

E, OFF-instruktioner:

Du kommer avsluta akt 1, **efter 20 minuter**, genom att säga ”Jag har bestämt mig för att sälja gården.” Folk kommer kanske kippa efter andan och vilja prata, men höj en knuten hand och säg typ ”Frys. Vi går in i akt 2. Vi ska nu, en och en, göra korta monologer om vad våra karaktärer känner.” Gör sen en högst 60s monolog om dina egna tankar och nicka åt en annan spelare. När alla sagt en monolog, höj handen och säg ”Akt 3, konflikt, börjar nu och håller på i 20 minuter”. Sänk handen och upprepa din sista replik: ”Jag har bestämt mig för att sälja gården.”

Akt 4 är drömscenen. Den avslutas med att A ber alla att sätta tillbaka stolar och bord. Medan de andra gör det, sätt ett alarm på din, eller någon annans, mobiltelefon, så att den ringer efter 20 minuter. Akt 5 kommer också lajvet avslutas med att det ringer i din rolls mobiltelefon. Det är köparen av gården som vill veta om du ska sälja eller inte. Berätta vad du bestämt dig för. När samtalet är klart är det upp till dig att genast, eller efter någon minut, höja en knuten hand i OFF-tecknet och säga att lajvet är slut.

B, OFF-instruktioner

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den andra drömscenen, tillsammans med din sonson E. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din sonson av scenen.

C, OFF-instruktioner

Du påbörjar akt 4 (drömscenen) när D, med lyftat knuten hand, säger åt dig att göra det.

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den första drömscenen, tillsammans med din son D. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Ta upp honom på scenen, berätta hur/var han ”vaknar” i drömmen. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och ta din son av scenen.

D, OFF-instruktioner

Du kommer att avsluta akt 3. Det är akten som börjar med att E upprepar ”Jag har bestämt mig för att sälja gården”. Avsluta den akten **efter 20 minuter**, med att du låtsas få ett meddelande på din gamla mobiltelefon om att din färdtjänsttaxi är här. Du avslutar genom att ta avsked och gå ut genom dörren. Vänta ett kort ögonblick, gå sen in med en knuten hand lyft igen och säg, typ ”Det avslutar akt 2. Akt 3 består av tre drömscener. Vi bär bort bord och stolar så vi får en öppen yta, och lämnar sen scenen till C.”

A, OFF-instruktioner

I akt 4 (drömscen) kommer du ha den tredje drömscenen, tillsammans med din sonsonson F. Den får ta allt mellan 2 till 10 minuter. Det är din chans att förklara för honom hur du ser på gården, plikten och arvet. Berätta din historia. Du kontrollerar spelvärlden så allt du säger händer. Låna andra spelare som statister om du vill, men du kommer inte ha tid att ge dem särskilt mycket instruktioner. Avsluta scenen genom att säga ”nu lämnar jag din dröm, kom med mig” och tar F av scenen.

Du har den tredje och sista drömscenen. När den är klar lyft en knuten hand och säg ”Nu går vi över i akt 5: förmiddagsfikat. Vi sätter tillbaka bord och stolar och går in i scenen så snart F börjar agera.

F, OFF-instruktioner

Du påbörjar akt 5 (förmiddagsfikat) efter att ni satt tillbaka bord och stolar. När allt verkar vara i ordning så börjar du bara spela.