde, og dersom det er to spillere foregår spillet på følgende måte: Den som er drømmemester forteller hva som skjer med Dorm. Han kan si hva som helst, samme hvor sprøtt, eller logisk det måtte være, med en viktig begrensning (se senere). Den forrige drømmemesteren holder styr på tiden. I tillegg henter han ut og ord fra tabellen på slutten av dette regelsettet ved å kaste terningen to ganger. Det første kastet avgjør raden i tabellen, mens det andre avgjør kolonnen. Når tiden til drømmemesteren er ute sier denne spilleren «<ordet han fikk>», assosier med «<gjenta ordet han fikk>!» Straks dette er gjort skal den neste til å være drømmemester si det første ordet han tenker på. Så roterer rollene, og en får en ny drømmemester. Begrensningen denne drømmemesteren har er at det han forteller at skjer med Dorm må på en eller annen måte være nært beslektet med det ordet han sa som svar på assosiasjonskallet.

I første runde, eller dersom det bare er to spillere, tar drømmemesteren selv ansvar for å holde styr på tiden, og å finne et nytt ord.

Alle spillerne som ikke er drømmemester eller tidsansvarlig skal sitte med øynene lukket og prøve å se for seg det som blir beskrevet. Disse er drømmere.

Ordliste:

Under følger den omtalte ordlista. Dere står selvfølgelig fritt til å modifisere den, eller til og med erstatte den, men den er ment som en samling av enkle ord som er flertydige, brede, eller på en eller annen måte ikke er uvanlige i drømmesammenheng.

	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Måke	Sky	Fly	Dyr	Lam	Skatt
2	Lur	Matt	Jobb	Låve	Reise	Loft
3	Kjeller	Smell	Monster	Sirkus	Lys	Mørke
4	Løp	Vann	Kraft	Lek	Underverk	Søvn
5	Mat	Penger	Farge	Fall	Klokke	Person
6	Våkne	Klær	Måne	Magi	Kryss	Løfte