

ELDTÄRNING

ELDTÄRNING ÄR ETT tärningsspel som spelas i hela världen. Mest populärt är detta hasardspel dock i sitt ursprungland, Jargien, där det är speciellt uppskattat bland sjömän och soldater. Principerna för Eldtärning är ganska lika de som gäller för Broggin, fast i Eldtärning har man tärningar, varav vissa är synliga för motspelaren. Spelet är populärt för att det är enkelt att ta med sig. En annan anledning till att det är populärt sägs vara att det är lätt att fuska för professionella falskspelare...

Förberedelser

För att spela Eldtärning måste varje spelare ha fyra sexsidiga tärningar och en tärningsbägare. I bland brukar motspelaren kräva att man inte använder sina egna tärningar, exempelvis genom att byta med någon av motspelarna.

Man måste på förhand bestämma vad insatsen är, till exempel ett silvermynt – en mycket vanlig insats i de flesta fall. Det förekommer dock betydligt högre insatser på de speciella casinon som finns på vissa håll i Jargien.

Som regel bestäms insatsens nivå av de som startar ett spel. Tillkommande spelare har inget att säga till om i denna fråga. Vill man sedan ändra insatsen storlek måste det vara ett enhälligt beslut bland spelarna.

Starta en ny spelomgång

Varje gång som en ny omgång påbörjas måste varje spelare satsa en insats. Varje deltagare slår därefter två tärningar öppet. Därefter använder varje deltagare sin tärningsbägare för att slå två tärningar dolt. De två dolda tärningarna benämns "eldtärningar". Spelaren får titta sina egna eldtärningar (dolda tärningar) men inte på motspelarens.

Spelomgången

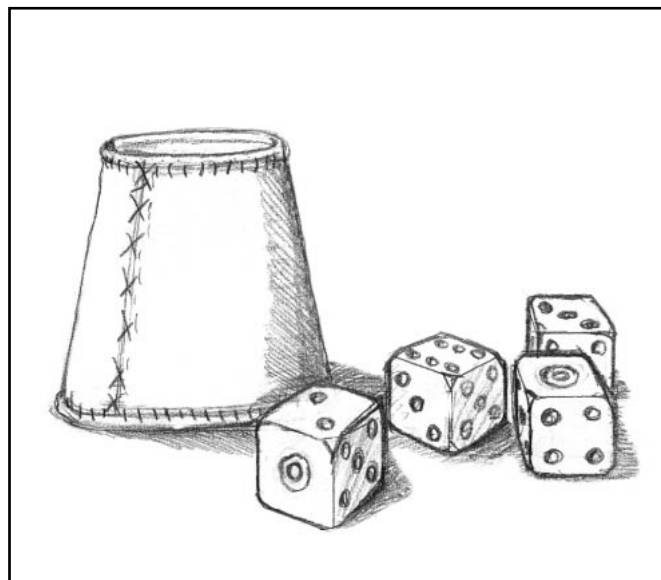
När tärningarna väl är slagna måste varje spelare bestämma i tur och ordning om han eller hon vill lyfta, ge sig, höja eller slå om. Detta håller på tills någon av spelarna lyfter eller att alla utom en spelare har gett sig. Turen går medsols från den som vann senaste omgången.

Bränna (lyfta): För att lyfta alla tärningsbägare och avsluta spelomgången måste spelaren satsa ytterligare en insats. Detta kallas för att 'bränna' bordet. Alla spelarna lyfter då sina tärningsbägare så att eldtärningarna syns. Tärningarna jämförs och den spelare med bäst resultat vinner hela potten (se vinstvillkore nedan). Är resultatet lika behålls potten till nästa spelomgång (inga nya spelare får tillkomma om det ligger en pott på bordet).

Släcka (Ge sig): När det är sin tur kan spelaren ge upp utan att behöva satsa någon ytterligare insats. Det spelaren satsat tidigare går dock förlorat.

Höja: Genom att satsa ytterligare en insats kan spelaren vara med i spelet och låta turen gå vidare till nästa spelare.

Slå om: Genom att satsa lika mycket pengar som redan ligger på bordet får spelaren slå om sina eldtärningar. Turen går sedan på vanligt sätt vidare till nästa spelare.



Vinstvillkor

För att vinna måste man ha ett godkänt kast. För att få sitt kast godkänt måste summan av de eldtärningarna vara högre än summan av de synliga tärningarna.

Om de synliga tärningarna däremot är högre än de dolda så förlorar man automatiskt (kastet blir underkänt). Skulle det vara så att alla spelare förlorar på detta sätt går alla insatser till en potten som ingår i nästa spelomgång (inga nya spelare får tillkomma om det ligger en pott på bordet).

Om flera spelare har godkända kast vinner den med den högsta summan av alla fyra tärningar. Den som vinner kammar hem alla insatser som lagts på bordet (plus eventuell pott som funnits kvar sedan tidigare spelomgångar).

Fusk

Eldtärning är populärt bland yrkesspelare eftersom det finns ganska goda möjligheter att fuska med fingerfärdighet – exempelvis genom att tippa de dolda tärningarna då man lyfter tärningsbägaren.

Ett annat sätt att fuska är att visa sina dolda tärningar för en annan spelare som man är i maskopi med. Att slarvigt visa sina dolda tärningar anses mycket oartigt och många barslagsmål i Jargiens hamnstäder har startats på detta sätt.

Naturligtvis förekommer det även att falskspelare använder tärningar med vikter för att på så sätt göra vissa kombinationer mer troliga.