

Fantasy InLaiv presenterer

Stulaaria 2

Lysets Barn

Tilleggskompendium

FANTASY inlaiv
Laivforeningen fra Mørkeste Oslo

Arrangementet er støttet av:

HYPERION 
NORSK FORBUND FOR
FANTASTISKE FRITIDSINTERESSER

Tilleggskompendium

Dette er et lite tilleggskompendium med informasjon som burde vært med i hovedkompendiet, men som vi hadde glemt eller utsatt. Til slutt i kompendiet kommer litt informasjon om de forskjellige gudene og religionene, for de av dere som skal spille religiøse.

God lesning. Vi sees på laiv!

Innhold

| | |
|---------------------------------|----|
| <i>Transport og oppmøte</i> | 3 |
| <i>Ting du trenger</i> | 5 |
| <i>Spill og gambling</i> | 6 |
| <i>Religion</i> | 7 |
| <i>Hazard – et terningspill</i> | 11 |

Transport og oppmøte

Oppmøte for laiven er absolutt seinest klokka 18.00 på selve laivområdet. Helst ser vi at spillerne er der før det, men vi har forståelse for at noen jobber og har andre gjøremål på dagtid. Det siste stykket må spillerne bruke beina. Vi skal forsøke å få til transport av bagasje, men kan ikke love dette, så ikke pakk med deg mer enn det du kan bære selv.

Reise kollektivt

Kjør tog mot Dahl fra Oslo S til enten Jessheim eller Gardermoen. Jessheim er enklest, for derfra går bussen direkte dit dere skal.

Videre fra Jessheim:

Ta buss 815 direkte fra Jessheim bussentral til følgende tider:

06.42

14.57

16.22

Etter å ha passert Møllerstad følger du med på høyre side av veien og ser etter et Stulaaria-skilt. Be sjåføren stoppe på første stasjon. Dersom det ikke er noen der, ring en arrangør og be om å bli vist vei.

Hvis ingen av avgangene fra Jessheim passer, er det mulig å ta buss nummer 855 til Møllerstad klokka 12.47 og deretter ta rute 815 fra Møllerstad mot Hurdal til laivområdet med følgende avganger:

07.12

13.17

15.27

16.52

Disse avgangene kan du bruke dersom du finner en annen måte å komme deg til Møllerstad (krysset) på, det går muligens også andre busser dit.

Videre fra Gardermoen

Ta buss 855 til møllerstad (krysset). Bytt deretter til buss nr 815 mot Hurdal med følgende avganger:

07.12

13.17

15.27

16.52

Etter å ha gått på bussen på Møllerstad følger du med på høyre side av veien og ser etter et Stulaaria-skilt. Be sjåføren stoppe på første stasjon. Dersom det ikke er noen der, ring en arrangør og be om å bli vist vei.

Reise med bil

Kjør E6 mot Gardermoen. Følg skilting mot Nannestad. Når du har tatt av E6 like før Gardermoen skal du rett frem i gjennom tre rundkjøringer, deretter til venstre i en fjerde rundkjøring. Når dere kommer til den 5 rundkjøringen skal dere ta av til høyre (mot Hurdal, ikke mot Nannestad) og deretter ta til venstre i den 6 rundkjøringen.

Kjør deretter rett frem til dere passerer Moreppen grendehus på høyre hånd, etter dette begynn å se etter skilt til Stulaaria. Innkjøringen til laivområdet kan være vanskelig å se, men vi skal skilte så godt vi kan. Hvis dere kommer til enda en rundkjøring må dere snu, da har dere kommet alt for langt.

Rundkjøringene:

- 1: Med en Statoil-stasjon på høyre hand, kjør rett frem, hvis du da kjører med flystripa på høyre hånd har du kjørt riktig.
- 2: Med en Jet-stasjon på høyre hand. Her skal du også rett frem.
- 3: Rundkjøring med Clarion Gardermoen hotell / badeland til høyre. Også her skal du rett frem.
- 4: Gardermoen gamle terminal ligger rett frem. I denne rundkjøringa skal du ta til venstre og kjøre forbi Gardermoen ridesenter.
- 5: Denne rundkjøringen kommer etter en lang slette. Det er skiltet til Nannestad rett frem, men dit skal man ikke, ta til høyre mot Hurdal.
- 6: Denne ligger ikke langt i fra den 5. Det er skiltet mot Hurdal til venstre, kjør dit.
- 7: Hvis du kommer til en sjuende rundkjøring: SNU! Du har kjørt for langt!

Kontakt

Det er selvfølgelig lov å kontakte arrangørene hvis du ikke finner veien, men tenk deg gjerne om en gang før du ringer. Vi hjelper selvsagt til dersom du ikke finner veien, men å sjekke Trafikanten, det kan du gjøre selv. Vi har sikkert mer enn nok å gjøre. ☺

Martin 40 23 91 66
Tommy 92 02 72 47
Millen 98 87 83 25

Pakkeliste

Med mindre du har fått spesiell beskjed om det, trenger du ikke å ta med deg eget telt. Arrangørene vil sørge for telt, og vil gjøre sitt beste for å innkvartere folk sammen med dem det passer med, men ber om en viss grad av forståelse for at det ikke alltid er mulig. Det er imidlertid ikke så veldig lenge siden byen brant, så alle husene som var er ikke bygget opp igjen, i den grad det kan være en troverdig forklaring.

Andre ting det kan være kjekt å ta med seg på laiv:

- Sovepose, gjerne ikke neonfarger
- Liggeunderlag
- Tepper til å dekke over ikke-laivkompatible soveposer og stæsj
- Myggspray (ja, det kan godt hende det blir en del mygg)
- Mat (vi serverer måltider, men det kan være kjekt med noe å knaske på mellom måltidene, for eksempel rosiner, nøtter og lignende. La ting med stygg, off-laiv emballasje ligge hjemme)
- Kappe (et genialt plagg, er den laget av skikkelig ull holder den deg varm, tørr og den ser bra ut!)
- Drikkeflaske som ser laivkompatibel ut
- Varme sko som ser laivkompatible ut og som tåler litt vann
- Mange par sokker!

Spill og gambling

Flere har etterspurt hva slags spill man spiller i Kahlina. Her følger en oversikt over noen av de viktigste spillene man spiller, både som underholdning og til gambling. Vær oppmerksom på at fokuset på laiven skal ligge på rollespillet, og ikke bli en poker- eller sjakkturnering. Spill er der for å underbygge rollespillet, ikke for å ta oppmerksomheten i seg selv.

Femkort

Femkort, eller vanlig 5-card draw-poker, er vanlig i Kahlina. Dersom du ikke kan reglene for poker, finnes det sikkert utallige sider på nettet du kan undersøke. 😊

Sjakk

Sjakk er også vanlig, og vertshuset vil ha et brett stående. Regler for dem som ikke kan det kan du også finne på nett, skulle jeg tro.

Hazard

Hazard er et terningspill fra virkeligheten som har blitt spilt i århundrer. Reglene finner du bakerst i denne blekka, lånt av Egil Hagerup, for de som er interessert. Hazard er et spennende og svært så laivkompatibelt gambling-terningspill som vi anbefaler alle å lære seg, hvertfall hvis de har tenkt å spille om penger!

Utenom disse spillene går det selvsagt an å spille andre terning- og kortspill. Pass imidlertid på de aller mest moderne typene av spill og spill som man forbinder med vår verden.

Religion

Dette kompendiet beskriver mer utfyllende de forskjellige religionene som er utbredt på Stulaaria. Dette er ikke noe alle må lese, men kan tjene som et utgangspunkt for de rollene som er religiøse.

De fem gudene Maldón, Philia, Renan, Drephir og Phoria (eller Fagmos) tilhører alle den samme gedefamilien, men er i dag splittet opp i Sereniusene, de gode gudene, og Maleficusene, de destruktive eller onde.

Maldòn

Maldón er den eldste av Sereniusene, og den fremste blant de gode gudene. Han kjemper for evig mot sin bror og sitt motstykke, kaosguden Drephir.

Symbolske navn:

- 1 Lyset
- 2 Den Rettvise /Rettferdigheten/Dommeren
- 3 Skjoldet
- 4 Skaperen
- 5 Den eldste
- 6 Den vise
- 7 Den første
- 8 Friheten
- 9 Sjenkeren av...

Viktige ritualer:

- 1 Dåp: Ritualet innebærer røkelse og en spesiell olje som tegnes inn på barnets bryst, for å symbolisere at man holder sin gud nær.
- 2 Bryllup: Et av Maldòns viktigste ritualer er bryllupet.
- 3 Gravferd: I den Maldònske tro settes den avdøde i flammer for at sjelen raskere skal nå de dødes skjær og Phoroist, hvor Maldòn rettferdig vil dømme sjelen til videre ferd. Enten får man følge Maldòn, eller man må for evig tid bli på Phoroist, de dødes øy.
- 4 Gudenes Aften: Det er på denne dag man feirer at guden har skjenket verden nok et år, og derfor gir man tilbake det Maldòn har gitt menneskene i form av offergaver. Disse brennes på bålet av prestene for at de skal stige opp til Maldòn.

Presteskapets navn:

1. Høyprest, Deres nåde, hellige fader, salvede lys, Allfaderen
2. Prest, salvede broder, opphøyde broder
3. Acolyte, Broder.

Maldòn i praksis:

Maldòn er den eldste av gudene, og bærer mange navn. Oftest blir han i praksis kalt den rensede flammen eller seglets vokter. Dette henspiller på at Maldòn var hovedpersonen bak innesperringen av Drephir, og at det er han som vokter Drephirs segl. Maldòn er ingen aktiv gud, og har aldri blitt sett på Tuells.

Maldòn-troen er ikke bundet til noe tempel, man kan be til Maldòn hvor som helst, men hvis det er noe av stor viktighet, vet man at tempelet er et sted hvor Maldòns ører er vendt. Likevel er det ikke bare derfor tempelet et hellig sted, folket går også til templene for å søke råd hos

presteskabet. Disse hjelper menigmann med lovskriv, bønnskriv, samt viktige dokumenter som testamenter og kontrakter eller bare råd om betraktelig mer mundane ting. Dermed har Maldønkirken og prestene hatt, og har, mye makt og autoritet.

Maldøn er den guden som hjelper den som hjelper seg selv. Spør ikke hva du får, tenk heller på hva du har fått. I denne religionen er det viktig å holde seg ydmyk, kjenne sin plass og gjøre sin plikt. For det å holde Maldøn fornøyd er viktig, han gav oss tross alt fri vilje og vi må betale vår gjeld til ham.

Philia

Philia er Maldøns søster og de frodige skogene og magiens gudinne.

Symboliske navn:

- 1 Moderen
- 2 Herskerinnen
- 3 Beskytteren
- 4 Skogsånden
- 5 Fruktbarheten

Viktige ritualer:

- 1 Dåp: Alle som døpes blir beskyttet under Philias vinge. Utføres ved at en utvalgt Gudmor som er tilhenger av Philia gir den nyfødte et kyss på pannen.
- 2 Bryllup: Praktiseres ved at en åndelig leder vier et par med tre vitner, ritualet går ut på å drikke Philas beger med velsignet vann sanket i skogen.
- 3 Gravferd: Den avdøde begravnes og liljer plantes på graven for at Philia skal hjelpe sjelen over de dødes skjær.
- 4 Gudenes Aften: Det er på denne dag man feirer at guden har velsignet verden med magi og natur, de som ønsker å prise gudinnen blander en drikk fra urter i skogen som velsignes av en åndelig leder.

Philia i praksis:

Philia, søsteren til Maldøn, gav skaperverket naturens gaver som frodige skoger og magi. En praktiserende tilbeder av Philia er vennlig av natur og opprettholder balansen. Uten balanse vender sinnet seg mot Drephir. Ulik Maldøn er Philia en aktiv gudinne som flere ganger har blitt sett, eller visstnok skal ha blitt sett, på Tuells. En Philiaist tror at alle er skapt under samme premisser og at de som vender seg mot det onde velger dette selv. Philiaistene tror ikke på templer og materialistiske ting, så de har sjelden presteskap eller druider. Derimot finnes det åndelige ledere som er spesielt velsignet av Gudinnen til å gi en hånd ut til veiledning og åndelig balanse. Gudinnen står for kjærlighet, fruktbarhet og likestilling, en grunn til at hun har mange kvinner blant sin tilhengerskare.

Renan

Renan er Maldóns lillebror, den yngste av Sereniusene og alvenes skaper.

Symboliske navn:

- 1 Ånden
- 2 Forfaderen
- 3 Solen
- 4 Formeren

Viktige ritualer:

- 1 Dåp: Innebærer å spise hellige frø og påføre rent vann.
- 2 Gravferd: Den avdøde begravnes og på graven plantes ett tre for å symbolisere livets syklus.
- 3 Gudenes Aften: Det er på denne dag man feirer Renans vesener, så Renan druider hedrer sin gud ved å drikke rituell te og avlegge sin bønn ved et eldgammelt tre.

Broderskapets navn:

1. Høydruiden, bror/søster
2. Druide, bror/søster

Renan i praksis:

Renan er religionen som respekterer alt levende. Sverd skal aldri løftes for å drepe, men kan heves i forsvar om det virkelig er nødvendig. Renan kalles ofte for skaperånden eller forfaderen fordi hans jobb i skapelsen var å skape "gartnere" som skulle stelle den verden gudene skapte. En som lever under Renans velsignelse er en som hedrer skaperverket og ikke vil ta sin del i ødeleggelse av det. Man tar det man trenger, men ikke mer.

Renans druideorden er opphøyd i velsignelsen og lever for å hjelpe andre. En som søker hjelp av Renandruidene vil alltid møte en hjelpende hånd, så lenge de ikke strider mot Renan selv. Renandruidene hjelper folk med indre ro, klart syn og en harmonisk tilværelse, gjerne som lærere eller veiledere. Renan praktiseres oftest ved naturlige kraftkilder, dvs. steder hvor Renan selv har vandret på jorden. Disse stedene har druidene ofte merket med symbolet for Renan.

Drephir

Drephir er kaosguden. Drephir er roten til alt ondt. Alle som ønsker kaos, uorden, ubalanse; de tilber Drephir. Han skapte motforestillinger til Renans verker, der det var alver gjorde han mørkalver, der det var dverger, ga han dem grådigheten og egoismen, og han skapte orker. Hans ypperste skaperverk er mennesket, med kimen til så mye ondt i seg. Dessverre for Drephir svarte hans storebror Maldøn med å plassere kimen til mye godt i dem også, og dette gjør at menneskene er så forskjellige som de er i dag. Hans trosretning praktiseres for det meste av mørkalvene og orkene.

Ørosøl er offisielt sett alliert med Drephir, og således er fyrstefamilien i landet for eksempel offisielt sett Drephirister. Det er imidlertid likevel ikke mange som er oppriktige drephirister,

og få som vet hvordan denne mørke religionen praktiseres. Ryktene sier at mørkalvene er de sanne Drephirister, og vet hvordan man praktiserer som drephirist.

Fagmos (Phoria)

Phoria eller Fagmos er Drephirs lillebror, og den yngste av Maleficusene. Da hans bror Drephir ble sperret inne i et segl av de gode gudene for over 3000 år siden, ble han fratatt sitt opprinnelige navn, Fagmos, og tvunget til å sanke sjeler på Tuells til evig tid. For ti år siden ble Drephir sluppet løs fra sitt segl, men ingen vet hvilken innvirkning dette har hatt på Phoria.

Det er ikke mange som tilber Phoria, og de som gjør det gjør det i hemmelighet. Derfor er det lite som vites om hans egentlige tilhengere, men mange har hørt rykter om underlige dødsritualer blant dem som følger ham, blant dem som tilber hans gamle identitet Fagmos. Selv de som ikke tilber dødsguden er imidlertid opptatt av å være på god fot med ham – vi skal jo alle møte ham, en gang.

Hazard for Dummies

av Egil Aslak A. Hagerup

«Hazard er uten tvil det mest forheksende terningspillet, for når en mann begynner å spille vet han ikke selv når han skal slutte, og når han har blitt vant til å spille Hazard, vil han knapt, noen gang senere, tenke på andre ting.» - Charles Cotton, «The Compleat Gamester», 1674.

Hazard er kjent fra engelske skrifter helt tilbake til 1200-tallet, og var fram til 1800-tallet det dominerende terningspillet i Vest-Europa. Det går an å spille Hazard med bare to personer, men man bør helst være fire, og gjerne flere!

Videre trenger man småpenger og seks vanlige terninger. Hvert av de tre terningeparene vil jeg omtale som et terningesett.

Det første man gjør er å velge en person som skal være Kaster. Dette er da personen som til enhver tid kaster terningene. Hvem som begynner er ikke så nøye, for man bytter på dette jevnlig. Den som er Kaster spiller mot alle de andre, og med mange spillere vil derfor Kasterens fortjeneste kunne være enorm. Det samme gjelder imidlertid også utgiftene...

Så begynner man å spille! Før selve terningene kastes, må alle som vil spille mot Kasteren satse et lite grunnbeløp. For eksempel en krone. I praksis vedder de da på at Kasteren kommer til å tape, og man vedder da som oftest lite siden oddsen på dette tidspunktet er 50/50. Om man ønsker kan man godt satse mer, men det er helt opp til Kasteren hvilke veddemål han vil ta i mot. Hvis han ønsker kan han velge å ikke vedde noe med noen, og da går turen videre mot venstre.

For hvert enkelt veddemål som Kasteren velger å akseptere, legger han samme sum ved siden av det satsede beløpet. For å bekrefte at et veddemål er inngått, kakker han ved hver enkelt av disse, og har med ett eliminert én av grunnene til å trekke blankt (Hva? Nei, jeg har da slettes ikke veddet noe! Kaller du meg en løgner!?). Når det ikke er flere veddemål som Kasteren vil godkjenne, kaster Kasteren det **første terningsettet**.

FØRSTE STEG - KARDINAL

Dette er det første av i alt to eller tre steg. Med det første terningsettet kaster Kasteren for å fastsette det vi kaller **Kardinaltallet**.

Kardinaltallet må være ett av fem tall: **5, 6, 7, 8 eller 9**.

På dette første terningsettet kan ingen vinne eller tape noe. Kasteren fortsetter bare å kaste til han får et av de godkjente tallene.

Når Kasteren har etablert et Kardinaltall (kalles «kardinal»), legger man det første terningsettet til side.

ANDRE STEG - SJANSE

Den andre kommer den andre fasen. Da kastes det **andre terningsettet**, og man fastsetter **Sjansetallet**.

Sjansetallet (kalles «sjanse») må være ett av sju tall: **4, 5, 6, 7, 8, 9 eller 10**.

Når det kastes for å skaffe et Sjansetall må man imidlertid følge med, for spillet kan avgjøres allerede her. Dette skjer hvis Kasteren får bestemte tall, og jeg vil ta for meg disse unntakene litt senere i teksten. La oss nå si at han kaster en av de godkjente Sjansetallene og får etablert dette.

TREDJE STEG

Når kasteren har fått en Kardinal og en Sjanse, bruker han det **tredje terningsettet**, og kaster dette til han får ett av de to tallene.

Hvis han får Kardinaltallet først, taper Kasteren. Får han Sjansetallet først vinner han.

UNNTAKENE

Så langt er det vel ganske greit? Kasteren kaster to par terninger, og det hele avgjøres av hvilket av de han gjenstar først. Du er snart utlært nå. Det som gjenstår er unntakene.

Selv om man ofte går videre til det tredje terningsettet, hender det at ting blir avgjort mens man kaster for å få et Sjansetall. Dette varierer etter hva slags tall som ble Kardinaltall. Det er her de aller fleste gir opp å skjønne Hazard, men jeg skal prøve å gjøre det forståelig:

Kardinaltallet var det første godkjente kastet, og Sjansetallet er det andre. Når kasteren skal fastsette Sjansetallet må han kaste et tall som er 4, 5, 6, 7, 8, 9 eller 10. Får han et av disse går man videre til tredje terningsett, men ikke hvis noen av de følgende unntakene inntreffer. Hvis Kasteren får tallene som står under Huk, «huker» han seieren, og vinner umiddelbart. Skulle han kaste ett av tallene i Tapstabellen, vil han -som du kanskje gjettet - tape.

SJANSEKAST-UNNTAK:

| Kardinal | Huk | Tap |
|----------|-------|--------------|
| 5 | 5 | 2, 3, 11, 12 |
| 6 | 6, 12 | 2, 3, 11 |
| 7 | 7 | 2, 3, 11 |
| 8 | 8, 12 | 2, 3, 11 |
| 9 | 9 | 2, 3, 11, 12 |

Ja, det er vanskelig. Men når du får prøve det i praksis lærer du det raskt. Det vanskelige er bare å huske alle unntakene, men så lenge noen har en lapp hvor de er notert, er det kjempeenkelt.

Dette var den helt grunnleggende spill-delen. Resten er strengt tatt detaljer, men de gir mer liv i spillet. Dette handler om hvordan selve veddingen foregår. Til slutt kommer også et eksempelspill.

Som jeg nevnte innledningsvis vedder man gjerne en krone for å være med fra starten av. Når man inngår dette veddemålet vet man ingenting om hvordan det kommer til å gå videre, ettersom ingen terninger er kastet. Allikevel ønsker kanskje noen dristige sjeler å gå høyt ut fra starten av allikevel, og da er det fint for Kasteren å selv kunne bestemme hvor mye risiko han ønsker å utsette seg for (Hvis Halvor er Kaster og har ti kroner igjen, vil han sannsynligvis avslå Fredriks 20-kroning - med mindre han er villig til å sette lua si på spill).

Underveis i kastinga kan man når som helst opprette nye veddemål eller øke de man allerede har. Hvis oddsen øker betraktelig kan det hende at en av partene ønsker å øke innsatsen. Det skjer kun hvis den andre er interessert - uavhengig om man er Kaster eller ikke. Er oddsen i den enes favør kan godt den andre kreve at han bare øker innsatsen halvparten så mye som den andre. Dette er helt og holdent opp til de enkelte - men den som blir forespurt om å øke innsatsen skal legge samme sum på bordet, og kakke for å bekrefte at veddemålet er inngått. Det er også strengt forbudt å trekke et veddemål som er bekreftet ved kakking.

Det er også slik at spillerne kan vedde seg i mellom. Dette kan gjøres under hele runden, så lenge terningene ikke er i bevegelse. I disse veddemålene vedder man også på at Kasteren kommer til å tape eller vinne, men kasteren er ikke med på disse veddemålene. Spillere som ikke har veddet med Kasteren direkte også være med her. Med slike veddemål kan man modifisere pengesummen man risikerer å tape. Jeg forklarer dette nærmere i eksemplet. Det som er viktig å huske her er at det er at begge må kakke for å bekrefte at veddemålet er inngått. Dette er fordi man ofte har ulik innsats på sideveddemålene, og man må være sikker på at den andre aksepterer summen.

Flaks er viktig når man spiller hazard. Siden denne ikke alltid er helt konsekvent kan det være greit å vite litt om odds. Som tommelfinger-regel kan man si at oddsen for å få 7 er størst, og jo lenger unna 7 du kommer, jo dårligere odds. Oddsen på Sjansekastet er litt mer avansert, men totalt sett er det i teorien nesten 50/50 prosent sjanse for å vinne hvis man er med fra starten av. Men underveis endrer både odds og innsats seg, og det er da Hazard virkelig blir spennende.

EKSEMPEL:

La oss si at vi er i Odense, og at jeg, Halvor, Arne og Fredrik sitter rundt et dunkelt belyst tønnebord og spiller Hazard med antikke terninger. Rent hypotetisk.

Fredrik er Kaster. Halvor og Arne satser hver sin Skandinaviske krone, og Fredrik

kakker ved myntene for å godkjenne veddemålene. Jeg prøver meg med en Svensk 50-øre, men Fredrik vil ikke spille om så lite. Jeg legger på en norsk 50-øre til, og Fredrik kakker ved myntene med Ølkruset sitt.

Deretter kaster han de to første terningene (Kardinal). Først får han 10, men dette er for høyt. På andre forsøk får han 6, og vi lar de to terningene ligge. Arne velger å utvide veddemålet sitt til to kroner, og Fredrik legger på to kroner og kakker. Ingen tør å vedde mer enda, så Fredrik kaster igjen. Han kan nå vinne på 6 og 12, men vil tape om han kaster 2, 3 eller 11.

Terningene ruller, og han får... 6!

Siden både Kardinal og Sjanse ble det samme vinner han, og håver inn min og Halvors krone, samt Arnes to.

Ny runde: Alle satser en krone, og Fredrik legger ut samme sum, kakker, kaster og Kardinalen blir 8. Nå vil Fredrik vinne på 8 og 12, og tape på 2, 3 og 11. Oddsen er nå den samme, men brent av forrige runde tør jeg ikke satse like friskt. Derimot vedder jeg 1 krone på at han kommer til å vinne. Halvor vedder 1 krone i mot, og jeg kakker. Da har vi et veddemål uten at kasteren er med, og jeg har i praksis sikret meg at jeg både taper og tjener en krone uansett hva som skjer. Jeg går altså i null, mens Halvor enten taper eller tjener to kroner.

Terningene ruller, og han får... 11!

Jeg gikk i null, og Halvor jubler mens Fredrik fortviler.

Ny runde: Alle satser en krone, og Fredrik kakker, kaster og Kardinalen blir 7. Mens han kaster for å sette et Sjansetall vil han vinne på 7 og 11, og tape på 2, 3 og 12. Siden 7 er det som er lettest å få, tør ingen utvide veddemålet med Kasteren. Derimot vedder jeg 2 kroner på at han kommer til å vinne. Nå kommer Are, og er villig til å vedde 1,50 mot. Are har ikke satset noe med Kasteren, men kan likevel spille mot både meg, Arne og Halvor. Jeg kakker, og vil nå tjene 50 øre hvis Kasteren (Fredrik) vinner, og tape 1 krone hvis han taper.

Terningene ruller, og han får... 4!

4? Ingen av unntakene slo inn, og med 4 har vi fastsatt Sjanse. Nå vil Kasteren vinne hvis han kaster Sjanse, men tape hvis han kaster Kardinal først. Arne vedder 4 kroner på at Kasteren taper, mens Halvor vedder 2 kroner mot. Arne godkjenner det, for oddsen er helt klart på hans side.

Nytt kast: Terningene ruller, og han får... 8!

8? Pokker...

Fredrik rister terningene, og Arne og Are heier på 7, mens jeg og Halvor heier på 4.

6...

3...

12... Heingen blir høyere, og ølkrusene fylles opp igjen.

5...

7! Nei, det var bare prikkene som var utydelige: 8...

9...

4! *Alle lenger seg fram for å se om de så riktig*

4!!! Jubel og forvilelse blandes, og rikdom og konkurs er et faktum.

Til sist, noen tips:

- Ikke spill med større enheter enn 5-kroner - da kan man fort tape mye penger, og det er ikke gøy. Vanlige satsebeløp bør ligge mellom 50 øre og 2 kroner.

- Man trenger strengt tatt bare ett par terninger, men med tre par slipper man å huske hva som ble kastet tidligere.

- Hvis man vil ha en fast regel på bytte av kaster, er det korrekte at turen går videre til venstre når kasteren taper. Dette er imidlertid en regel man godt kan justere etter hva spillerne ønsker.

PS: Pengespill er forbudt. Jeg tar derfor ikke på meg ansvaret for at folk spiller hazard - dette er bare en presentasjon av reglene. ;o)