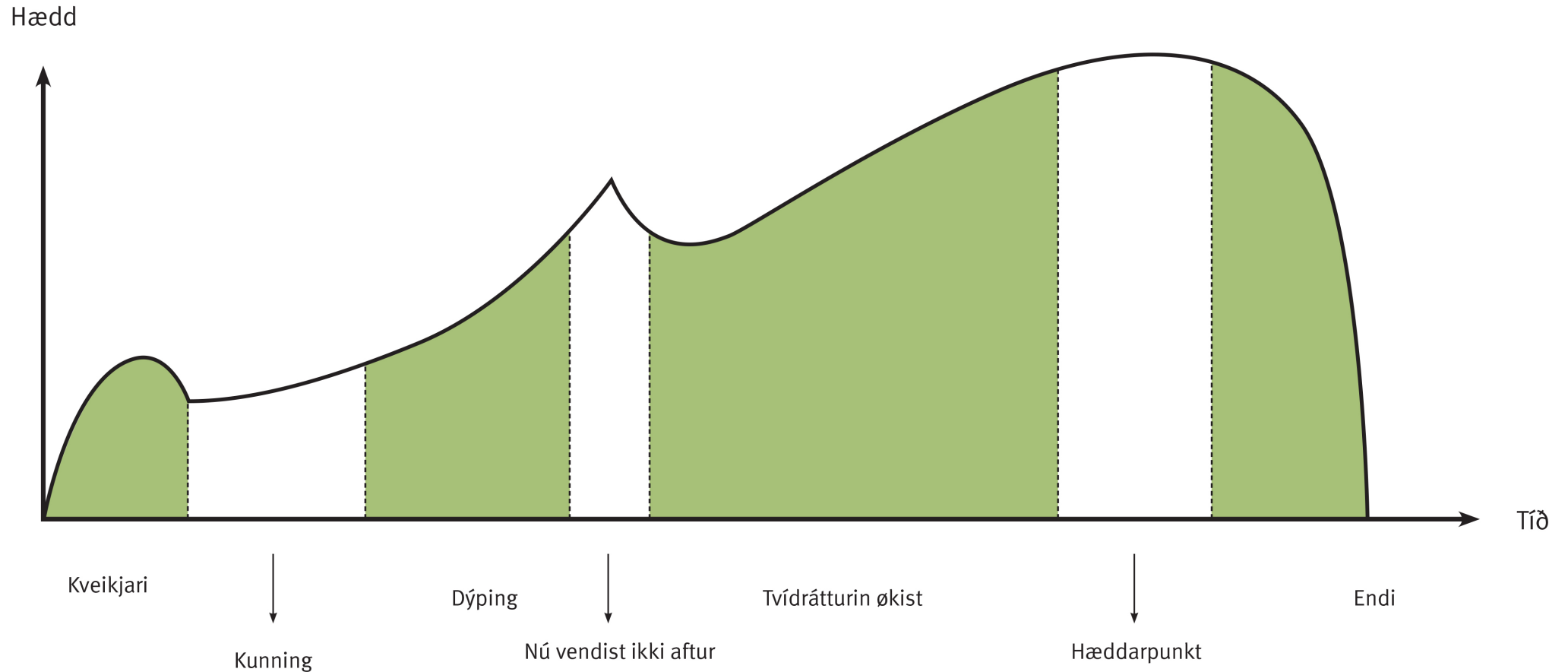


Frásagnarfrymil



Inngangur: *Kveikjarin* lýsir grundleggjandi tvídráttir og fangar áhugan hjá áskoðaranum. Í innganginum fær áskoðararnir stutta *kunning* um hövuðspersónarnar.

Hövuðspartur: Í *dýpingini* koma tvídráttirnir týðiligari til sjónar, og hövuðspersónarnir verða neyvari lýstir. Tvídrátturinn fær eina vend, og *nú vendist ekki aftur*. *Tvídrátturinn økist* og kann vera tengdur at tí ytru gongdini ella einari innari, sálarfrøðiligari flógv. Týðningarmesta vendin (peripeti) er *hæddarpunktið* í leikinum.

Endin: *Tvídráttirnir enda*. Í harmleikum fáa tvídráttirnir ein vanlukkuligan enda, og í skemtileikinum fáa teir ein skemtiligan enda.

Hendingarnar í einum leiki fara fram í einum avmarkaðum tíðarskeiði og aloftast á einum staði.