



# DÖRR



**DÖRR** är ett filosofiskt spel som är avsett för en (1) potentiellt interdimensionell äventyrare. Spelaren inbjuds att möta upplevelsen med största allvar, som en existentiell reflektion över koncept som “plats”, “verklighet” och “valmöjlighet”.

Spelaren bör vara klar i tanken och på en känslomässigt stabil plats när hen spelar. Var beredd på att märkliga situationer och synkronistiska händelser kan uppstå. Rapportera dina upplevelser i en dagbok.

**1.** Inled äventyret genom att besluta dig för att finna en inter dimensionell öppning. Sådana öppningar är så ovanliga att det är omöjligt att spekulera i hur de ser ut. Det kan vara mellanrummet mellan två träd eller stenar, en grotta, en ruin eller ett oanvänt fönster. Din interdimensionella dörr kan se ut hur som helst, men äventyret börjar med din avsikt att hitta en.

**2.** Bege dig ut på en serie vandringar: i ditt bostadsområde, i naturen, i stadslandskapet. Följ din inre kompass och dokumentera dina vandringar i dagboken. Fortsätt dina vandringar till dess du upptäcker din interdimensionella dörr. Du kommer att veta när du har hittat rätt!

**3.** Fantisera om den alternativa verklighet som din dörr leder till. Använd din dagbok som bollplank. Besök dörren nio gånger innan du bestämmer dig för om du ska gå igenom den. Dokumentera varje besök.

**4.** Interdimensionella dörrar av det här slaget är envägs-passager, det finns ingen väg tillbaka. Fundera över de möjliga konsekvenserna av ditt eventuella val att gå igenom eller avstå.

**5.** Kan du komma på något sätt att avgöra om din dörr fungerade eller inte? Hur kan du avgöra om du är kvar i samma verklighet eller kommit till en annan?

**6.** Vid nionde besöket till din dörr är det dags att välja: Fortsätt öventyret på andra sidan av dörren eller gå hem igen.