

Du trenger et ruteark, et papirark til hver spiller, ett eventyrark og en sekssidet terning.

Eventyrarket har tre kolonner, med seks punkter på hver. På den første skriver man navn, på den andre en følelse, og på den tredje en hendelse. Send eventyrarket rundt til alle plassene er fylt.

Skriv et navn hver midt på arkene deres.

Legg rutearket på bordet

Start midt på. Sett et kryss. Krysset er et sted. Gi det et navn. Kast terningen. Først en gang; kast terningen så mange ganger om igjen som terningen viser. For hver gang setter dere et kryss like mange ruter unna det første krysset som terningen viser. Gi disse kryssene navn. De kan være rommene i et hus, byer, gater, planeter, tider, situasjoner.

Nå kan hver spiller velge et navn, en følelse eller en hendelse. Kast, og se hva dere får. Den neste scenen handler om det terningen viser. Noter hva du fikk ved siden av navnet ditt. Fyll inn detaljene sammen, sett scenen, og rollespill den. Dere kan gjøre dette så mange ganger dere vil.

For å komme videre til et nytt sted, krysser dere av like mange ting som har skjedd fra arket deres som det er ruter til stedet. En kan krysse av alt, eller dere kan dele på. Fortell hvordan navnet, følelsen eller hendelsen ikke lenger er viktig for rollen.

Når dere kommer til et nytt sted, kast terninger, og lag nye ruter videre. Aktiver de båndene dere har igjen, og spill videre på dem. En gang mens dere spiller en scene, kan dere forsøke å skape nye bånd; når dere gjør det, kast en terning. På 4-6 går det.

Når ingen har nok bånd til å reise videre, spill en siste runde hvor dere avslutter historien.