. Handout

1) Spillerhandout
2) Kort over venedig
3) Ca d Oro, facade
4) Kort over huset
5) Regler
6) Skader
7) Død
8) Marcels brev til Cecilia
9) Cecilias brev til Pedro
10) Plan over fødselsdagen
11) Isabellas trolddomsbøger

Peter den snedige - Indbrudstyv

Du er den perfekte indbrudstyv – umiddelbart en pæn, ung mand der ikke stikker ud på nogen måde. Men når ingen kigger, er du lynhurtigt væk. Du klatrer som en kat, forsvinder som en rotte og stjæler som en skade.

Trumf (Pentagram, stav):
Snige, gemme, dirke låse, løbe, springe, falde, klatre, forsvare sig og mod **sans:** lytte

Genstande (du må selv vælge, om du bringer det med ind i huset, eller evt. skjuler det et andet sted.)
Dirk, reb (10 meter), tynd men stærk snor, kniv, sort let tøj.

Guld: 3

Diora Rattergal – gøgler

Du er en smuk, ung kvinde, der umiddelbart udstråler naiv uskyldighed. Det perfekte cover for dit snedige, målrettede og kyniske sind! Men du er også en fantastisk kunster på en scene. Du kan du få folk til at du har en stemme og musikalitet, der kan få folk til at græde, du kan klovne og fortælle historier der får folk til at grine og du kan lave akrobatik, der får folk til at måbe.

Trumf (Pentagram, stav): musik, sang, skuespil, akrobatik, løgn, charme, alle manøvrer. **sans:** lugte

Genstande – hvis du ønsker det, kan du (du må selv vælge, om du bringer det med ind i huset, eller evt. skjuler det et andet sted.)
Dirk, kniv Kasse med gølgerudstryr. Kassen har en hemmelig dund med et ca. 2 cm højt rum i hele kassens areal. sminke, lut, fløjte, stylter, bolde, comedia del arte masker), forskellige kostumer og rekvisitter.
Guld: 3

Simion den tavse – snigmorder

Hvis du vil, kan du være lattermild og et behageligt bekendtskab. Men dine forældres tidlige og alt andet end tilfældige død, har givet dig et sort, hævngerrigt sind under den glatte overflade. Du dræber og bortfører mod betaling, og du er god til det. Men ud over dit begær efter gulddukater, bliver du også drevet af et dybt had mod den overklasse der dræbte dine forældre, og et ønske om hævn og retfærdighed.

Trumf (Pentagram, stav): angreb, snigangreb, snige, svømme, dykke, intimidere, mod **Sans:** syn

Genstande (du må selv vælge, om du bringer det med ind i huset, eller evt. skjuler det et andet sted.)
Kniv, armbrøst, sort maske til at skjule ansigtet, reb, sort let tøj, tynd stærk snor.

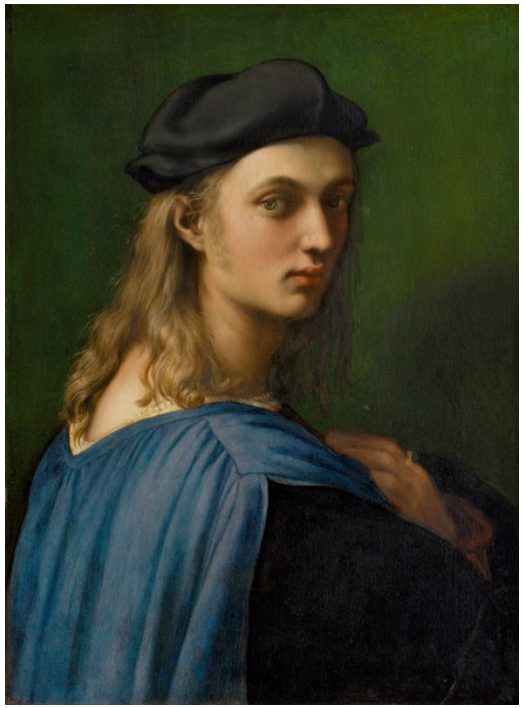
Rilmert den sjove – lommetyv og falskspiller

Du er hurtig i replikken og lidt for slesk, hvis man spørger dine bekendte. Du elsker smykker og flotte, brogede klæder, og du elsker fest, spil og løsslupne stemninger og forsamlinger af mennesker. Teater og skuespil og gøgleri Ikke mindst fordi dette giver dig de bedste arbejdsvilkår: Lommetyveri og falskspilleri.

Trumf (Pentagram, stav): lommetyveri, dirke låse, fingerfærdighed, forfalske, falskspilleri, musik. **sans:** følesans

Genstande (du må selv vælge, om du bringer det med ind i huset, eller evt. skjuler det et andet sted.)
Dirk, kniv, spillekort, terninger, lute, jakke med skjulte lommer, pen, blæk, papir, pergament.
Guld: 0

Diego den ædle – kok og charmør



Du er egentligt af ædel slægt, men din families overforbrug, dyre korstog, investeringer i dårlige forretninger og anden svindel, bragte hele slægten i ruin. Nu er det dig, der lever af at svindle og bedrage. Du er flot, høj, charmerende, troværdig og god til at få folk til at grine. En sjælden interesse er madlavning og madspisning. I perioder har du også ernæret dig som kok, men at være underordnet andre, er sjældent en position, der passer dig godt, og du kommer hurtigt i konflikt med dine overordnede.
Trumf (Pentagram, stav): Madlavning, blande gift, etikette, charme, **sans:** smag

Genstande (du må selv vælge, om du bringer det med ind i huset, eller evt. skjuler det et andet sted.)
Fin tøj (2 sæt) og støvler, kniv, Rapier (dvs. let sværd til duel - mens til pynt), køkkensæt med
Guld: 8

NOME DE RIII PRINCIPALI

I Rio della Trinita
II Dei Saloni
III Del Spirito santo
IIII De san Vio
V De san Tomaso
VI De san basilio
VII De santa maria maggiore
VIII Della croce
IX Rio marin
X De san giouanne decola
XI Della pergola
XII Dalle dos torre
XIII De san cassian
XIIII Della beccaria
XV De san filisstro
XVI Della madona
XVII De san polo
XVIII Della frasca
XIX Da cha foschari
XX Della mal paga
XXI Di canareggio
XXII De san marcola
XXIII De san felise
XXIIII De santo Apostolo
XXV Del fontego di tedeschi
XXVI De san salouador
XXVII Rio meriado
XXVIII Dall'albero
XXIX Rio meriado
XXX De palazzo
XXXI Dei soliaroli
XXXII Della pietra
XXXIII Dell'arsenal
XXXIIII De cuchello
XXXV De santo Trepo

TVTTE LE CONTRA DE OVERO Parochie di Venetia

1 S. Piero da castello patriarcato
2 S. Biasio preti
3 S. Martin preti et anco hospedale
4 S. Giouanni in bragola preti
5 S. Antonin preti
6 S. Seruo preti iurisdicion delle monache di san lorenzo
7 S. Primolo preti iurisdicio delle monache di san zacaria
8 S. Trinitas preti
9 S. Giouanne nouo preti
10 S. Marco off.o da canonici dell'Sig.
11 S. Basilo preti
12 S. Giuliano preti et e sula marcaria
13 S. Maria formosa preti
14 S. Lio preti
15 S. Marina preti
16 S. Maria nouo preti
17 S. Cantiandone e il traghetto di mur.p
18 S. Gio grisostomo preti
19 S. Apost. pti qui e un traghetto de riualto
20 S. Angelo pti qui e il traghetto che buta alla pescaria de riualto
21 S. Teuio pti qui e il traghetto che buta alla calle de i botteri
22 S. Fosca preti
23 S. Maria madalena preti qui e un traghetto che buta a san s'ias
24 S. Marcuola preti qui e un traghetto che buta al poi. del duca di ferrara
25 S. Lonardo preti
26 S. Hieronimo preti qui e un traghetto che buta a riua de biasio
27 S. Moise pti qui e un traghetto che buta alla trinita
28 S. Paternano preti
29 S. Luca preti
30 S. Prouin preti
31 S. Beneto preti qui e un traghetto che buta a san polo
32 S. Angelo preti
33 S. Maria giubenigo pti qui e un traghetto che buta a san gregorio
34 S. Mistorino preti
35 S. Vitale pti qui e un traghetto che buta alla carita
36 S. Samuelle pti qui e un traghetto che buta a san barnaba
37 S. Giouanne de riualto pti
38 S. Martin de riualto preti
39 S. Cassian preti
40 S. Cassian preti
41 S. Silvestro preti qui e un traghetto che buta alla riua del carbon
42 S. Aiponal preti
43 S. Maria mater domi pre
44 S. Stai preti
45 S. Giacomo dall'orio p
46 S. Giouan decola preti
47 S. Agostin preti
48 S. Polo preti
49 S. Polado preti
50 S. Giemmiano preti
51 S. Simeon grande preti
52 S. Stin preti
53 S. Simon picolo preti
54 S. Paouolon pti doue sta il chaterno Antichi deroslon il quale a gran qualita d'antiuaglie de marmi bronzi et d'ogni sorte medaglie che sono miracoloso da vedere si che par esser in un altra roma
55 S. Margherita preti
56 S. Barnaba preti
57 S. Raphael pti doue e il traghetto di lunafosina
58 S. Nicolo preti
59 S. Tronaso pti qui e il traghetto che buta alla giudeca
60 S. Tamao pti qui e un traghetto che buta a S. Stephano
61 S. Basegio preti
62 S. Agnese preti
63 S. Vido preti
64 S. Saluador frati qui e la scola grande
65 S. Bortolamio preti
66 S. Gregorio preti
67 S. Marciliano preti
68 S. Iustina monache
101 S. Lucia monache
109 S. Croce monache
ff S. Fumia

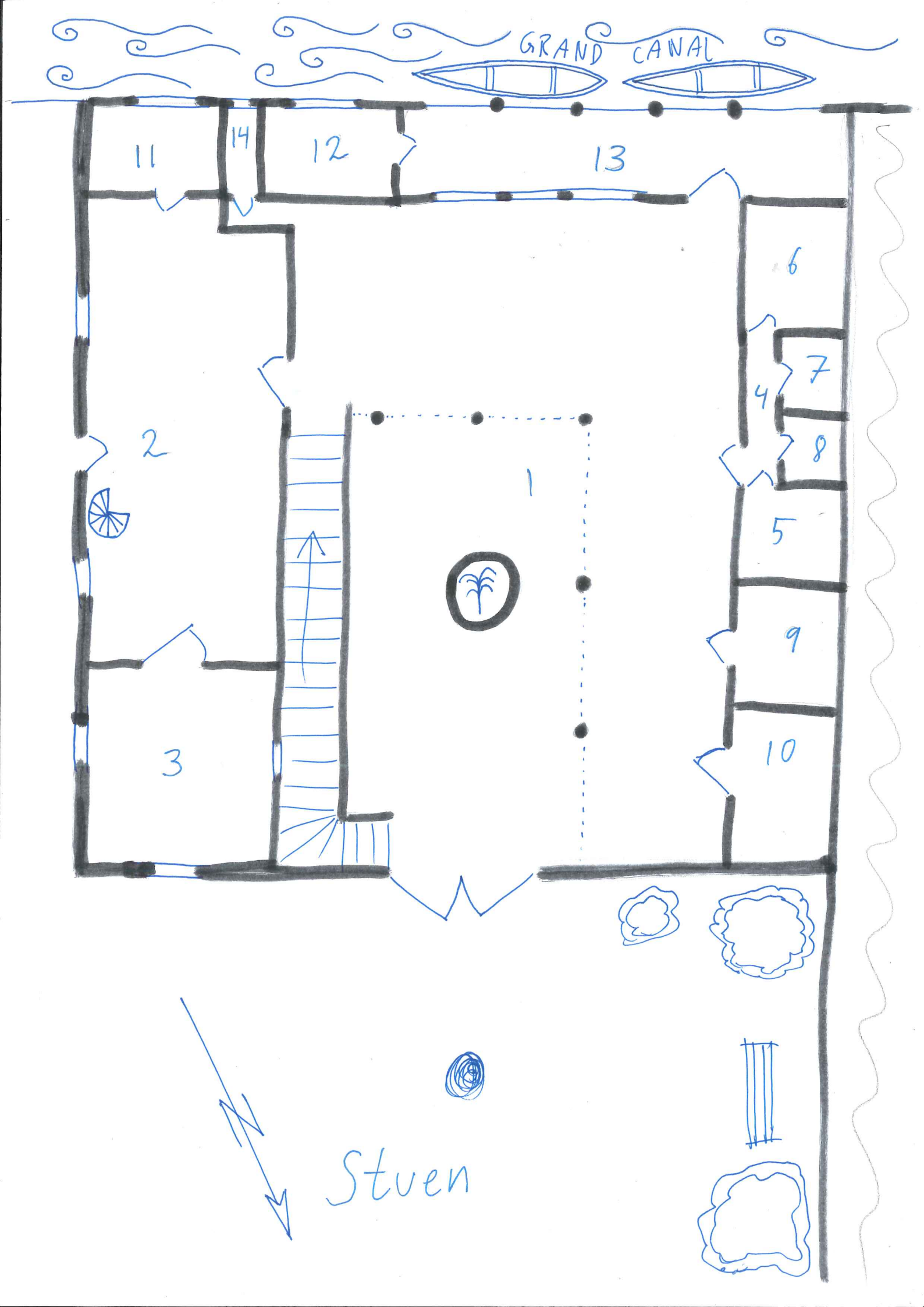
ALTRE CHIESE

71 Anna monache
72 Leuergine monache
73 Daniele monache
74 Dominico frati
75 Bartolamio hospitale
76 Iesu monache
77 Iesu Christo hospedale
78 Antonio frati
79 La madona de l'arsenale
80 La ca de dio
81 Sepulcro monache
82 La pietra
83 La celestia monache
84 S. Francesco della vigna frati
85 S. Giouan de furlani priorado
87 S. Giorgio di greci preti greci
88 S. Lorenzo monache
89 S. Zacharia monache
90 S. Giodane polo frati
171 Scola grande de san marco
172 S. Gio lateran monache
91 L. hospital de san giouanne polo
92 Madona di miracoli monache
93 I crosichieri frati
94 S. Catterina monache
95 S. Maria della valuerde detta la misericordia scuola grande et priorado
96 S. Maria dell'orto frati
97 S. Alise monache
98 I Serui frati
99 S. Hieronimo monache
100 S. Ios frati
102 Il corpus domini monache

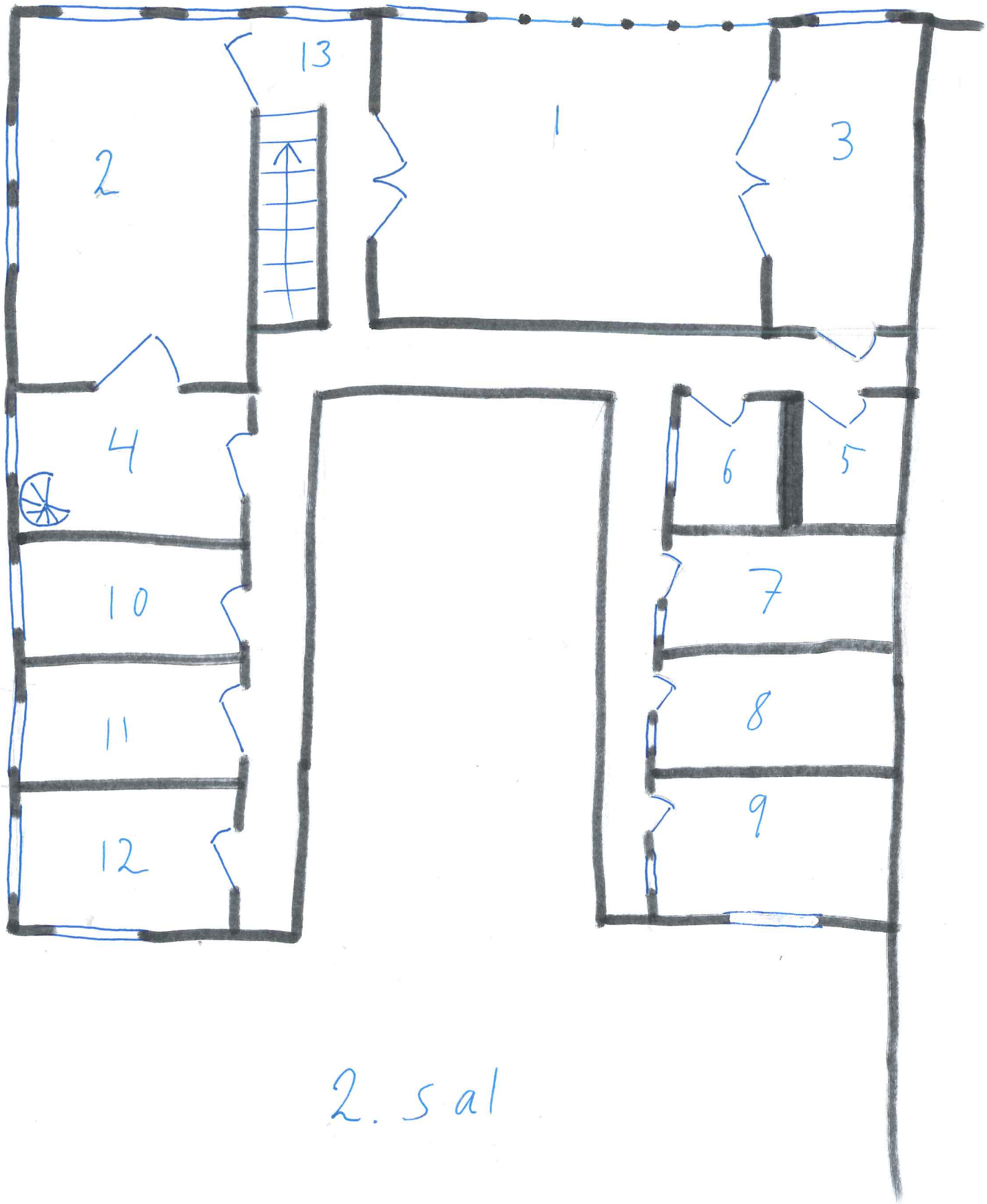
DELLE COSE PIV NOTABILI

131 Arsenale nuouo
132 Arsenale vecchio
133 Porta dell'arsenale
134 Il signor bartholamio coglione
135 La bocca della marcaria sotto il reloio
136 Le due colonne doue si fa la iustitia
137 Il campanil di san marco
138 La percuratia noua de san marco
139 La ecca
140 La pescaria de san marco
141 Il fontego di tedeschi
142 Li magazeni dal sale
143 La doana da mare
144 Ghetto doue stano li hebrei
145 Le case da ca moro
146 Bersaglio doue si fer citan li biobar chieri
147 Pescaria di riualto
148 Il ponte da castello et e di legno
149 Il ponte di barberi si fa marcaria
150 Il ponte di riualto e di legno co molte botege sopra dall'una et l'altra parte et si apre due parte
151 Il ponte di canaregio e di legno
152 Il ponte da la paglia
153 Campalto.

© The Hebrew University of Jerusalem & The Jewish National & University Library


GRAND CANAL
11
14
12
13
6
7
4
8
2
1
5
9
3
10
Stven

1. sal



2. sal

Handout - oversigt over regler.

Sværhedsgrad:

Meget let		let		middel			svært		meget svært			umuligt	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Trumf:

Pentagram og stav	Tyven er særligt god til det (Fremgår af karakterark)
Sværd	Modstanderen er svag overfor denne påvirkning
Kop	Modstanderen er beruset

Billedkort:

Page: Kan bruges til at forhøje værdien af det sidst trukne kort med to point – og på den måde måske redde et knebent resultat. Et kortet trumf, må man lægge fem til.

Knight: Ridderen kan bruges i kamp som angreb, manøvre eller forsvar. Værdien vil være 12. Er kortet trumf, må man trække endnu et kort og lægge værdien til 12.

Queen: Dronningen kan bruges i enhver situation man er god til – fremgår af spillerhandout. Værdien er 13. Er kortet trumf, må man trække endnu et kort og lægge værdien til 13.

King: Kortet kan bruges til at give, bytte eller tage et skæbnekort/billedkort fra en andens spillers bord.

Ace: Kortet kan bruges til at tage et billed/skæbnekort fra spillederen

Kamp:

	Ubevæbnet	Kniv/pil/bolt	Sværd	Stump våben	Manøvre
0 til 6	Rammer ikke				Ingen succes
7 til 10	Slået ud	Let såret	Let såret	Slået ud	Begrænset succes
11 til 12 (Page, knight)	Slået ud i 2 runder	Let såret	Hårdt såret	Besvimet 2 minutter	Nogen succes
13 til 14 (Queen, knight)	Besvimet 2 minutter *eller* overmandet	Hårdt såret	Død	Besvimet, 15 minutter	Stor succes
15 (Ace) eller højere	Besvimet 15 minutter *eller* overmandet og gjort lydløs	Død	Død	Død	Stor succes + ekstra effekt

Manøvrer:

Passere: Tyven kommer forbi modstanderen, på trods af at der er dårlig plads, fx på en gang.

Begrænset succes: tyven kommer om på den anden side af modstanderen, men kan ikke fortsætte sit løb på den anden side.

Nogen succes: tyven kan løbe videre den anden side.

Stor succes: tyven får på skubbet modstanderen, så denne bliver forsinket.

Afvæbne: tyven slår våbnet ud af hånden på en modstander:

Nogen succes: Modstanderen taber sit våben, og der landet lige for modstanderens føder.

Stor succes: Modstanderens taber sit våben inden for rækkevidde af tyven.

Ekstra effekt: Tyven får umiddelbart fat i våbnet.

Skubbe: Tyven vil skubbe personen i en retning, fx ned ad en trappe.

Begrænset succes: Modstanderen skubbes et par skridt bagud.

Nogen succes: Modstanderen skubbes 3 meter.

Stor succes: Modstanderen skubbes 3 meter og falder. Som ”slået ud”.

Ekstra: Modstanderen tumler 5 meter bagud og bliver let skadet.

Fælde: Tyven vil vælte personen:

Begrænset succes: Modstanderen skubbes et par skridt bagud.

Nogen succes: Modstanderen falder, men er på benene i næste runde. . Som ”slået ud”.

Stor succes: Modstanderen falder uheldigt så han hverken kan angribe eller forsvare sig.

Uskadeliggøre, fx med en kniv under struben – tyven kan når som helst dræbe modstanderen.

Nogen succes: Ofret kan ikke rive sig løs, uden at blive hårdt såret.

Stor succes: Hvis ofret prøver at rive sig løs, dør han.

Kvælertag, ofret holdes fast og vil besvime indenfor 3 minutter og dø kort tid efter. Ofret kan ikke råbe, men lave støj med benene:

Nogen succes: Ofret må efterfølgende forsøge at rive sig løs ved at vinde et angreb. Taber han, kan han ikke efterfølgende forsøge at rive sig løs igen.

Stor succes: Ofret kan ikke rive sig løs.

Snigangreb: Hvis angrebet kommer bag på ofret. Det kan være et baghold eller at man har en samtale og så pludseligt angriber.

Angriberen får +2 til sit angreb og ofret kan ikke forsvare sig.

Skæbnekort :

0 **The fool:** Sikker succes hvis man vil underholde og fange en gruppe menneskers opmærksomhed og påvirke deres humør.

I **The magician:** Sikker succes i situationer, der involverer trolddom. Evne til at kunne forstå eller udøve trolddom. En person der har dette kort på sit bord, vil have en særlig sans for det overnaturlige, uden at personen bruger kortet på det.

II **The High Priestess:** Spilleren må se på alle kortene i spillederens bunke i 10 sekunder. Han må ikke skrive noget ned og han må ikke vise dem til de andre, men gerne fortælle det til andre, når de ti sekunder er gået. De må selvfølgeligt heller ikke skrive det ned.

III **The Empress:** Spilleren må trække et valgfrit brugt kort fra afkastbunken.

IV **The Emperor**: Sikker succes, hvis man med autoritet i stemmen vil kommandere med nogen.

V **The Hierophant:** Sikker succes, hvis han forsøger at bruge religiøse eller religiøst-moralske argumenter.

VI **The Lovers:** Sikker succes i situationer, der omhandler kærlighed.

VII **The Chariot:** Sikker succes, hvis man ønsker at indhente eller flygte fra nogen.

VIII **Strength:** Sikker succes i situationer der kræver stor fysisk styrke, fx løfte eller skubbe. En dør kan slås ind.

IX **Hermit:** Sikker succes i situationer, hvor man ikke ønsker at blive set.

X **Wheel of Fortune**: Spilleren må se på alle kortene i sin egen bunke i ti sekunder. Derefter må han ikke se i kortene. Han må ikke skrive noget ned og han må ikke vise dem til de andre. Han må dog gerne fortælle de andre, hvilke kort der er i hans bunke, når de ti sekunder er gået. (De må selvfølgeligt heller ikke skrive det ned)

XI **Justice:** I en situation med modpart, kan spilleren, efter at de begge har spillet deres kort, bytte kort med modparten. Dette kan bruges både offensivt og defensivt.

XII **The Hanged Man:** hvis du er fanget, kan du bruge dette kort til på mirakuløs vis slippe ud af dit fangeskab.

XIII **Death:** Et angreb eller en farlig situation medfører døden for en person, *eller* hvis du dør, kan du bruge dette kort til at sikre, at du alligevel mirakuløst overlever – måske blev ramte armbrøstbolten der blev skudt imod dig stoppet af en knap?

XIV **Temperance: S**ikker succes hvis man vil dirke en dør

XV **The Devil:** Sikker succes, hvis du ønsker at overbevise nogen om at begå en alvorlig synd (hor, drab, hovmod).

XVI **The Tower:** Sikker succes ved fald eller klatring.

XVII **The Star:** Sikker succes, hvis man kender ofrets stjernetegn.

XVIII **The Moon:** Sikker succes hvis man lyver.

XIX **The Sun:** Sikker succes hvis man vil gennemskue om noget er sandt, eller hvis man vil overbevise en person om noget, som faktisk er sandt.

XX **Judgement:** Sikker succes, hvis modparten i situationen synder (fx begær, løgn, vrede, griskhed, hovmod)

XXI: **The World:** Spillerne må se det øverste kort i deres egen bunke, samt i spilleredens bunke.

Klip følgende ud:

Du er let såret, Dit tøj er blodigt, og du får brug for noget nyt eller for at få det vasket. Du er mærket af din skade, men det kan skjules af bandager og skuespil, så du ikke umiddelbart vil blive betragtet som såret. Alle relevante træk får -1	**Du er let såret,** Dit tøj er blodigt, og du får brug for noget nyt eller for at få det vasket. Du er mærket af din skade, men det kan skjules af bandager og skuespil, så du ikke umiddelbart vil blive betragtet som såret. Alle relevante træk får -1	**Du er let såret,** Dit tøj er blodigt, og du får brug for noget nyt eller for at få det vasket. Du er mærket af din skade, men det kan skjules af bandager og skuespil, så du ikke umiddelbart vil blive betragtet som såret. Alle relevante træk får -1
Let såret Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Let såret** Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Let såret** Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.
Let såret Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Let såret** Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Let såret** Du er blevet lidt mere såret! -1 ekstra til alle relevante træk. Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.
Du er hårdt såret: Din motorik med en legemsdel er stærkt begrænset, du bevæger dig synligt besværet og er plaget af meget hårde smerter, der næsten er umulige at skjule. Alle relevante træk tæller halvt.	**Du er hårdt såret:** Din motorik med en legemsdel er stærkt begrænset, du bevæger dig synligt besværet og er plaget af meget hårde smerter, der næsten er umulige at skjule. Alle relevante træk tæller halvt.	**Du er hårdt såret:** Din motorik med en legemsdel er stærkt begrænset, du bevæger dig synligt besværet og er plaget af meget hårde smerter, der næsten er umulige at skjule. Alle relevante træk tæller halvt.
Rædsel!! Du er skræmt fra vid og sans Du er usikker i både bevægelser og tale og stammer og har ticks. -1 til alt Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Rædsel!!** Du er skræmt fra vid og sans Du er usikker i både bevægelser og tale og stammer og har ticks. -1 til alt Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.	**Rædsel!!** Du er skræmt fra vid og sans Du er usikker i både bevægelser og tale og stammer og har ticks. -1 til alt Efter en nats søvn, kan du fjerne dette kort.

Du er død.

Du skal ikke fortælle dine medspillere, hvad der står på dette kort!!

Du er død, men din sjæl lever videre. Efter nogle få forfærdende, ekstatiske øjeblikke i lige dele smerte og velvære, ser du din afdøde krop under dig. Du er blevet et spøgelse! Indenfor kort tid vil en ånd komme og hente din sjæle til Skærsilden, men inden da kan du nå at gøre følgende:

- Du er **usynlig**, og kan gå gennem døre. For levende fornemmes din tilstedeværelse som en kuldegysning. Personer med kendskab til det overnaturlige, vil kunne genkende denne fornemmelse som forskyldt af døde.
- Du kan **se andre åndelige væsner**.
- I en konkret situation kan du vælge at **bruge et billet/skæbnekort på en af dine medspilleres vegne**. Du skal bruge det, når han har fortalt, hvad han vil gøre, men inden har selv har trukket et kort. Det er alene din beslutning, du kan ikke diskutere det med dine medspillere. (en gang pr kort)
- **Henvende sig til en person i huset i en drøm**. Du kan vise sig for den sovende eller blot tale til ham i søvnen. Formålet kan både være at fortælle personen noget eller bare at skræmme personen. (En gang)
- **Telekinese**: Du kan en gang skubbe eller hive noget, med samme kræft som en normal person kan. Der er tale om et kort, kraftigt ryk eller skub. (En gang)
- **Manifestation:** Du kan lade dig manifestere, så du kan skimtes, hvis der er meget mørkt. Du kan også fortælle noget. Varer i 1 minut. (En gang)

Du må ikke fortælle dine med medspillere om din spøgelsessituation, medmindre du bruger en drøm eller lignende.

Marcels kærlighedserklæring. Klip det ud og riv det i 20 stykker.

Cecilia, min smukke blomst.

De aner ikke hvor stor en beundrer du har foran sig, og skønt jeg tilhører en helt anden stand, vil jeg alligevel bede at overveje vores kærlighed, der kan blive stor og stærk, for jeg ved at inderst inde er jeg en ædel sjæl. Der er mange der ikke ønsker at se vores kærlighed blomstre, men jeg ved at kærligheden er stærk nok til at overvinde den slags fnidder.

Jeg bliver så vred, når jeg hører, hvordan tyendet i huset griner af Eder, og hvordan de sladrer og bagtaler og tilsværter dit rygte bag din ryg, og endog morer sig med at sprede deres løgne om Eder på knejper rundt om i byen.

Jeg kan også gennemskue, hvordan de adelsfolk De omgiver dem med, er falske og sleske i deres kærlighed til Dem og jeg ved, at de kun har penge og forbindelser bag deres smukke ord. Jeg ved at jeg ikke er i en position til at kunne udtale mig om den slags, men jeg må sige det.

Min elskede ven. Kig min vej. Tænk på vores kærlighed endnu en gang. Lyt ikke til Anna og de andres sladder. Spørg dit hjerte til råds. Jeg ved, hvad det vil svare!

Din hengivne Marcel

Kæreste smukke Pedro

Jeg kan slet ikke vente til at se dine smukke øjne igen. Jeg keder mig her, og har brug for at hengive mig til dine stærke arme. Jeg er træt af min mors sure smil og min fars lillepigesnak. Selv Marcel, den lille gnom, som sender mig lange forelskede blikke og som jeg af kedsomhed opmuntrer med smil og blink, keder mig. Hvorfor skal jeg trækkes med den slags sølle skvat, når resten af Venedigs unge danser! Red mig væk fra dette slatne helvede! Åh, jeg vil væk. Jeg gider ikke

Plan for fødselsdagen:

Før opgang: Ælte dej til brød og kage.

Solopgang: Kirke - os

kl 9: Kirke - herskab

kl 9: indkøb af de sidste varer og det ferske kød (Rina og Beatrice)

Dæk op i i festsal og spisestue. (Husk at låse op for skabene i anretterstue), pynt med blade og blomster

Middag: Herskab og gæster kommer. Kølig vin, tapas.

Underholdning?

4: Dans i festsal.

Opdækning i spisesal - dugge, lys, tallerkener osv.

Hovedret gøres færdig og anrettes i anretterrum.

6: herskab og gæster går til bords. Hovedret serveres, derefter dessert. Claudia anretter.

På slaget 20: Alle kommer fra deres rum med masker. Dans og underholdning. Tjenere har samme masker (Anna køber) og serverer vin.

Midnat: konfekt og karamel fra Konstantinobel og friske frugter og bær.