

Striden med jätten. Ett
nytt spel för
sällskapsnöjet. Andra
upplagan. =(Ru...

1700-1829: 39 Ca Br. 1820



National Library
of Sweden



Striden med Jätten.

Ett nytt Spel

För Sällskaps-Nöjet.

Andra Upplagan.

Förklaring öfver Spelet.

Den här till hbrande Taflan föreställer en Jätte, omgifwen af 32 numererade cirklar eller lägen under det man anfaller honom. Att segra eller öfverwinnas är ändamålet med hwarje strid, och den Spelandes bde emot Jätten samt de dermed förenade fördelar eller förluster bero af lyckans kapriser.

Till spelet fordras, utom den förutnämnde taflan: 1:o Twenne tärningar. 2:o För hwarje spelande en särskild mark (en ring eller dylikt) för att utmärka sin nummer på taflan. 3:o Ett tillräckligt antal wanliga spel-poeng med conventionelt penningswårde.

Efter dessa förberedelser börjas spelet: följande sätt: 1:o Insättas af hwarje spelande lika många (5 à 8) poeng eller marker i Casan. 2:o Deckas eller öfwerenskommes om kast-ordningen. 3:o Kastas

med båda tärningarna. Efter ögonens antal, som fås af hwarje kast, flyttas från N:o 1 en nummer framåt för hwarje punkt på tärningarna. Den som först inträffar i N:o 32, vinner Casan. — Om de tillfälliga vinster och förluster m. m. som emellertid kunna hända den spelande, upplyses, för hwarje nummer, på den bifogade tabellen. = = = Desutom må märkas:

1:o Inträffa tvenne spelande på en och samma nummer, så måste den, som förut innehade den, gå tillbaka till den sednares förut innehafda nummer och der underkasta sig tabellens anvisning för den nummern.

2:o Träffar man icke jemt in på N:o 32, utan får några ögon derutöfver, ifrån den nummer man innehade, så måste man ifrån N:o 32 börja ett nytt — om hvarf wid N:o 1, 2, o. s. w. på samma sätt som wid spelets början, t. ex. om man står på N:o 29 och kastar på 6, så kommer man på N:o 3 och måste, enligt tabellen, der betala till Casan 3 poeng — så fortfäres tills man genom ett lyckligt kast jemt inträffar i N:o 32.

Tabell

öfver Numrornas och Figurernas betydelse.

N:o	Winner ur Caban.	Förlorar till Caban.
1		
2		
3 Wapenrustningen tappar	—	3.
4		
5 Ibjältrampas af Fätten och förlorar spelet; men kan genom ny insats åter begynna.	—	—
6		
7 Ibjältrampas, och går ifrån spelet, på samma vilkor som wid N:o 5.	—	—
8		
9 Skjuter på Fätten och erhåller detsför	4.	—
10 Ibjältrampas och går från spelet på samma vilkor som wid N:o 5.	—	—
11		
12 Trollrinaen äger endast värde om man i första kastet får den genom seror alla 8 detta fall är spelaren fri från alla böter och uppehåll på hwad nummer han och må komma.	—	—
13 Kastar på Fätten och beldnas detsför med	4.	—
14		
15 Dufadt bord och förtäring betalas med		3.
16		
17 Draken. Härifrån räddas man blott af allor.	—	—

N:o		Winner ur Casan.	Fdelorae till Casan.
18			
19	Nyckeln. Är nödvändiga för att rådas från Tornet. Se N:o 21.	—	—
20			
21	Tornet. Här qvarstannat man, om man ej förut stod på nyckeln; i annat fall qvarhållas man tills en annan inträffar på N:o 19.	—	—
22			
23			
24	Posthorn. Blåser om hjälp.	—	2.
25			
26	Sticker mot Jätten och erhåller.	4.	—
27			
28	Shjälkrämas. Går från spelet som wid N:o 5.	—	—
29			
30	Hugger Jätten och fdy sitt mod vinner.	4.	—
31	Uppslukas och går owillkorkigt från spelet.	—	—
32	Segerkransen. Vinner hela Casan.	—	—