

SAMSPEL

Morph

Det är viktigt att du som ledare har läst igenom och själv förstår reglerna innan det är dags att spela med deltagarna.

Syfte med spelet

Syftet med Morph är att deltagarna

- ska få prova på spelformen kortspel
- lära sig att känna igen skadliga killnormer
- lära sig hur de kan bidra till att förändra skadliga killnormer

Övergripande regler

Mål

Målet i Morph är att alla spelare ska bli av med sina negativa beteenden. Det uppnås genom att spelarna genomför utmaningar och ersätter negativa beteenden med positiva.

Korttyper

I Morph finns två korttyper. Nedan beskrivs de olika korttyperna och deras funktion.

Beteendekort

De röda beteendekorten är olika negativa beteenden som spelarnas karaktärer har.

Spelkort

Korten innehåller olika effekter eller utmaningar som utförs av enskilda spelare eller i grupp. Det är genom spelkorten som spelarna enskilt och i grupp kan bli av med beteendekort.

Rollformulär

Rollformuläret representerar den karaktär som varje spelare är under spelet. Spelarna får själva döpa sina karaktärer. Varje karaktär startar med tre olika negativa beteenden.

SAMSPEL

När spelarna under spelets gång blir av med negativa beteenden stryks de på rollformuläret.

Lathund

På lathunden finns en sammanställning av spelets regler. Här finns också checklistor för att hålla reda på hur många rundor som har spelats.

Material per spelgrupp

- Morph-kortlek
- Rollformulär: samma antal som spelare
- Lathund: ett per spelset
- Pennor

Regler

Förberedelser

1. **Dela in i spelgrupper:** Dela in deltagarna i spelgrupper om 4-6 spelare. Varje grupp ska ha ett spelset av Morph.
2. **Dela ut rollformulär och döp karaktärer:** Varje spelare ska ha varsin slumpvis vald karaktär.
3. **Blanda och placera ut korten på bordet:** Blanda och placera sedan ut korten på bordet med framsidan nedåt.

Spela spelet

1. **Första runda:** Spelaren som senast fyllde år börjar.
2. **Dra kort:** En spelare drar ett kort och genomför eventuell utmaning eller effekt. Därefter är det nästa speляres tur att dra ett kort och så vidare.
3. **Anteckna runda:** När alla spelare har dragit kort är runda slut. Kryssa för en runda i lathunden.
4. **Ny runda:** Påbörja en ny runda enligt steg 2.

SAMSPEL

Spelet tar slut

När alla spelrundor har tagit slut eller när alla spelare har blivit av med alla sina negativa beteenden tar spelet slut. Då ska spelarna räkna ihop sina enskilda poäng och därefter läsa på livslinje-bilagan hur livet blev för deras karaktärer.

Övriga regler

1. Morph spelas under 6 rundor. Därefter är spelet slut och varje spelare räknar ihop sina poäng och kan därefter se hur deras karaktärs livslinje blev. Livslinjen finns på baksidan av rollformulären.
2. Beteendekort som tas bort läggs i en slänghög och är ute ur spel.
3. Negativa beteenden på rollformulären stryks när en spelare gör sig av med dem.