

Rul en historie

	1.slag	2.slag	3.slag
Kast din terning	Karakter	Sceneriet	Konflikt
1	En træt dyrepasser	En uhyggelig kirkegård om natten	Har mistet sit kort og kompas
2	En trist klovn	På et magisk tæppe	Forfulgt af robot-edderkopper
3	En drage med en slem forkølelse	På camping i skoven	Blev ved et uheld ført tilbage i tiden ved hjælp af en tidsmaskine
4	En klodset elefant	Oppe i Rundetårn	Kæmper mod UFOer som forsøger at overtage jorden
5	En detektiv	På en hængebro	Snubler og falder ned i en brønd

Regler :

-Eleven slår 3 slag

-slår eleven en etter første gang skal historien handle om en træt dyrepasser.

-er andet slag en femmer skal sceneriet være på en hængebro.

-er tredje slag en sekser er konflikten at han /hun har mistet sin hukommelse.

Så historien skal handle om en træt dyrepasser på en hængebro som har mistet sin hukommelse.