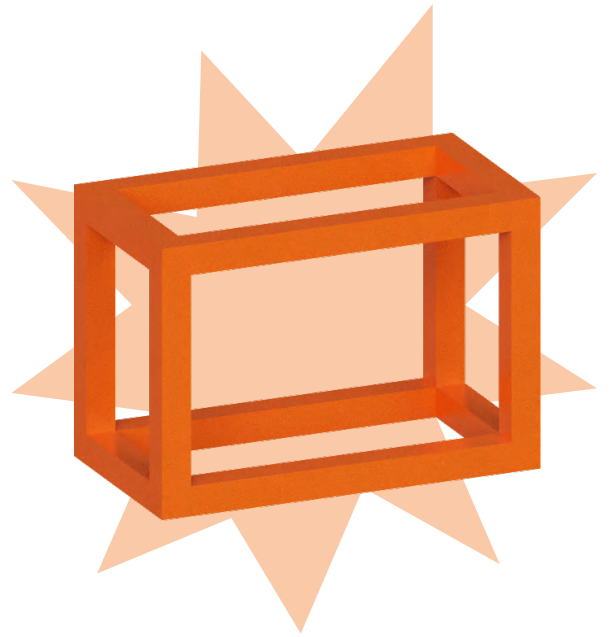


MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Retsam: Retas ofta med andra. Är bra på att låtsas som att han inte tar åt sig om något retar honom.

Aggressiv: Visar ofta sin styrka genom att slå eller hota andra.

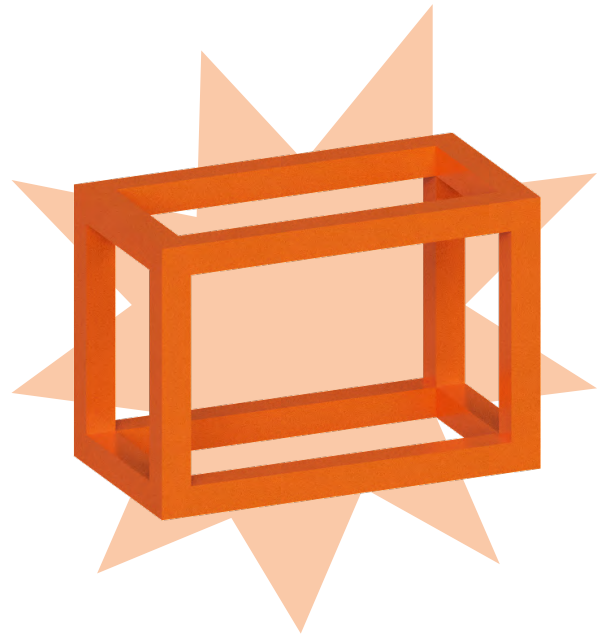
Försöker verka tuff: Spelar ofta tuff genom att säga elaka saker till eller om andra.

NYA BETEENDEN

MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Dålig ledare: Försöker ofta bestämma över andra, även om de inte vill.

Aggressiv: Visar ofta sin styrka genom att slå eller hota andra.

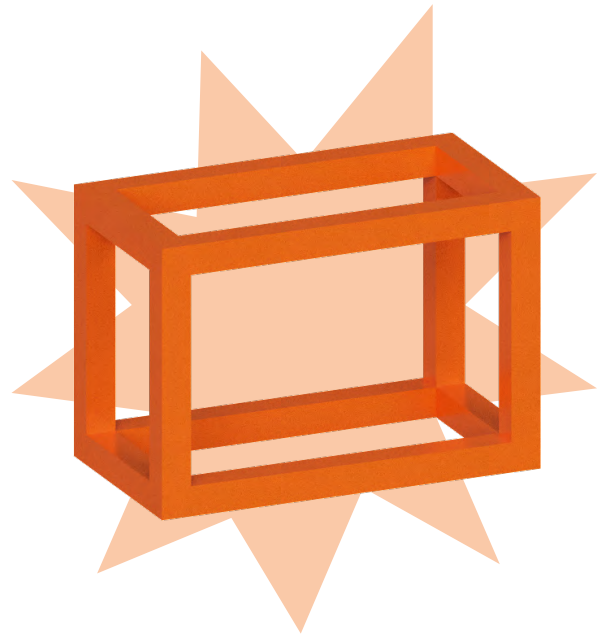
Biter ihop: Vill inte verka mesig, så han berättar inte om något känns dåligt eller jobbigt.

NYA BETEENDEN

MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Visar inte känslor: Undviker att visa känslor, förutom ilska och aggressivitet.

Biter ihop: Vill inte verka mesig, så han berättar inte om något känns dåligt eller jobbigt.

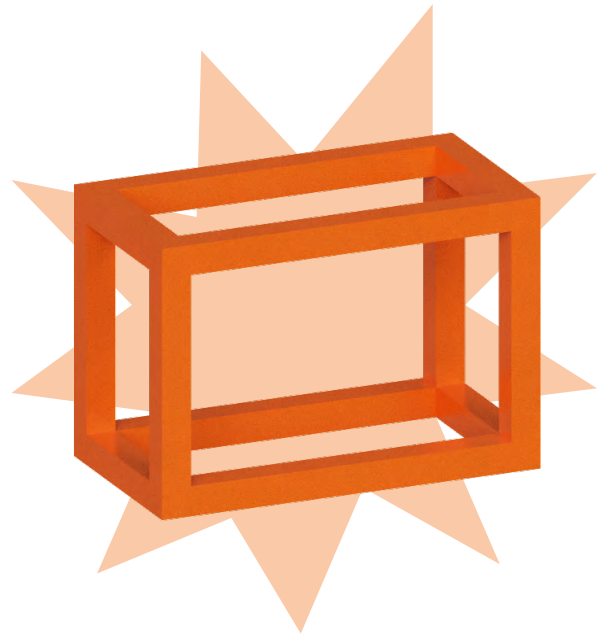
Försöker verka tuff: Spelar ofta tuff genom att säga elaka saker till eller om andra.

NYA BETEENDEN

MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Heterosexistisk: När han pratar om personer av andra kön handlar det nästan bara om att de är snygga eller sexiga.

Biter ihop: Vill inte verka mesig, så han berättar inte om något känns dåligt eller jobbigt.

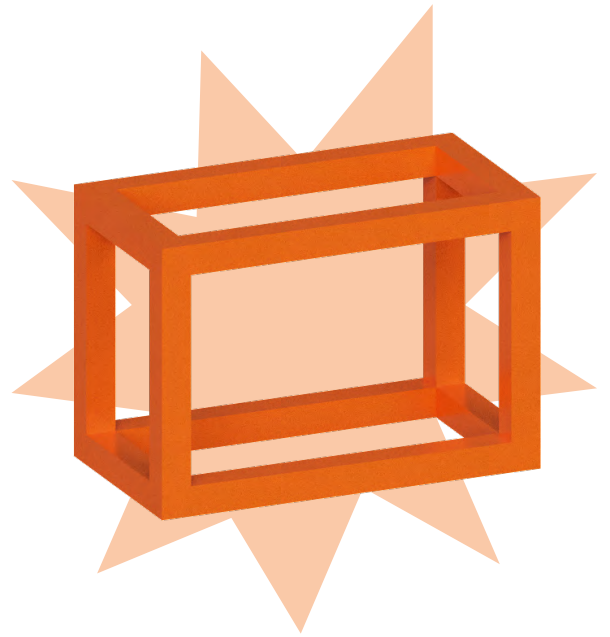
Rishtagande: Tar ofta stora risker som kan skada honom själv eller andra.

NYA BETEENDEN

MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Dålig ledare: Försöker ofta bestämma över andra, även om de inte vill.

Okänslig: Bryr sig inte så mycket om vad andra känner när han säger något till dem.

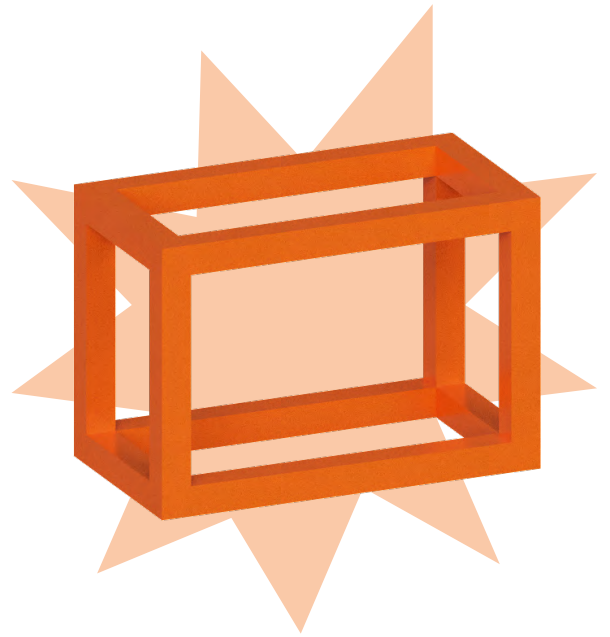
Lyssnar inte på andra: Låter ingen annan bestämma vad han ska göra och tar inte åt sig av kritik eller råd.

NYA BETEENDEN

MORPH

ROLLFORMULÄR

NAMN



NEGATIVA BETEENDEN

Visar inte känslor: Undviker att visa känslor, förutom ilska och aggressivitet.

Okänslig: Bryr sig inte så mycket om vad andra känner när han säger eller gör något.

Gråter aldrig: Tillåter sig aldrig att gråta, inte ens när han är själv och ledsen.

NYA BETEENDEN

MORPH

LATHUND

RUNDA

OMGÅNG 1



OMGÅNG 2



OMGÅNG 3



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.
4. Spelaren som senast fyllde år börjar.

Spelet börjar

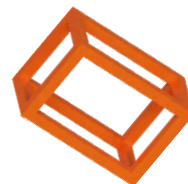
1. Dra kort: En spelare drar ett kort och genomför eventuell utmaning eller effekt. Därefter är det nästa spelares tur att dra ett kort och så vidare.
2. Anteckna runda: När alla spelare har dragit kort är rundan slut. Kryssa för en runda i lathunden.
3. Ny runda: Påbörja en ny runda enligt steg 1.

Övriga regler

- ▶ 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.
- ▶ Beteendekort som tas bort läggs i en slänghög och är ute ur spel.
- ▶ Negativa beteenden på rollformulären stryks när en spelare gör sig av med dem.

Spelet tar slut

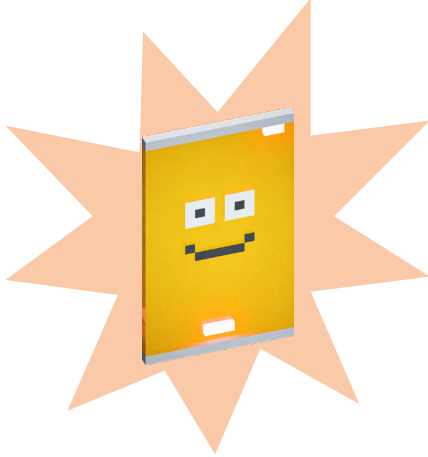
När alla spelrundor har tagit slut eller när alla spelare har blivit av med alla sina negativa beteenden tar spelet slut. Då ska spelarna räkna ihop sina enskilda poäng och därefter läsa på livslinje-bilagan hur livet blev för deras karaktärer.



MORPH

LIVSLINJER

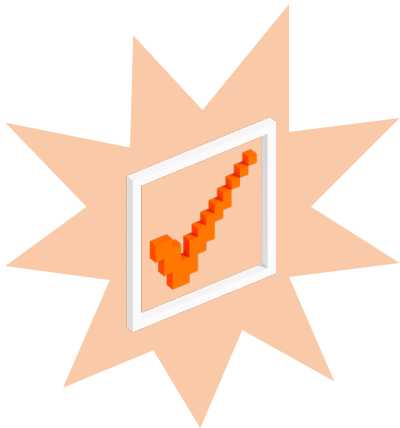
0 NEGATIVA BETEENDEN KVAR



► MAIA GILLAR!

Bra jobbat, din karaktärs beteenden gör att folk upplever den som en riktigt trevlig prick! Den får många vänner och bra relationer eftersom människor upplever att karaktären verkligen går att prata med om allt, att den lyssnar och ställer upp när det behövs. Under livets gång händer också svåra saker, men på grund av karaktärens goda relationer får den ofta stöd av andra, vilket leder till god psykisk hälsa och ett lyckligt liv. I slutet av livet har din karaktär en massa vänner, familj och dör omgiven av kärleksfulla människor och fluffiga koalor i en strandhydda på Bahamas.

1-3 NEGATIVA BETEENDEN KVAR



► OKEJ

Det här blev ju helt okej, din karaktärs beteenden gör att den kan vara jobbig att ha att göra med, men å andra sidan har den också fina sidor. Under livets gång kan saker bli svåra för karaktären och andra på grund av grabbig jargong och att den inte alltid är superbra på att prata om känslor eller ber om hjälp när det behövs. I slutet av livet har din karaktär en del vänner, familj och dör omgiven av en del familj och en hund i en tvårummare i Gävle.

FLER ÄN 4 NEGATIVA BETEENDEN KVAR



► INTE BRA

Aj då, din karaktärs beteenden har gjort att den ofta hamnar i tjafs och våldsamma situationer och många kompisar väljer att avsluta sin vänskap på grund av detta. Under livets gång får även din karaktär svårt att ha bra relationer med andra eftersom den inte pratar om känslor och aldrig ber om hjälp när det behövs. I slutet av livet blir din karaktär till sist väldigt ensam och dör omgiven av katter i ett alltid regnigt Borås.