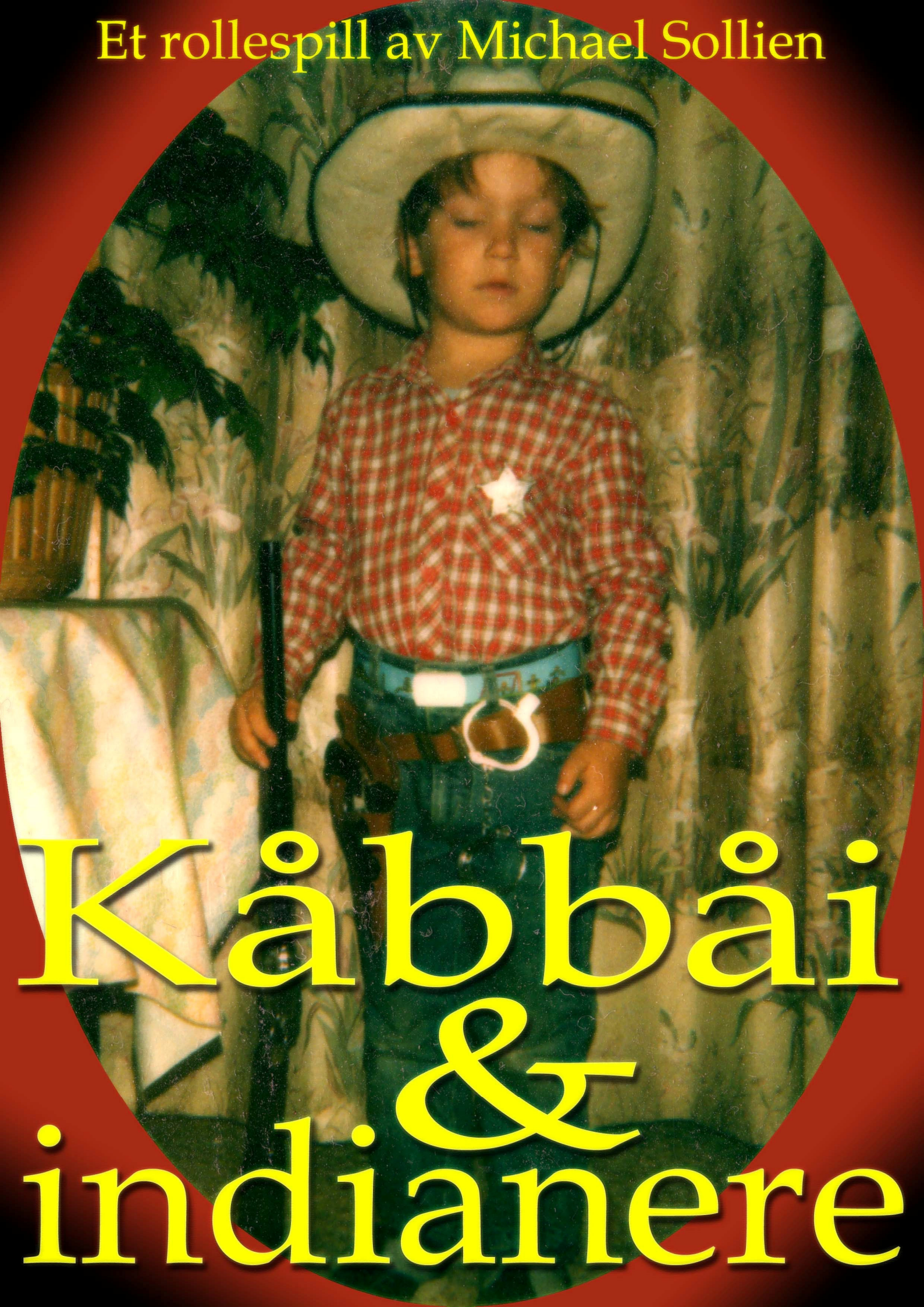


Et rollespill av Michael Sollien



Kåbbåi & indianere

Kåbbåi og indianere

Et rollespill om barndommens slagmarker

Rollespill blir ofte sammenlignet med barndommens lek om cowboyer og indianere. Det er klare likheter mellom disse to lekene med roller. Her får man for første gang i rollespillenes historie muligheten til å gjenoppleve leken vi ofte tok litt for alvorlig.

Kåbbai og indianere passer for 4 til 6 spillere i alle aldere. For å spille trenger man 2 terninger, 10 sjetonger per spiller, papirlapper, blyanter og viskelær.

Inspirasjonskilder

Krutrøyk

Jeg kan ikke komme utenom Håken Lids eminente westernspill Krutrøyk. Dueller og bruk av poker elementer, samt western temaet er inspirert av dette spillet.

Prime Time Adventures

Et ypperlig spill hvor man lager en tv-serie. Å bruke poeng for å kjøpe trekk er hentet herfra.

Reisen til månen

Matthijs Holters rollespill for eventyrlystne barnesjeler inspirerte meg til å grave i min egen barndom. Takk skal du ha.

Advarsel: Unger kan være ganske fæle

Graver du dypt nok i underbevisstheten husker nok du som meg at vi var ikke bare snille små barn. I lek kan ting fort bli personlig og følgene kan være katastrofale(les: neseblod).

Før spillet begynner

I kåbbåi og indianere skal spillerne deles inn i to lag: kåbbåiene og indianerne. Om det ikke er partall spillere, kan en spiller spille to roller, så sant disse rollene er på samme lag. Før man begynner å spille må alle lage seg en eller flere roller. Skriv ned den følgende informasjonen om rollen på en lapp:

Det essensielle

Finn på et passende navn. Han eller hun skal være 5-7 år gammel og enten være kåbbåi eller indianer. Små gutter pleier å velge kåbbaier, mens små jenter pleier å være indianere.

Innlevelse

Dette er en poengsum som tilsier hvor engasjert rollen er i leken. Innlevelsen er alltid 6 til å begynne med. Man har aldri mer innlevelse enn man har lekelystsjetonger. Altså lite lekelyst, liten innlevelse.

Velge seg trekk

Trekk er korte setninger som beskriver et positivt eller negativt aspekt ved rollen. Du må finne på tre tøffe trekk, og tre pinglete trekk. To av de tøffe trekkene skal ha en verdi på +1, mens ett av dem skal ha +2. Nesten det samme gjelder for de pinglete

trekkene: to av disse skal ha -1 i verdi, mens et av dem skal ha -2.

F. eks: Pelles tøffe trekk er "Tøffeste gutten i barnehagen" med +2, "Har nesten komplett samling med Sølvpilen-blader" med +1 og "Får alltid viljen min når mamma maser" med +1.

Trekk bør være åpne nok til at de kan tolkes på forskjellige måter. Et dårlig trekk er f. eks: "Flink til å bygge sandslott". Dette trekket kommer sannsynligvis ikke til å bli brukt godt i spillet. Et godt trekk kan være "Jeg pleier å gjemme meg bak sofaen når pappa ser på actionfilm". Dette kan bety at du har lært deg noen triks om hvordan bruke seksløper. Det kan også bety at du er flink til å gjemme deg. Det kan til og med bety at du er nærmest fryktløs, siden du har blitt utsatt for voksenfilmer over lang tid. Hvis du kan tenke deg flere forskjellige situasjoner hvor et trekk kan benyttes, er det nok et bra et.

De pinglete trekkene trenger ikke være så brukervennlig. Det er tross alt ikke du som vil få bruk for dem (se senere i reglene). Her kan du skrive korte setninger som: "alltid tissetrengt", "fæl til å banne" eller lignende.

Lekelyst

For å representere barnas lekelyst bruker vi sjetonger, små spillesteiner eller hva enn du har som ligner. Alle barn begynner med 10 lekelystsjetonger ved spillets start.

Hvert lag beskriver sin bygård

Før spillet begynner beskriver hvert lag sin bygård med noen setninger. De kan si litt om kåbbåi eller indianer leiren sin. De kan fortelle om terrenget, om de har noen fine gjemmesteder eller lignende.

Eksempel:

I indianergården er det en stor paviljong med en stor oljetønnegrill. De har tau de kan binde kåbbaier fast med, og masse buskas de kan gjemme seg i. Noen biler er parkert her, og de later vi som er hestekjerrer.

Målet med spillet:

Vinne over det andre laget ved å stjele mest mulig lekelystsjetonger fra det andre laget. Leken med kåbbåi og indianere handler om å få fienden til å bli lei av leken, helst å få de til å gråte og gå hjem til mor og far. Det er en hard hverdag for en westernhelt. "Get used to it partner!"

Spillet er slutt hvis:

- Et lag har alle lekelystsjetongene.
- Et av lagene gir seg ved å vifte med det hvite flagget
- De avtalte antall rundene er over

Forhåndsavtalt rundeantall

Et spill med kåbbåi og indianere kan lett bli veldig langt. Hvis dere ønsker det, kan dere avtale på forhånd hvor mange runder dere vil spille før spillet er over. 5-10 runder passer for en kvelds spilling.

Å vifte med det hvite flagget

Hvis det ene laget merker at de kommer til å tape leken er det lov å gi seg med å vifte med hvite flagget. Spillerne på det vinnende laget skal peke og le av taperne, etterfulgt av sportslig håndtrykk og "good game!".

Lagpott

Hvert lag har en egen pott med lekelystsjetonger de har vunnet av fienden. Hvis spillet avsluttes vinner det laget med flest sjetonger i sin pott.

Å gå tom for lekelyst

Dersom en rolle går tom for lekelyst er den satt ut av spill. Laget må da bestemme om de skal gi lekelyst til denne rollen for å få den i spill igjen. Disse poengene kan man ta fra lagpotten eller fra spillerne. Dette må laget bestemme ut ifra hva de synes er mest taktisk smart.

Alternativ: Hvis en spiller har to roller kan en rolleløs spiller få ansvar for en av disse.

Runden

Hver runde skal hver av spillerne foreta seg en av disse handlingene. De kan enten:

- Starte en duell
- Hjelpe til i en annen duell
- Forhandle med fienden
- Eller forflytte seg til en annen sone

Hver runde begynner ved den eldste spilleren, og går med klokka rundt bordet. Når alle spillerne har gjort en handling har det gått en runde.

Første runde

Alle kåbbåier begynner første runde i kåbbåigården, og alle indianere begynner i indianergården.

Sonene

Det er tre soner i kåbbåi og indianerland. Kåbbåigården ligger lengst unna indianergården. Ingenmannsland er i midten av de to, og indianergården ligger lengst unna Kåbbåigården. Det kan best illustreres slik:

Kåbbåigården	Ingenmannsland	Indianergården
---------------------	-----------------------	-----------------------

Duell

En duell oppstår når en rolle prøver å stjele lekelyst fra en rolle på det andre laget. Dette kan gjøres på mange måter. Man kan skyte dem med pistol eller bue, man kan ta en til fange og man kan erte. Det er bare fantasien som setter grenser på måter du kan ydmyke fienden på.

Den som byr opp til duell satser lekelystsjetonger. Den som starter duellen må satse 1 sjetong, mens den som blir angrepet må satse 2. Den som blir angrepet må svare med to sjetonger, eller rømme til en annen sone som en stukket gris.

Å rømme til en annen sone

Hvis man ikke ønsker å delta i en duell, kan man rømme til en annen sone mot at man gir fra seg et lekelystpoeng. Det er ikke gøy å løpe fra en kamp. Disse poengene går rett til det andre lagets lagpott.

Duellens faser

- **Etablering** - en utfordrer en annen spiller, og forteller hva rollen har tenkt å gjøre
- **Kjøp av trekk** - Hver spiller kjøper trekk til duellen
- **Duellkastet** - Alle trekk regnes sammen i duellkastet og det avklares en vinner
- **Monologen** - Den seirende spilleren framfører monologen
- **Resolusjon** - Lekelystsjetonger fordeles

Etablering

En duell starter etter at utfordreren forteller kort om hva rollen har tenkt å gjøre. F. eks: *"Pelle har tenkt å snike seg inn på Per og skyte ham"*.

Kjøp av trekk

Etter at en duell har blitt etablert er det opp til duellantene å kjøpe seg trekk til duellen. Disse trekkene finner du på rollelappen din, og hver av de gir deg en bonus på duellkastet.

Hvert trekk koster 2 lekelystsjetonger dersom rollen befinner seg utenfor sin egen gård. Dersom rollen er i sin egen gård, koster det bare 1.

Dersom du kjøper et trekk til duellen, er du også pliktig i å bruke dette trekket i monologen du forteller ved duellens resolusjon. Altså hvis du kjøper trekket "flink til å sjonglere" må monologen din inneholde en eller annen form for sjonglering. Nå kan du angre på at du valgte deg "kjempekjapp til å spise popkorn" med +2.

Du kan kjøpe negative trekk hos rollen du utfordrer også. Disse koster 3 lekelystsjetonger å kjøpe dersom du befinner deg utenfor din egen gård. Hvis fienden er i din gård, hjelper gjengmentaliteten, og reduserer kostnaden til 2 lekelystsjetonger.

Disse kjøpene gir motstanderen en redusert bonus i duellkastet. Hvis du vinner duellen må du også ha med disse kjøpene i monologen din.

Oversikt over trekk-kostnader

- | | |
|--|------|
| • Kjøpe egne trekk i egen gård: | 1 LS |
| • Kjøpe egne trekk utenfor egen gård: | 2 LS |
| • Kjøpe negative trekk hos motstander i egen gård: | 2 LS |
| • Kjøpe negative trekk hos motstander utenfor egen gård: | 3 LS |



Duellkastet

Etter at alle trekkene har blitt kjøpt ferdig, skal duellen avgjøres. Hver av duellantene legger sammen sin innlevelse, sine trekkbonuser og resultatet av et terningkast. Så sammenligner de hverandres resultat. Den med høyest tall vinner duellen.

Duellkastet

Innlevelse + trekk + 1 terning

Eksempel:

Arne vil bruke Pers trekk "vet en hemmelighet om Pelle" og "Rask på avtrekkeren" i duellen. Det betyr at Arne må satse 5 lekelystsjetonger denne duellen. 1 sjetong fordi han utfordret, og 2 sjetonger for hvert av trekkene han vil bruke.

Monologen

Vinneren av en duell får fortelle en monolog om hvordan duellen utartet seg. Hvis vinneren var utfordreren, forteller spilleren hvordan dette lykkes. Hvis det var den utfordrede som vant duellen, forteller spilleren hvordan utfordreren feilet.

Eksempler:

Pelle vinner duellen hvor han har tenkt å skyte Per. Arne som spiller Pelles rolle forklarer:

"Pelle sniker seg inntil saloonen. han synes han hører Pers pipete stemme rundt hjørnet si: "jeg synes ikke dette er gøy lenger, Kristin. Jeg vil gå hjem og spille data!". Plutselig spretter Pelle fram fra hjørnet og smeller av tre kruttsalver mot Per. PANG, PANG, PANG! Per skvetter så fælt at han tisser i buksa og begynner å grine. Pelle ler en ond latter."

Hvis Per hadde vunnet duellen kunne det utartet seg slik:

Jens som spiller rollen som Per forklarer:

"Per hører plutselig det knekker i noen greiner bak hjørnet. Fort tar han tak i noen greiner fra en busk i nærheten. Han venter tålmodig til Pelle hopper fram, og slipper de spente greinene rett i fleisen på den dumme kåbbåien. Pelle mister kruttlappistolene sine, og Per er kjapp med å binde Pelle med tau. Nå bærer det av sted til indianerleiren for å danse regndans."

I en duell taper nesten alltid den som blir angrepet "det fysiske tapet", f. eks blir skutt og kaster seg ned, men det er ikke det som teller. Det er det psykiske som teller i en duell. Altså, selv om man blir skutt og må kaste seg ned, betyr det ikke at man mister lekelyst.

Eksempel:

Arne sier at han har tenkt å skyte Pelle med pistolene sine før duellen. Jens vinner derimot duellen og får retten til å fortelle utfallet av duellen:

"Pelle hopper fram fra hjørnet på saloonen og smeller av tre skudd mot Per. Det ikke Pelle legger merke til er at buksa hans har havnet nede ved skoene hans i det heltmodige forsøket på å overrumple fienden. Per går fra å være livredd til å gapskratte av det tåpelige synet."

Trekkene i monologen

Den som vinner duellen må rettferdiggjøre trekkene han har kjøpt til duellen gjennom hva som blir fortalt i monologen. Dersom vinneren ikke klarer å komme opp med en passende monolog, kan de andre spillerne dømme diskvalifikasjon og la den andre duellanten vinne i stedet. Dersom denne duellanten også blir disket. Blir

duellen annullert, og turen går til neste spiller.

Eksempel:

Pelle vant duellen ved å kjøpe trekkene "har komplett samling med sølvpilen" og "får alltid viljen sin når mamma maser". Han hadde som intensjon å flørte med Ingvild, indianerprinsessen. Han fremfører følgende monolog:

"Pelle får øye på Ingvild og legger merke til hvordan hun ligner på Månestråle på en prikk. Han er fast bestemt på å gifte seg med Ingvild. Han spør først forsiktig, men etter første nei setter Pelle inn med masingen sin. Han gir seg simpelthen ikke før Ingvild til slutt sier ja for å slippe mer skråling. Ingvild begynner å bli lei hele opplegget. Kanskje hun heller skulle lekt med Barbie-dukkene sine i stedet."

Resolusjon

Vinneren av duellen får alle sine satsede sjetonger tilbake. Taperen av en duell må gi sine satsede sjetonger til vinneren. Halvparten av disse sjetongene går til vinneren og halvparten (rundet ned) går til lagpotten. For hver duell vunnet har laget får mer poeng.

Eksempel:

Pelle vinner duellen. Arne som spiller Pelle hadde satset 4 sjetonger denne duellen. Disse får han tilbake. Jens hadde satset 6 sjetonger denne duellen, og Arne får halvparten av disse selv, og legger resten i kåbbåienes lagpott. Det ser ut til å bli seier for kugutta denne gangen.

Andre handlinger

Å bytte side

Ja, det er mulig å bytte side. Men ikke forvent at de gamle lagkameratene kommer til å bruke silkehansker etterpå.

Å hjelpe en lagkamerat

Du kan hjelpe en lagkamerat i en duell, dersom rollen befinner seg i samme sone. Du kaster en terning. Dette er maks antall lekelystsjetonger du kan gi til lagkameraten til å kjøpe flere trekk for. Lagkameraten din blir nødt til å inkludere deg i monologen hvis suksess inntreffer.

Spilletts slutt

Når spillet er slutt, får det vinnende laget fortelle en avsluttende monolog. Her er det fritt fram for vinnerne å fable om hvordan det hele endte. Oftest ender Kåbbåi og indianere i nettopp: neseblod. Jeg håper dere hadde en fin opplevelse med spillet, og at dere fortsatt er venner.

Michael S. Sollien

Spillforfatter og Sheriff