

Skejbyturning

Søren Ditlefsen og Nikolaj Schulte Matzen

January 2, 2020

1 Opsætning

Spillet egner sig bedst til 4-6 deltagere, men alt fra 3 og op kan lade sig gøre. Du skal bruge:

- 3 terninger plus 1 terning pr. spiller.
- 2 rafflebægre.
- En masse øl.

Hver spiller får en terning og lægger den foran sig med 1'eren opad. Dette er denne spillers *lykketerning*. De resterende terninger fordeles med to stk i det ene rafflebæger, *angrebsterningerne*, og én i det andet rafflebæger, *forsvarsterningen*.

2 Formål

Spillet er et hyggeligt drukspil, hvor alle deltagerne får rig mulighed for at drikke sig en pind i øret. Spillerne slår på skift med angrebsterningerne og uddeler tåre til hinanden. Når man er blevet angrebet, kan man vælge enten blot at drikke sine tåre eller forsvare sig med forsvarsterningen. Sådan fortsætter spillet, til man ikke gider mere.

3 Spillets gang

3.1 Angrebsfasen

Den klogeste spiller starter og slår med angrebsterningerne. Hvis der ikke bliver slået et *specialslag*, har spilleren følgende to muligheder:

1. Spilleren vælger at angribe. Dette gøres ved at lægge øjnene på terningerne sammen, dividere med to (og evt. runde ned), hvorefter modspilleren får tildelt dette antal tåre. Slås der fx en 6'er og en 3'er, må der uddeles fire tåre til en spiller.
2. Spilleren vælger at tage tårene selv og må derefter slå igen. Ved efterfølgende, ulige slag i samme runde, rundes nu i stedet op, når der er halveret. Slås der fx en 2'er og en 3'er, kan man altså selv tage to tåre og slå igen. Slår man nu en 6'er og en 5'er, må man altså give 6 tåre ud (mod normalt 5). Vælger man igen at drikke tårene selv, får man lov at slå igen uden yderligere ændringer. Dette kan man i princippet fortsætte med så længe man vil (hvis man er meget tørstig...).

3.2 Forsvarsfasen

Spilleren, der er blevet angrebet, lad os sige af en 6'er og en 3'er, har nu følgende to muligheder:

1. Han tager det antal tåre, han har fået (her fire), og runden slutter.

2. Han vælger at forsvare sig. Dette gøres ved at slå med forsvarsterningen. Her skal man slå et antal øjne svarende til mindst det højeste antal øjne i det slag, man er blevet angrebet med - i dette tilfælde en 6'er. Lykkes det, slipper man for at drikke, og angriberen tager i stedet en tår, hvorefter runden slutter. Lykkes det ikke (evt. efter man har brugt sin *lykketerning* (se næste afsnit)), tager man en ekstra tår (altså fem), rykker, hvis muligt, øjnene på sin lykketerning op med én (hvis den lå på en 1'er, bliver det altså nu en 2'er. Lå den på en 6'er, bliver den liggende.), og runden slutter.

Når runden er slut, sendes angrebsterningerne med uret videre til næste spiller, og en ny runde begynder.

3.3 Lykketerningen

Lykketerningen er spillets vigtigste element, da den kan bruges i stort set alle situationer. Før man benytter lykketerningen, skal man dog, med en enkelt undtagelse, altid betale først ved at drikke et antal tåre, svarende til det antal øjne den ligger på. Glemmer man det, tager man en straftår. Lykketerningen kan benyttes i følgende situationer:

1. Hvis man forsøger at forsvare sig mod et angreb, men ikke lykkes med det, kan man vælge at benytte sin lykketerning, inden man tager sin straf. Et slag med lykketerningen må nemlig lægges til forsvarsterningen, og hvis den samlede værdi af forsvarsterning + lykketerning er lig eller højere end højeste angrebsternings værdi, lykkes forsvaret alligevel. Mislykkes forsvaret stadig, tager man sin straf som beskrevet tidligere. Eksempel: Arne er blevet angrebet med en 6'er og en 3'er og har valgt at forsvare sig, men slår kun en 4'er med forsvarsterningen. Han kigger desperat på sin lykketerning og ser, at den kun ligger på en 1'er. Han vælger derfor at tage en tår som betaling for at slå med lykketerningen, hvorefter han slår en 5'er. Han har altså sammenlagt slået 9 som forsvar, hvilket er rigeligt til at forsvare sig mod en 6'er, og angriberen må derfor tage en tår. Arne er sluppet billigt denne gang, men da lykketerningen nu ligger på en 5'er, ved han også, at det næste gang bliver dyrt!
2. Har man masser af overskud, kan man også benytte lykketerningen i angrebsfasen, *efter* man har slået med angrebsterningerne. Dette kan være meget effektivt, hvis man har slået et højt slag, da man så må dele angrebet op i to, hvor ens lykketerning så skal indgå i begge angreb. Hvis man fx slår en 5'er og en 6'er med angrebsterningerne, kan man (når man har betalt, naturligvis) slå med sin lykketerning - lad os sige, det blev en 3'er. Man deler nu slaget op, så man angriber én spiller med en 6'er og en 3'er og en anden spiller med en 5'er og en 3'er. Lykketerningen kan kun benyttes på denne måde, hvis der ikke er slået et *specialslag*, og specialslag fremkommet i de nye par, lykketerningen indgår i, bliver regnet for normale slag (Altså: Hvis man i stedet for en 3'er havde slået en 6'er med lykketerningen, ville man kunne angribe to spillere med henholdsvis 6+6 og 6+5, og specialreglen for to 6'ere udebliver altså).
3. Sidste mulighed for at benytte lykketerningen er, hvis man vil hjælpe en holdkammerat med at forsvare sig mod specialslaget *to 6'ere*, som bliver beskrevet senere.

3.4 Specialslag

To 1'ere

Der er ikke noget at gøre, du skal bunde din øl.

To 2'ere

Alle råber *Deep Water Solo YOLO*. Den langsomste drikker to tåre pr deltager i spillet, og turen går videre.

To 3'ere, 4'ere eller 5'ere

Fællesskål! Alle drikker henholdsvis tre, fire eller fem tåre, og turen går videre.

To 6'ere

Man må give en bunder væk. Deltageren, der skal bunde, får dog et gratis slag med forsvarsterningen i et forsøg på at forsvare sig. Bliver det *ikke* en 6'er, er der ikke noget at gøre, og der skal bundes (her virker lykketerningen ikke). Bliver det derimod en 6'er, må den angrebne spiller benytte sin lykketerning (efter der er betalt) og forsøge at slå endnu en 6'er. Lykkes det, er forsvaret gået igennem! Lykkes det ikke, er der en sidste chance, nemlig at en af mod-/medspillerne bruger sin lykketerning og slår en sekser. Mod-/medspillerne

behøver *ikke* at betale for at bruge sin lykketerning i denne situation! Bemærk, at dette altså er eneste tidspunkt i spillet, hvor det er tilladt at benytte sin lykketerning uden at betale først! Skulle det lykkes en af de andre spillere at slå en 6'er på denne måde, er forsvaret også lykkedes. Forsvarer man sig mod 6 seksere, er det pludselig angriberen, der skal drikke. Potentielt en masse! Angriberen skal nemlig nu slå med sin lykketerning, indtil han slår en sekser. Og han skal naturligvis betale ført hvert slag som altid.

1+2 eller 2+4

Lav en ny regel! Den må ikke være personspecifik, og den må ikke påvirke spillets øvrige regler. Man må gerne benytte dette slag til at fjerne en regel, en anden spiller har fundet på (med mindre den anden spiller er Søren eller Nikolaj naturligvis). Når man har lavet en regel, fortsætter runden som normalt, og du må angribe eller drikke selv for at få lov til at slå igen.

3.5 Nikolajreglen

Den sidste regel benyttes sjældent, men giver lidt variation i spillet. Benytter man Nikolajreglen i et angreb, slår man først et slag, alle kan se, med den ene terning, hvorefter man slår den anden terning uden at løfte rafflebægeret. Runden fortsætter nu på almindelig vis som beskrevet under angrebsfasen med den ene forskel, at den ene terning først afsløres, når der skal drikkes. Alle reglerne for specialslag udgår, når Nikolajreglen benyttes.