

# Tante Trudes Testamente

Af Jesper Stein Sandal

## **Foromtale:**

Ny sag: Attraktiv liebhaverandel i det centrale København med udsigt over søerne. 181 velholdte kvadratmeter med store lyse værelser, smukke stuklofter og originale parketgulve. Nyd sommeraftenerne på balkonen med den enestående udsigt eller saml familien til gammeldags københavnerjul i de rummelige stuer. Perfekt som delejlighed eller til den store familie. Offentlig transport fra døren og få minutters gang fra shopping i verdensklasse i indre København. Velfungerende andelsforening med spændende naboer. Mindre renoveringer på grund af nylige skader må påregnes. Giv et bud.

Tante Trudes Testamente byder på neglebidende player-vs-player humorrollespil for to hold og en spiller ved hjælp af et hjemmelavet system, som benytter elementer fra brætspil og kortspil. Først når solen står op, bliver det afgjort, hvem der har sikret sig skødet til Tante Trudes lejlighed.

*This work is licensed under the Creative Commons Attribution 2.5 Denmark License.*

*To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/dk/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.*

## Introduktion

Tante Trudes Testamente er et rollespil for to hold med op til tre spillere på hvert hold og en spilleder, som fungerer som dommer. De to hold spiller mod hinanden i forsøg på at vinde slaget om Tante Trudes attraktive andelslejlighed. Dette slag foregår på rent rollespil gennem et antal scener. Ved afslutningen af hver scene kårer spillederen et vinderhold, som rykker lidt nærmere på sejren.

Ligesom i et konventionelt rollespil har hver spiller en spilperson, som er deres primære instrument til at påvirke handlingen. Mere om det senere. Derudover benytter spillet et system, hvor spillerne har mulighed for at påvirke spillet gennem forskellige rekvisitter, som spillerne får udleveret i form af et antal kort. Disse rekvisitter omfatter både bipersoner, genstande eller særlige omstændigheder, som kan bringes i spil. De tjener dels som forhindringer for modstanderholdet og dels som inspiration for spillerne til at iscenesætte hver enkelt scene.

## Spillets formål

Da Tante Trude døde, efterlod hun sin københavnske andelslejlighed til sin grandniece Katrine, der var den eneste arving, som ikke var slettet af testamentet. Testamentet har dog den klausul, at arvingen skal tilbringe mindst én nat i lejligheden, ellers tilfalder den Kattens Værn. Andelsforeningens vedtægter forhindrer dog sådan en donation, så i stedet vil beboerne skulle trække lod om retten til at købe lejligheden til dens oprindelige pris fra den gang Tante Trude flyttede ind i 1947.

Med andre ord: De øvrige beboere er særdeles interesserede i, at Tante Trudes arving ikke holder natten ud, så de får chancen for at score den store gevinst i det københavnske ejendomslotteri.

## Det skal du bruge

Scenariet kan spilles uden særlige hjælpemidler, men det kan være nyttigt at have følgende genstande til forberedelsen og afviklingen af spillet:

Saks (til at klippe spilkortene ud med).

Stopur eller æggeur.

To almindelige sekssiders terninger.

Ludobrikker eller andre figurer.

## Holdene

De to hold udgør på den ene side Tante Trudes arving, Katrine, og hendes venner og på den anden side en alliance af personer, som forsøger at få arvingen til at løbe skrigende væk, inden natten er omme.

De to hold er: Katrine (arving), Pia og Jakob som dem, der skal forsvare lejligheden, og Hanne, Klaus og Mikkel som beboerne i opgangen, der vil have Katrine til at flygte inden solopgang.

Holdene tildeles før spillets start et antal kort, som de kan bruge til at påvirke hver enkelt scene. Kortene fungerer hovedsageligt som inspiration, så tænk på dem som stikord fra publikum til teatersport.

Hver spiller har en spilperson, som har særlige mål og evner. For at kunne påvirke handlingen skal en spiller have sin spilperson involveret i scenen. Hvis spilpersonen er sendt ned til døgnkiosken efter franske hotdogs og uartige videofilm, kan spilleren ikke selv bringe nye elementer i spil. Spilleren kan stadig benytte en biperson, som deltager i scenen, men kan ikke bringe andre kort i spil. Det vil i stedet være op til de øvrige spillere på holdet.

## Forløb

Spillet foregår i en række runder eller scener. Spillederen afgør efter hver scene, hvilket hold der bedst fik opfyldt dets mål. Dette hold flytter testamentet et felt nærmere dets vinderfelt på spilpladen som symbol på, at det er tættere på sejren. Spillet løber over op til 10 runder. Hvis stillingen er uafgjort efter 10 runder, vil vinderen blive fundet i en afgørende 11. runde.

Du kan som spilleder også vælge at fortsætte spillet, til der er fundet en vinder, eller hvis spillet tog for kort tid, kan du dele nye hold og begynde forfra. Du kan også vælge at benytte spilpladen med ni felter i stedet for den normale spilplade med syv felter.

## Spillets afslutning

Når et hold når frem til dets vinderfelt, har det vundet spillet. For arvingen Katrine betyder det, at natten er forbi, solen står op, og hun har opfyldt testamentets krav om at tilbringe en hel nat i lejligheden. Hvis naboerne lander på deres vinderfelt, så betyder det, at de har fordrevet Katrine fra lejligheden. Hun giver op over for det evige rend af naboer og forsvinder i en taxi.

## Runder/Scener

Før en scene sættes i gang udvælger holdene i hemmelighed de kort, som de vil bringe i spil i den næste scene. Når begge hold har valgt kort, lægger de dem på bordet med bagsiden opad. Herefter sætter spillederen runden i gang ved, at det banker på døren til lejligheden (spillederen banker i bordet – kreative spilledere skal være velkomne til at medbringe dingener, der kan efterligne larmen fra en ringeklokke eller dørtelefon). Holdene kan nu sætte deres bipersoner i spil ved at udvælge en spiller, som spiller bipersonen i den pågældende scene. Alle øvrige kort kan holdes hemmelige, indtil de sættes i spil på et vilkårligt tidspunkt i runden. Alle spilpersoner er med i hver runde fra start, uanset om de var sendt ud af spil i den foregående runde.

En runde slutter, når spillederen beslutter det. Eksempelvis når det ene hold ikke længere har flere af de bipersoner i spil, som de indledte runden med. Typisk vil det være en god idé at afslutte runden, når ét af holdene har fået overtaget, eller en situation er kommet helt ud af kontrol. Men hvis der sættes ild til lejligheden, lyset er gået, og der er zombier i spisekammeret, så fortvivl ikke. Du bør som spilleder forsøge at nulstille situationen inden næste runde. Lad brandvæsnets komme forbi og slukke ilden, som viser sig kun at have gjort begrænset skade og ikke nok til at stoppe en housewarming.

## Kortene

Kortene fungerer på samme måde som kortene i spil som Magic the Gathering, Munchkin, Family Business eller Cykelspillet. Det vil sige, at der er flere kategorier af kort, som kan spilles på forskellige tidspunkter for på den måde at give forskellige strategiske muligheder. Kortenes primære formål er at fungere som inspiration til rollespillet. Scenariet ligner måske til forveksling et brædspil, men reglerne er mest et redskab til at få spillerne i gang med det indbyrdes rollespil. På den måde har mekanikken bag scenariet en del til fælles med eksempelvis teatersport.

Der er tre kategorier af kort: Bipersoner, genstande og omstændigheder.

Eksempler: Nøgen Nørden (biperson), Usømmelig Playlist (genstand), Sex på Hjernen (omstændighed).

Bipersoner sættes i spil, når runden begynder. Spillerne skal rollespille bipersonerne, og bipersonerne fungerer i de fleste henseender som spilpersoner. Bipersonerne tages dog ud af spillet, når runden afsluttes, eller de på anden måde sendes ud af lejligheden.

Genstande kan anvendes af alle bipersoner og spilpersoner. Det hold, der bringer genstanden i spil, bestemmer, hvilken person der starter i besiddelse af genstanden, eller i hvilket rum den befinder sig.

Omstændigheder kan spilles på alle bi- og spilpersoner, genstande eller rum og varer hele runden, fra de bliver spillet, til spillederen afslutter runden.

Holdene kan spille lige så mange kort i en runde, som de har lyst til. De får dog kun begrænsede mængder nye kort i løbet af spillet, og kortene skal udvælges før hver runde.

Hvert hold starter spillet med at trække seks tilfældige kort fra hver af de tre kategorier. Herefter blandes de tre bunker. Efter hver scene trækker vinderholdet ét tilfældigt kort, mens taberne får lov til at trække to kort.

De kort, der er blevet spillet i en runde, lægges i en særlig bunke. Hvis der ikke er fundet en vinder efter 10 runder, kan spillederen blande de brugte kort tilbage i bunken, inden holdene trækker kort til den afgørende runde.

## Spillederen

Spillederen fungerer som dommer. Han sætter runden i gang og bestemmer, hvornår den slutter. Han afgør også, hvilket hold der har vundet runden. Afgørelsen af rundevinderen baseres blandt andet på, hvilket hold der bedst fik udført deres strategi, var mest fantasifulde til at udnytte situationen eller bedst fik has på modstanderne. Spillederen har altid det afgørende ord, hvis der er modstridende regler, men ellers overtrumfes grundreglerne af beskrivelserne på spilpersonerne, som igen overtrumfes af teksten på kortene, som så igen kan overtrumfes af spillederens vurdering.

Alle konflikter i spillet afgøres gennem rollespil. Spillerne skal spille rollerne for deres spilpersoner eller bipersoner. Spillederen kan sætte skub i fastlåste konflikter ved hjælp af **Tabellerne fra Helvede**. Hvis spillerne virkelig står fast, kan han erklære runden for afsluttet. Spillets formål er primært at have det sjovt, sekundært at mule de andre. Går alt i hårdknude, så bland nye hold og start forfra.

## **Tabellerne fra Helvede**

Spillede uden indflydelse? Bestemt ikke! Spillederen kan til enhver tid benytte Tabellerne fra Helvede til at påvirke spillet. De er hans primære redskab til både at hjælpe handlingen videre, løse konflikter og stikke en kæp i hjulet på lidt for dygtige strategers snedige planer. Spillederen kan bruge terninger til tilfældige opslag på tabellerne, lukke øjnene og pege eller udvælge en idé helt bevidst, mens han gnækker ondskabsfuldt, som kun spillere kan gøre det. Tabellerne er først og fremmest beregnet som oplæg til spillederen til at påvirke spillet. De er udformet, så det i høj grad er op til spillederen at fortolke konsekvenserne af et resultat fra tabellerne.

## **Spilpladen**

To ark udgør tilsammen spilpladen som indeholder plantegningen over lejligheden og to tabeller, som bruges til at markere, hvilket hold der fører. De to tabeller har henholdsvis syv og ni felter alt efter, hvor langt et spil du ønsker. Syv felter er godt til et spil mellem to lige hold, mens ni felter er godt til to lidt mere ulige hold eller

til hold, der gerne vil spille mange runder. For at holde styr på hvilket hold der fører, benyttes en brik til at markere Tante Trudes Skøde. Skødet er en brik, der efter hver runde flyttes ét felt nærmere det vinderfelt, der tilhører rundens vinderhold. Man skal altså vinde mindst tre runder i træk for at vinde spillet. Tættest på vinderfeltet efter 10. runde vinder spillet.

Hvis du vil holde styr på, hvilke personer der befinder sig hvor i lejligheden, kan du gå på rov i det nærmeste spil Ludo, ofre din elverhær fra Warhammer eller bruge vingummibamser fra kiosken.

## **Dødsfald**

Som udgangspunkt kan personerne i spillet ikke dø, men kun komme til skade. Hvis det fremmer spillet, så er det helt fint at lade spillerne kæmpe med at skulle holde et dødsfald skjult for politi, naboer og nysgerrige. Men tommelfingerreglen er, at alle er i live, når en ny scene begynder. Situationer, som normalt ville være dødbringende, bør i stedet udløse rul på fumletabellerne.

# Tabellerne fra Helvede

**Tabel 1: Tilfældige tabeller (1d6)**

1	Table 3.1: Projected global average surface warming and sea level rise at the end of the 21st century.
2	Det Periodiske System (1d6 for isotop).
3	Table 5.8.5B. Gross Government Fixed Investment by Type.
4	Stillingen i Superligaen.
5	Call of Cthulhu: The Resistance Table.
6	Tabel 1: Tilfældige tabeller.

**Tabel 2A: Generel Fumletabel (2d6)**

2	Der er ingen til festen, som gider snakke med dig, så nu har du drukket dig så stiv, at du må rulle på alkofumletabellen.
3	Dine pralerier og løgne giver pludseligt bagslag.
4	Bukseknappen springer. Rul 1d6: På alt andet end en 6'er taber du bukserne.
5	Akut koffeinmangel giver dig the shakes, indtil du får dit fix.
6	Du niver den forkerte mås.
7	Din karma er ude af balance.
8	Du forsøger at deltage i en samtale, men har fuldstændigt misforstået emnet.
9	Koffeinoverdosis.
10	Du forvilder dig ud i 1d6 minutters undskyldning for en politisk ukorrektthed, som kun gør det værre.
11	Du spiller pizzafedt på cleric'ens character sheet og må resten af aftenen tigge druiden om healing efter hver kamp.
12	Din bandana/slips/sokker er i en rivaliserende bandes farver.

**Tabel π: Den gamle dames medicinskab (2d6)**

2	Dr. Rheingolds Mirakelcreme med Kokain mod Rynker, Udslæt og Skimmelsvamp.
3	Talkumpulder med tilsat fosfor.
4	Femidomer.
5	12.000 mg Valium-stikpiller.
6	Norsk Hvallevertran.
7	Gebisklister.
8	Mundskyl med 94% alkohol.
9	Dr. Thyregods Mirakeleleksir mod Haartab.
10	Dr. Thyregods Mirakelcreme til Fjernelse af uønsket Haarvækst.
11	Receptpligtige hvidløgstabletter til behandling af vampyritis (uåbnet).
12	Håndkøbsmorfin fra før verden gik af lave.

**TV-tabellen (1d6)**

1	Erling Bundgaard.
2	Landskamp Danmark – Sovjetunionen. Har Putin forlangt omkamp, eller er det en lokal forstyrrelse af rumtiden?
3	Sne alle andre steder end på skærmen.
4	Poltergejst. Hvis Gerner er i spil, suges han tilbage til de uødeds dimension. Ellers manifesterer weekendens genudsendelser sig som poltergejster.
5	Signalet er tilbage, men der er TV Shop på alle kanaler. Alle personer, der tidligere har rullet på alkofumletabellen, hypnotiseres af de gode tilbud resten af scenen.
6	Alle kanaler er nu kodede og kan kun ses i sløret sort/hvid uden lyd. Undtagen de dyre pornokanaler. Alle sippede personer må omgående flygte og er ude resten af scenen.

**Zombie-tabellen (1d6)**

1	Sløv zombie. Enstavelsesord. Søger desperat sin Master.
2	Festlig zombie. Weekend med Bernie 2. Funk og "Bailey's not Brains".
3	Ulækker zombie. Plyndrer køleskabet for friske "hjernere".
4	Newbie zombie. Går ind i vægge. Burde gå med hjelm.
5	Kærlig zombie. Krammelysten. Spinder som en uhyrlig udød missekate.
6	Ju-Ju Horror Zombie of Ancient Evil Terror Doom. Hyperaktiv. Stor appetit.

**Tabel 4+2i: Køkkenuheld (2d6)**

2	Grøntsagsskuffen i køleskabet gemmer på intelligent liv.
3	Bjerget af opvask bliver til en lavine.
4	Sukker, salt, amfetamin – hvem kan smage forskel?
5	Mikrobølgeovn + alt inden for rækkevidde = YouTube-succes.
6	Den er skarp nok.
7	Røgalarmen er et glimrende køkkenur.
8	Føj! Alle fødevarer er økologiske med højt fiberindhold!
9	Der var alligevel ikke slukket på kontakten.
10	Sidste salgsdato 1987, nu med hallucinatorisk bivirkning.
11	Den sure karklud befaler dig at betjene mikrobølgeovnen.
12	Håndmixer får en ny betydning.

**Tabel 5: Superhelteevner (2d6)**

2	Du kan hoppe lidt højere end gennemsnittet.
3	Du har superfølsomme smagsløg og kan som den første smage forskel på Pepsi og Coca-Cola.
4	Du har fotografisk hukommelse, men alle billeder er rystede, underbelyste, har tommelfingre i vejen, og motiverne har ingen hoveder.
5	Du kan fejlfrit gentage alt, hvad en anden person lige har sagt. Du kan fejlfrit gentage alt, hvad en anden person lige har sagt.
6	Du har ultraviolet supersyn, som afslører alle pletter. <u>Alle</u> pletter.
7	Din ånde dufter forførende med en frisk pebermynteeftersmag.
8	Du kan åbne øl ved tankens kraft. Virker dog kun på øl i skatteklasse C.
9	Du kan gøre dig 10% usynlig.
10	Dit blod flyder tykt med kryptonitkrystaller. Vampyr-Superman kan bare komme an!
11	Din langefinger er elastisk og kan strække sig op til fem centimeter.
12	Du har en blære af nanoforstærket titanium, så du resten af spillet ikke behøver gå på toilettet.

**Tabel d6: Åndssvage drukkingsregler (2d6)**

2	Kongens efterfølger. Alle skal efterabe en intetvidende festdeltagers kropsposeur.
3	Hver gang man vil sige noget, skal man rejse sig op og holde sig i skridtet.
4	Omvendtdag.
5	Walkie-talkie. Alle sætninger afsluttes med "skifter".
6	Ingen egennavne.
7	Det er forbudt at pege.
8	Forbudt ordklasse (udsagnsord, personlige stedord, tillægsord).
9	Det er forbudt at bruge højre hånd.

10	Livet er en opera. Alt skal synges – helst falsk.
11	Enhver sætning skal efterfølges af en ny sætning, der rimer med den første.
12	Hver gang man vil sige noget, skal man rejse sig op og sige: "Hej, jeg hedder Anders, og jeg er alkoholiker".

**Tabel 7A: Korte Svar**

0	Nej
1	Ja

**Tabel 7B: Længere Svar**

1	Sten
2	Saks
3	Papir

**Tabel ☹: Den onde spiller (1d6)**

1	Bed om at låne spillerens spilperson. Lav en papirflyver.
2	Tag en spiller uden for døren. Husk terninger og spilperson. Tal om ligegyldigheder.
3	Tag en spiller uden for døren. Tal om, hvor lækker du synes, én af de andre spillere m/k er, og spørg, om spilleren vil fungere som mellemmand mellem jer.
4	Insister på, at denne scene skal spilles 100% live til mindste detalje. Også alt det unødvendige. Og med sjove stemmer.
5	Bed spillerne lukke øjnene og tælle højt og langsomt i kor til 100, 413 eller hvad du har lyst til. Snig dig ud af lokalet.
6	Afbryd spillerne, så snart du keder dig det mindste, ved at råbe "Røvsygt! Klip!".

**Tabel Tis: Toilethændelser (2d6)**

2	Akut alkoholforsaget racermave tvinger dig tilbage i toilet køen.
3	Der er ikke mere toiletpapir.
4	Gulvet er vådt!
5	Spejlet afslører en kæmpebums.
6	Din stinkbombe kræver total udluftning.
7	Ahh, det lettede.
8	Lige før kunne du knapt holde dig, men nu sker der ingenting.
9	Hårkatastrofe! Kam og hårlak til undsætning!
10	Du vælter samtlige makeupprodukter på gulvet.
11	Toiletbrættet sidder løst. Hvis du er fuld, falder du af tøndem.
12	Toilettet kan ikke skylle din betonkreation ud.

**Tabel 11: Fumletabel for alkohol (2d6)**

2	Rul på den kritiske fumletabel for alkohol.
3	Tale! Tale! Tale! Du har et vigtigt budskab, som du må bekende som den pøbelcharmør, skarpe samfundsobservatør eller tåååstmester, du er.
4	Du har set nok sene reklamer for mirakuløst fitnessudstyr til at ville udfordre enhver til at lægge arm, trække krog eller en walk-off.
5	Folk plaprør løs i stedet for at feste, så du holder en imaginær mikrofon under deres næser, ligesom på tv.
6	Nasty! Du må se dig om efter et sted at slippe af med resten af din drink og noget til at fjerne smagen.
7	Ingen problemer. Keep 'em coming!
8	Fremragende cocktail, hvis man kan lide en blanding af tandpasta, grapefrugt og ristet torskerogn.
9	Oh yeah! Den her drink skal da serveres i bodyform!
10	Dine hænder får deres egen vilje og begynder at nive i fristende baller.
11	Ekstraordinært toiletbesøg er påkrævet. Rul på tistabellen.
12	Rul på den kritiske fumletabel for alkohol.

**Tabel 11B: Kritisk fumletabel for alkohol (1d6)**

1	Lige nu er det bedste tidspunkt at bekende din hemmelige kærlighed til hende eller ham.
2	Du spilder din drink ud over dig selv, og må skifte til lånt tøj, medmindre du bor i opgangen.
3	Det var én drink for meget. Du må ud på altanen for at trække frisk luft resten af scenen.
4	Du ved, der er mere end ét toilet, men du forvilder dig i stedet ud i opgangen, hvor du må bruge dørmåtterne til at skjule dit uheld. Du er ude resten af scenen.
5	Nå, så det er sådan, Delirium-hallucinationer ser ud!
6	Skal vi slås?

**Tabel 12: Zap! (Elektrisk fumletabel 1d6)**

1	Du får stød og en ny frisure.
2	Elektrisk stød giver dig en midlertidig talefejl.
3	Du bliver opladt med statisk elektricitet. Resten af scenen tror du, at du er tordenguden Thor.
4	Du får et permanent brændemærke af fabrikantens logo (spejlvendt desværre).
5	Stød føles godt! Mere! Mere! Uh, Duracell? Mums!
6	Apparatet smelter sig fast til din krop (50% chance for ubrugelig cyborgevne).

**Tabel 12B: Ubrugelige cyborgevner (1d6)**

1	Rester af en elektrisk motor på din arm kan bruges til at mikse drinks.
2	Du kan bippe som en mikrobølgeovn.
3	Digitaldisplay viser, hvad klokken er i Kuala Lumpur.
4	Rød lysdiode kan bruges til at udtrykke dine følelser.
5	Varmelegeme gør dig i stand til at lune kolde fingre og frikadeller.
6	Du kan opfange brudstykker af mobil samtaler og svenske radiostationer.

**Tabel 13: Slimede Smuttere (Snasket fumletabel 1d6)**

1	Svedige håndflader gør det umuligt at holde fast på noget.
2	En dåse WD40 eksploderer. Alt bliver velsmurt!
3	Ektoplasmeriske fodspor.
4	Vingummibamsen angriber din tunge med sit lammelsesangreb.
5	Din hårgelé viser sig at være Gelatineterningens datter.
6	Grønt slim falder ned fra loftet og overrasker dig. Slå et afværageslag.

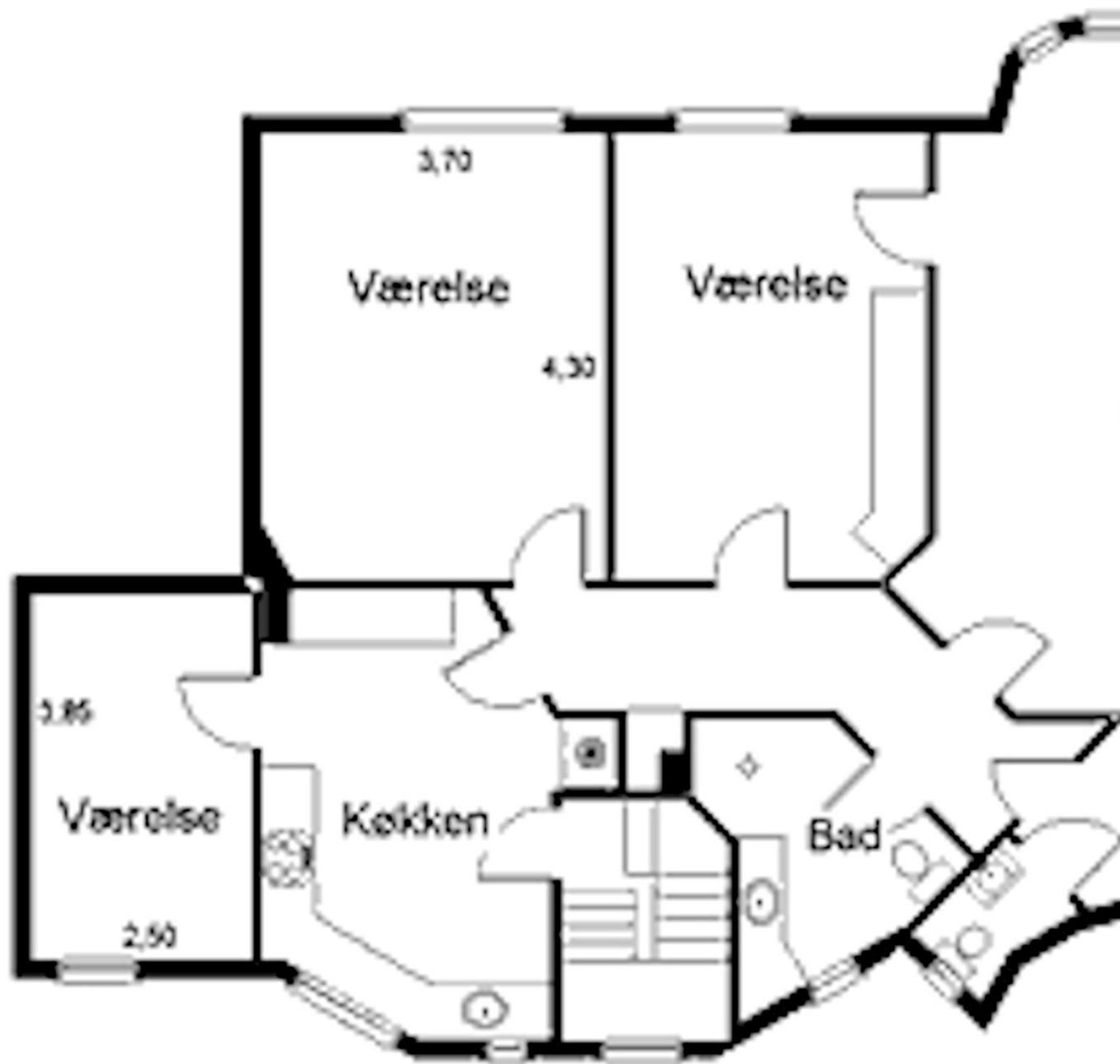
**Tabel 14: Nørdede fumlerier (1d6)**

1	Du kommer til at bytte om på Star Trek og Star Wars.
2	Mythbusters har allerede bevist, at det ikke kan lade sig gøre.
3	Du glemmer at forberede nye formularer.
4	Du er kommet til at bestille en vegetarpizza.
5	Du glemmer dit MMORPG-login.
6	Din bedste D20 mister sin magi.

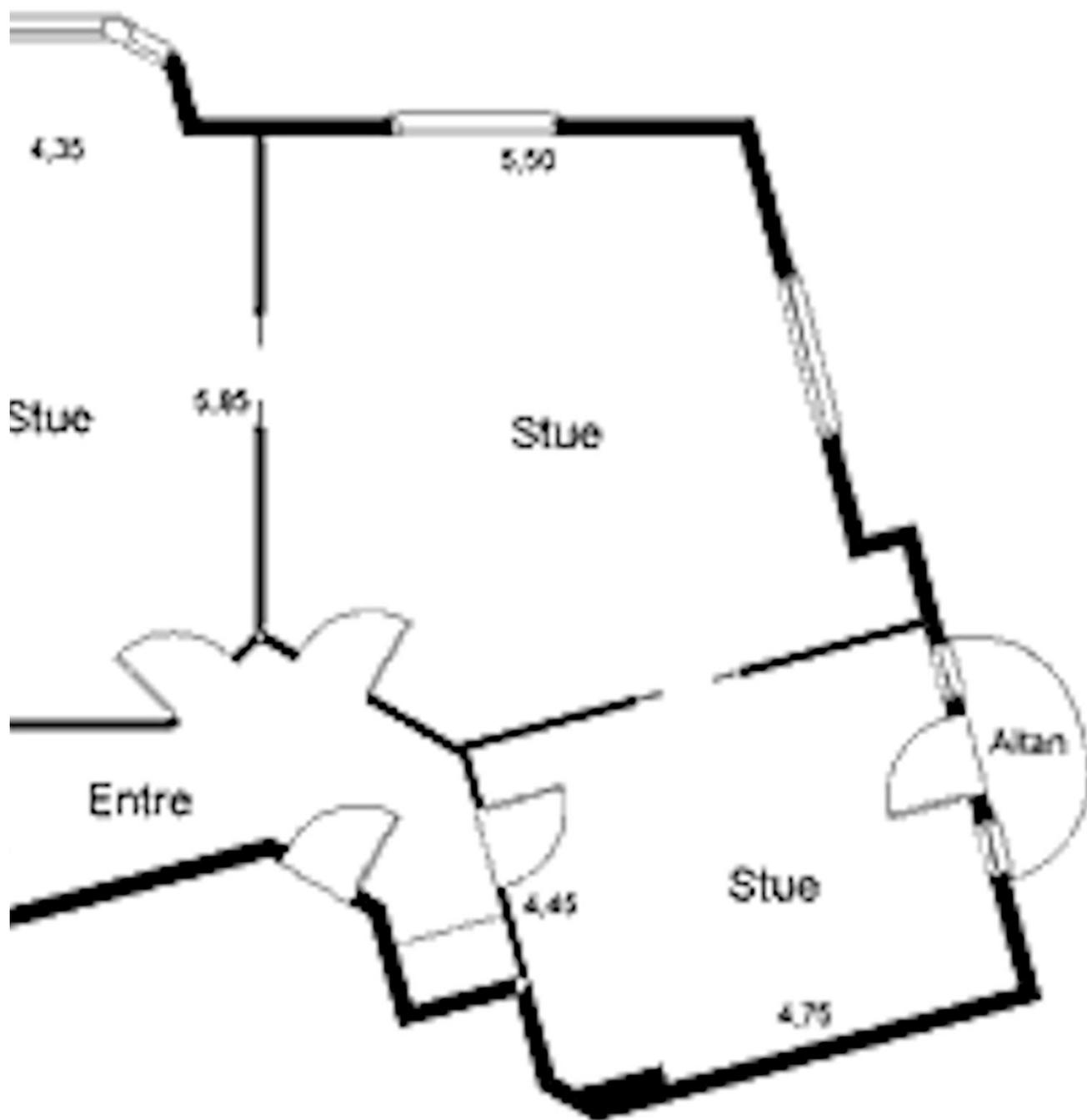
**Den ultimative fumletabel:**

1	Da du trækker ud i toilettet / tænder lyset / åbner for vandet / ringer på døren, aktiverer du nedtællingen til selvdestruktionen.
---	--

Katrine's hold vinder
<b>START</b>
Hannes hold vinder







Katrine's hold vinder
<b>START</b>
Hannes hold vinder

# Housewarming



**Hej allesammen. Jeg er lige flyttet ind oppe i 4.th. og holder housewarming for mine venner på lørdag. Vi lover ikke at spille for høj musik hele natten.**

**I er naturligvis alle velkomne til at kigge forbi til en drink og en bid mad, og jeg glæder mig til at hilse på alle mine nye naboer!!**

**Kærlig hilsen  
Katrine, 4.th.**

### Fyldt Festblære

Omstændighedskort

Alle personer indleder scenen med at stå i kø til toiletet – og alle kneb gælder for at komme foran i køen.

### Pinlig Tavshed

Omstændighedskort

Spilles på én person, som resten af scenen skal sige ét eller andet, hvis der er tavshed i mere end fem sekunder.

*"I haven't had sex in a very long time." – Ross, The One With Ross and Monica's Cousin.*

### Lokummet flyder over

Omstændighedskort

Vandet fosser ud over kanten af kummen. Kun Den Udvalgte kan svinge svupperen.

*"I det år, Noa blev 600 år, på den syttende dag i den anden måned, netop på den dag brød kilderne fra det store urdyb igennem, og himlens vinduer blev åbnet" – 1. Mosebog Kap. 7 vers 11.*

### Diskofeber

Omstændighedskort

Spilles på en person, som får en ustyrlig trang til at vise sine danseevner. Solo eller med partnere.

*"My name is Nathaniel. I like to dance!" – Nathaniel, Yo Gabba Gabba.*

### Har du sat stikket i?

Omstændighedskort

Kabeltv'er går ud. Alle nørder flokkes om tv'et og er distraherede, indtil der er fundet en løsning. Rul 1d6 hvert minut og tjek tv-tabellen ved en 6'er.

*"No beer and no TV make Homer something something..." – Homer Simpson, Treehouse of Horror V.*

### Kong Volmer fra balkonen

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen har en ustyrlig trang til at bryde ud i upassende sange.

*"You're going to Hollywood!" – Paula Abdul, American Idol.*

### Sex på Hjernen

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen tolker al samtale og aktivitet som noget sjofelt. Personen må udpege en anden person, som bliver smittet med den samme effekt.

### Zombie

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen er en zombie. Tjek Zombie-tabellen og rul 1d6 hvert minut og tjek Zombie-tabellen igen ved en 6'er.

*"Rrrrrr" – Zombie.*

### **Tur til kiosken**

Omstændighedskort

I er løbet tør for en vigtig festingrediens. Send en spilperson til døgneren resten af scenen efter toilettejpapir, limefrugter og franske hotdogs.

*"It made the Kessel Run in less than 12 parsec" – Han Solo, Star Wars.*

### **Ninja**

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen er overbevist om at have ninja-færdigheder. Nogle gange virker de!

*"..." – Ninja.*

### **Jedi Mind Hik!**

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen kan overtale personer, som tidligere i spillet har rullet på alkohol-fumletabellen, til næsten alt.

*"That was so wrong." – Princess Leia, Robot Chicken: Star Wars.*

### **Reefer Madness**

Omstændighedskort

Nogen har futtet noget sjovt af, som påvirker alle i lejligheden. Kærlighed, filosofi og hallucinationer dominerer hele scenen, indtil der er luftet grundigt ud.

### **Superhelt**

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen får en tilfældig superhelteevne.

*"Save the cheerleader, save the world." – Hiro, Heroes.*

### **Regelryttere**

Omstændighedskort

Nogen har spillet drukspillet Åben Meyer, hvor de har indført en åndssvag særregel. Reglen bliver resten af scenen håndhævet i alle situationer. Syndere hånes og risikerer rul på fumletabellerne.

### **Tank & Healer**

Omstændighedskort

Spilles på to personer som resten af scenen vil dreje alt ind på en relation til deres fælles hobby, uanset hvor lidt det interesserer alle andre.

### **Snack Attack!**

Omstændighedskort

Først er det dig, der ikke kan modstå de salte lækkerier – nu er det dem, der ikke kan modstå dig! Bliver de mon også, hvad de spiser?

**Strømmen går**

Omstændighedskort

Et eksperiment med de elektriske installationer slår fejl, så propperne springer. Lejligheden er mørklagt uden strøm med alt hvad der hører sig til af lyde og mørkelege resten af scenen.

**15 minutter**

Omstændighedskort

Spilles på en person, som resten af scenen bliver genkendt fra ugens åndssvage klip fra YouTube.

*"What happens in Vegas, ends up on YouTube." – Jesper Stein Sandal.*

**Evil XX**

Omstændighedskort

Spilles på to personer, som viser sig at være ekskærester, som havde svoret aldrig mere at være i samme stue.

**X Marks the Spot**

Omstændighedskort

Spilles på tre personer, som viser sig at være ekskærester på kryds og tværs og med en masse uafklarede følelser.

**Tåreperser**

Omstændighedskort

Spilles på et rum, hvor de falmede aftryk på væggen fra Tante Trudes portrætter, eller endnu en Dr. Phil special om Britney på en fjern kabelkanal, får alle personer til at blive overvældet af tudefølelser.

**Spiked!**

Omstændighedskort

Spilles på et rum, hvor alle personer drikker af den børnevenlige punch uden at opdage det høje alkoholindhold, før det er for sent.

**Fråderen**

Omstændighedskort

Spilles på en person, som overvældes af trangen til at finde noget at æde. Personen tilbringer resten af scenen med at endevende køkkenet, medmindre pizzaen er i spil.

**Vennetjeneste**

Omstændighedskort

Spilles på et rum, hvor personerne enten må finde på en rigtig god undskyldning eller blive nødt til at hjælpe med at male loftet, se om et sår ser betændt ud, blive hyret til et pyramidespil eller en anden vennetjeneste.

**8" Eduardo**

Genstandskort

Ingen er i tvivl om, at Eduardo er en dildo, men hvem tilhører den, og hvad laver den til Katrines indflytterfest? Og hvem har taget batterierne fra fjernbetjeningen?

**Uimodståelige Snacks**

Genstandskort

Syntetisk ostesmag kæmper en kamp om smagsløgene med noget, producenten kalder BBQ. Spilles på et rum, hvor kampen om snackskålen udløser stor fumlerisiko.

*"There was nothing wrong with that food! The salt content was 10% less than a lethal dose!" – Bender, My Three Suns.*

**Sorte Slyngel**

Genstandskort

Alkohol. Spilles på et rum, hvor alle skal drikke den lyserøde punch med navnet Sorte Slyngel. Alle personer i rummet skal rulle på alkoholfumletabellen.

**Satanisk iPod**

Genstandskort

Djævelsk musik med uimodståelige rytmer lokker forførelser alle i rummet til at smide hæmningerne. Kan også spilles på en enkelt person, som gennem høretelefonerne kan høre Djævelens befalinger live fra Helvede. Eller er det bare Beyonce?

**Blodrød Cecil**

Genstandskort

Rygeforbud, udluftning og almindelig hensyntagen kan ikke hamle op med denne pakke smøger, der er den passive ryggers værste mareridt.

**Sandhedsserum**

Genstandskort

Farlig cocktail med mere end to dele gin og vodka. Spilles på en person, som resten af scenen er ude af stand til at lyve. Heller ikke hvide løgne.

**Chihuahua Tæven**

Genstandskort

Bidsk minikøter i en håndtaske, som gør konstant og er villig til at æde alt, den kommer i nærheden af – undtagen hundekiks.

**Karma Casio**

Genstandskort

Digitalkamera som tilsyneladende kan fotografere folks aura og afsløre, om de har god eller dårlig karma.

*"It's not hummm... It's moooh..." – Ostereklame.*

**Tænkehatten**

Genstandskort

Spilles på en person, som i denne scene kan fortryde en handling med tilbagevirkende kraft takket være sin intelligens. Den åndssvage hat udløser imidlertid adskillige krav om, at personen skal indtage usunde mængder alkohol.

**Xbox 666**

Genstandskort

Du bliver, hvad du spiller! Spillene er så livagtige, at det er svært at skelne mellem nazisterne i spillet og nazisterne i lejligheden.

**Gådedåsen**

Genstandskort

Dåsen har ingen etiket. Det er op til spillerne, hvad den gemmer.

*"Is this chicken, what I have, or is this fish? I know it's tuna, but it says: Chicken of the Sea."  
– Jessica Simpson, Newlyweds)*

**Gaffatape**

Genstandskort

Kan bruges til alt, men er frygteligt klistret.

**Flyttekasse**

Genstandskort

Denne uudpakkede flyttekasse ser ud til at være fyldt med overraskende godter. Men er det Katrines ting, eller Tante Trudes gamle ragelse?

**Guldbamselikør**

Genstandskort

Spilles på et rum. Alle personer er nødt til enten at drikke dette unaturlig shot og rulle på alkofumletabellen eller forsøge at smutte uden om, hvilket udløser rul på andre fumletabeller.

**Skumsprøjt**

Genstandskort

Nogen har som en venlig gestus medbragt en Aldi-pose med fæle billigportere, der er så gamle, at sidste salgsdag er skrevet med romertal. Spilles på et rum, hvor alle mænd m/k er nødt til at bunde og rulle på alkofumletabellen.

**Bam!**

Genstandskort

Det er ikke til at se, om denne beholder indeholder et universalkrydderi eller universalrengøring, så det må være en invitation til at prøve sig frem.

*"Bam!" – Emeril Lagasse.*

**PMSMS**

Genstandskort

Spilles på en person, som resten af scenen vil modtage sms-beskeder fra kæreste/kone/elskerinde/bofælle med akut PMS og humørsvingninger. De øvrige spillere bestemmer hyppigheden og indholdet af beskederne – og kræver hurtige svar!

**Naughty Nokia**

Genstandskort

Mobiltelefon efterladt ubevogtet og ulåst. Den blinker fredigt med ulæste frække sms-beskeder. Hvem tilhører den, og hvem står i telefonbogen?

**Usømmelig Playlist**

Genstandskort

En overflod af svedige hits fra Westkååst til Dirty South med ucensurerede tekster skræmmer alle personer over 40 ud af lejligheden.

**Katrines Bærbare**

Genstandskort

En ubevogtet bærbar pc giver fuld adgang til Katrines Hotmail og hendes foretrukne websteder. Billeder fra festen kan let havne på hendes Myspace; og hendes Dating-postkasse kan også få travlt, hvis hun ikke opdager det.

**Onkel Felix' Hjemmebryg**

Genstandskort

80 procent alkohol, 100 procent tømmermænd i morgen.

**Texas Cowboy Massacre**

Genstandskort

Velkomstdrink med en fyldig smag af BBQ-sauce, bourbon, rød saftevand, Grøn Tuborg, negerkys, regnorm, chokoladekiks, karrysild og lakrids.

**Nummer 23 + Skinke +**

Genstandskort

Nogen har bestilt en unik pizza, som ser ud til at kunne frembringe både hallucinationer og racermave.

**Falck-Kassen**

Genstandskort

Førstehjælpkasse, som kan kurere alle akutte dårligdomme. Kan også spilles på en person, som vikles ind i bandager og er en mumie resten af scenen.



### Lejlighedsdigteren

#### Bipersonkort

Nabo, 2.tv.  
Transvestitten Marianne von Prydendahl lever til hverdag som Mikael Mortensen 53, advokat, men Mikael er for længst død indeni. I stedet lever han sit liv i weekenden, som den manio-depressive digter af lejlighedsange Marianne, der skriver festsange for fremmede, som hun får kontakt til over internettet. Mikael/Marianne fantaserer om at være en del af de familier, som han/hun skriver sangene for, men når det bliver mandag morgen, er Mikael stadig ensom. I weekenden er Marianne parat til at sætte liv i enhver fest med lumre vittigheder og en sang skrevet til lejligheden.

### Bagerjomfruen

#### Bipersonkort

Nabo, 4.tv.  
Malene 37 vil så gerne byde sin nye nabo velkommen med hjemmebagte småkager. Så hun kommer forbi hvert andet minut for at låne en kop sukker, mel, salt, bagepulver, smør, stryknin, køddøkse, og hvad en psykotisk singlemor nu har brug for til at gøre en housewarming til en hyggelig fest.

### Mr. X

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Rødovre.  
Katrines ekskæreste, stilladsarbejderen Ronni 29, har hørt om housewarming, fordi han jævnligt tjekker Katrines Hotmail og har set invitationerne. Han er ikke selv blevet inviteret, men Katrine kunne jo bare have skiftet sit password, hvis hun ikke ville have, at han skulle komme til hendes fest.

### Spøgelses-Buster

#### Bipersonkort

Nabo, st.th.  
Buster 78 er pensioneret kriminalbetjent og har certifikat som ægte spøgelsesdetektiv fra et tysk brevkursus. Han husker tydeligt, at Katrines lejlighed var rammen om et grusomt økse mord, og alle spor tyder på, at der er spøgelses på færde i lejligheden.

### V1 a g ra Willy

#### Bipersonkort

Nabo, 3.tv.  
Underboen Willy havde ikke tænkt sig at deltage i festen i morgenkåbe, men han er nødt til at crashe festen tidligt for at låne is i forsøg på at få sin erektion til at gå væk, efter han har taget Viagra købt på internettet.

### Nøgen Nørden

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Valby.  
Alkohol+nørd=nøgenhed. Rasmus er ferm til at drikke, men efter nok genstande har han svært ved ikke at optræde med sit berygtede nørdstripshow. Selv hvis der ikke er god musik at strippe til, vil han foreslå hvad som helst, der kan føre til social nøgenhed.

*"Da han drak af vinen, blev han beruset og blottede sig inde i sit telt" – 1. Mosebog Kap. 9 vers 21.*

### Jakob ♥ Trine

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Amager.  
Jakob 27 og Trine 26 er et sirupsødt kærestepar, som holder i hånd, sender julekort til hele familien, sparer op til en ny sofa fra Illums Bolighus og aldrig dukker op til en fest uden en passende værtindegave. Det nydelige perfekte par har imidlertid en ustyrlig trang til at bolle i smug, hvor de tror, de kan slippe af sted med det. Og Katrines nye lejlighed har mange værelser.  
**Regler:** Når Jakob ♥ Trine sættes i spil, må Katrine bruge op til 10 sekunder på at rode kortbunken igennem for at finde en genstand, som Katrine omgående skal sætte i spil som parrets værtindegave.

### Hr. og Fru Schneilhaus

#### Bipersonkort

Nabo, 3.th.  
Dette venlige ældre ægtepar ligner et par hyggelige bedsteforældre. De har imidlertid en ustyrlig trang til at bolle alle steder, de kan slippe af sted med det, og det gør det kun mere spændende, hvis de bliver opdaget.

### Dr. Bacon

#### Bipersonkort

Nabo, 1.th.

Niklas 37 er fanatisk tilhænger af Atkinskuren. Alt hvad der smager, lugter eller ligner bacon kan kun hjælpe med at få kiloene til at rasle af hans robuste krop. Derfor æder han nonstop. Hvis han tager på, må det være, fordi han ikke får nok umættede fedtsyrer. Grovæderiet indstilles kun, når der er genudsendelser af Baywatch, frisk porno fra Kazaa eller raid i World of Warcraft. Ok, faktisk indstilles det kun, hvis han har brug for begge hænder.

### Den Sorte Prins

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Buddinge.

Alexander, level 70 hunter, 32 år. Goth-wannabe World of Warcraft-nørd, som forelsker sig i alle piger, han kommer i nærheden af, selvom de altid afviser hans kærlighedserklæringer. Det holder ham dog ikke tilbage, da afvisningerne forsyner ham med weltschmerz, som er hans vigtigste næringskilde.

### Daniel V.

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Vesterbro

Daniel, 26, er Fasionista og er besat af at forgude alt, der har været i de sidste nummer af Vogue, og fordømme alt, der var i sidste nummer af Ugebladet Søndag. Han slynger om sig med navne på sine favoritdesignere, og udtryk han har lært som designstuderende med speciale i moderne fransk couture. Han kan forvandle en Ikeasofa til en forførende selskabskjole og sætte dit hår, så du er klar til at blive skudt til Elle. Men han er alligevel ude af stand til at tiltrække sig et harem af storbytøser, som han kan dele bidske bagtalelser med.

### Ånden i Vasken

#### Bipersonkort

Lesser Poltergeist, Køkkenvasken

Poltergeisten Gerner har boet i Tante Trudes afløb siden begyndelsen af 1960'erne. Når han først manifesterer sig, kan man forveksle ham med en affaldskværn, men han er en drillesyg og ensom poltergeist. Hans kræfter er begrænsede, men han vil bruge dem til at true sig til stærke cocktails, eller lokke med opfyldelse af tre ønsker til dem, der ikke kender forskel på lampeånder og afløbsånder. Hvis han befries fra afløbet vil han besætte sofaen og forlange opmærksomhed i form af mere sprut og lækre tøser.

### Leif Lykkepille

#### Bipersonkort

Nabo, 5.th.

Leif, 44, har besluttet sig for at begå selvmord i aften. Han har mistet sit job, konen er skredet, og han har ikke ramt så meget som et tillægstal på de sidste ti års lottokuponer. Så nu bliver badekar, brødrister, balkoner, kartoffelskrællere, bornholmerure, engangslightere og alt andet inden for rækkevidde brugt til selvmordsforsøg. Desværre er Leif så uheldig, at ingen af dem lykkes.

**Regler:** Leif kan holdes i spil hele spillet og kan i hver runde bidrage med et mislykket selvmordsforsøg, som udløser mindre ulejligheder som sprugne sikringer, vandskader eller sort røg.

### 10 Minutter

#### Bipersonkort

Outsider, Nørrebro

Saddam, 37, er pizzabud og undercover ejendomsinspektør, som dukker uanmeldt op for ikke blot at aflevere en stak dampende varme pizzaer, men også for så diskret som muligt at undersøge, om forholdene i ejendommen lever op til lovkravene. Ånder i afløbene, kortslutninger i køkkenet og røgudvikling på bagtrappen er ikke tegn på en velholdt ejendom. Er der til gengæld ingen problemer, kan beboerne vente at se en forhøjelse af den offentligt ejendomsvurdering.

### Hannibal Collector

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Vanløse

Hannibal, 23, er fanatisk samler af alt, der er svært at få fat på, og som opfattes som usædvanligt nørdet af den typiske Venstre-vælger. Fanatismen bliver til tider så ekstrem, at han tyer til rapseri for at få fingre i sjældne samlerobjekter. Personer, som ligner ukendte sci-fi-skuespillere eller tegneseriesuperhelte er også i farezonen.

### Lisbeth Misbeth

#### Bipersonkort

Nabo, st. tv.

Lisbeth, 67, er opgangens kattedame, som af uviste grunde fik en særlig dispensation i 1979 til at holde lige så mange katte, som hun orker i sin lejlighed. Nye kuld betyder, at hun altid har en killing i baghånden, som hun vil forære væk. Hun har også brug for et stærkt mandfolk til at hjælpe hende med en lille tjeneste. Som for eksempel at fjerne tolv sække brugt kattegrus fra hendes lejlighed.

### **Snow**

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Ishøj  
Allan "Snow", 29, er en alkoholiseret desillusioneret superhelt med begrænsede evner. De begrænser sig lige nu til at få engangslightere til at virke i ét forsøg og mentalt at beordre piger til at smide drinks i fjæset på ham. Han har dog én superevne, som stadig kan imponere: Han kan skaffe snebajere på alle tider af året.

### **Strisser Preben**

#### Bipersonkort

Outsider, Brønshøj  
Preben, 48, er rutineret kriminalbetjent, som er på sporet af en stor sag, som involverer Tante Trude og hendes lejlighed. Derfor fupper han sig til at få adgang til lejligheden, så han kan søge efter spor og udspørge beboere og festedeltagere.

### **Drengene fra Høvlen**

#### Bipersonkort

Outsider, Indre By  
En eller anden er kommet til at invitere to stamgæster, Jørgen og Richard, fra den lokale bodega "Høvlen". De deler gavmildt ud af lukne discountøl og fortæller beskidte anekdoter.

### **Licens Lars**

#### Bipersonkort

Outsider, Gladsaxe  
Lars, 52, er tidligere stålværksarbejder, som nu arbejder for Licenskontorets særlige afdeling. Under dække af at skulle reparere ét eller andet eller aflæse gasmåleren, får han adgang til lejligheder og udsteder licensbøder, skideballer og korporlige trusler til tunnelsyn og nedsat hørelse, så han har svært ved faktisk at finde et tv-apparat. Til gengæld siger han ikke nej til bestikkelse i form af guldbajere eller en juleplade fra Den Kongelige Porcelænsfabrik 1939.

### **Jehovas Vidner**

#### Bipersonkort

Outsider, Herlev  
Ingen fredag aften er komplet uden et besøg fra to velklædte unge mænd fra Jehovas Vidner, som insisterer på at komme inden for. De vil fremvise Katrines invitation og i første omgang undlade at fortælle, hvor de kommer fra, og hvad deres mission er. I lejligheden vil de forsøge at omvende især unge nørdere og piger. Hvis udøde eller andre overnaturlige fænomener er i spil, vil de automatisk omvende en tilfældig person, når de bruger ninjatricks til at uddele bibeltæk til en udød. Alkohol kort omvender til gengæld automatisk Jehovas Vidner.

### **Klatreaben**

#### Bipersonkort

Nabo, 1. th.  
Rasmus, 32, kan bænkpresse mere, end du kan. Han har været på mere eksotiske ferier, end du har. Han har mere interessante fritidsinteresser, end du har. Han laver bedre mad, end du gør. Hans anekdoter er mere spændende end dine. Hans job giver ham bedre frynsegoder end dit. Han kan bøvse højere og længere, end du kan. Hans eneste svaghed er, at han efter nok 1-up-manship altid ender med at skulle demonstrere sine klatrefærdigheder, og hvordan han reddede en sherpa på sin tredje tur til Tibet.

### **Kaptajn Sprød**

#### Bipersonkort

Vennekredsen, Albertslund  
Henrik, 35, har boet på det samme kollegieværelse, så længe nogen kan huske. Legenden fortæller, at han blev født der. Ingen ved, om han faktisk studerer, eller om systemet blot har glemt ham, men han har alle kontakterne i orden. Det giver ham magt som den ukronede konge af kollegiet, og både nuværende og tidligere beboere har svært ved at sige nej, når han opfordrer dem til at investere i hans seneste pyramideselskab eller bare skrue ned for musikken.

### **Pakkepost**

#### Bipersonkort

Outsider, Østerbro  
Irene, 29, tjener tykt på sit aftenjob som stripper til fødselsdage, polterabends og jubilæumsreceptioner. I aften har hendes chauffør taget fejl af husnumrene, og derfor ringer Irine på som "Pakkeposten" på Katrines dør. Pakken er en ghettoblaster eller Irenes dyrt betalte bryster, alt efter om man sætter mest pris på musik eller dans.