

De Ludo aventurii

über das aventurische Spiel

Dieses Kompendium aventurischer Tavernen- und Glücksspiele beruht auf den Erfahrungen, die ich während meinen Reisen durch die aventurischen Lande gemacht habe. Schon mit zwei Knöchelwürfeln oder einem Satz Inrahkarten sind die verschiedenartigsten Spiele möglich. Phex sei Dank, denn so ist es jedem möglich Haus, Hof und Ehegatten zu verspielen...

Amina saba Iqbal (Glücksritterin)

Generell gilt dass es sich bei diesem Kompendium um Glücks- bzw. Geschicklichkeitsspiele handelt. Die Proben werden auf die angegebenen Talente abgelegt. Sollte jemand schummeln wollen, so steht ihm diese phexgefällige Tat mit einer entsprechenden Probe (meist Falschspiel) natürlich frei. Näheres über den Modus steht bei den jeweiligen Spielen. Um einen Betrüger zu erwischen muss eine vergleichende Sinnesschärfeprobe, erschwert um die bei der Falschspielprobe übrig gebliebenen Talentpunkte, gelingen (siehe auch Schwerter und Helden (S&H) im Heft Mit Flinken Fingern (MFF) S. 15). Die verwendeten Abkürzungen sind FSP für Falschspielprobe und für die legale Variante IN Intuitionsprobe (DSA3 Glücksspielprobe).

Tavernenspiele

Armdrücken

Eines der beliebtesten Spiele, vor allem in den weniger zivilisierten Gegenden ist das Armdrücken, welches ein reines Kraftspiel ist. Die Kontrahenten sitzen sich an einem Tisch gegenüber. Die Ellbogen müssen auf der Tischplatte bleiben, die Hände werden zusammengebunden. Sieger ist derjenige, dem es gelingt den anderen auf die Platte zu drücken. Oftmals ist dieses Spiel von lautstarken Wetten der umstehenden Gäste begleitet.

In Thorwal soll es eine verschärfte Variante geben, bei der jeder vorher 3 Schnäpse trinken muss und Kerzen oder Messer auf dem Tisch befestigt sind.

Es werden KK-Proben gewürfelt. Wer die meisten Punkte übrig behält, schafft es, den Arm des Gegners weiter Richtung Tisch zu drücken. Es gibt in jede Richtung 4 Positionen, in die der Arm gedrückt werden kann. Aus der untersten Position kann man sich nur befreien, wenn eine doppelte KK-Probe gelingt.

Weg nach Prem¹

Eines der vielen Trinkspiele der Nordmänner, das überall in Aventuriens Hafenkneipen zu finden ist. Dabei geht es nicht wie man meinen sollte darum das Trinken zu vermeiden NEIN, diese wilden

Gesellen sehen es als begehrenswertes Ziel an möglichst schnell zum Schnapskrug vorzudringen. Dazu werden auf der Theke Krüge mit Bier in einer Reihe aufgestellt. In die Mitte der Reihe wird ein Glas Premier Feuer postiert. Die Kontrahenten begeben sich an das jeweilige Ende der Theke und auf Zuruf beginnen sie sich die Krüge in den Rachen zu stürzen. Wer als erster das Premier Feuer erreicht und leert, hat gewonnen. Üblicherweise ist der Einsatz des Spiels die Zeche, die dann der Verlierer bezahlen muss.

Es wird abwechselnd eine Zechen-Probe gewürfelt. Je Bier erhöht sich die Probe um +2. Erst wenn die Probe bestanden ist, darf sich dem nächsten Bier gewidmet werden. Sollten beide Kontrahenten gleichzeitig das Premier Feuer erreichen, entscheidet eine GE-Probe. Sollte jemand dabei betrügen wollen (indem er z.B. Bier verschüttet), dann muss ihm dazu eine vergleichende FF-Probe gegen die Sinnesschärfe des Kontrahenten und anderer Gäste gelingen. Ein solcher Betrug wird für gewöhnlich mit einer handfesten Abreibung bestraft, so er denn festgestellt wird.

Belemans Atem

Ein Spiel welches Geschicklichkeit und Ausdauer verlangt ist Belemans Atem, benannt nach dem ruhigen Wind im Meer der Sieben Winde. Der Reihe nach müssen die Spieler Karten von der Flasche pusten. Dazu wird ein Grundeinsatz eingelegt, den der vorletzte Bläser erhält. Es darf nur einmal Luft geholt werden und mindestens eine Karte muss weggepustet werden und mindestens eine muss auf der Flasche liegen bleiben. Wer scheitert, d.h. alle oder keine Karten herunter bläst, muss trinken und seinen gesamten bisherigen Gewinn an seinen Vorgänger abgeben. Das Spiel endet wenn alle Karten heruntergeblasen sind.

Pro Pusten wird eine GE-Probe abgelegt, die pro getrunkenem Schnaps um +1 erschwert wird. Sollte allen Spielern die GE-Probe gelingen, so ist die folgende Runde um +1 für jede Runde erschwert. Geübte Säuer haben in diesem Spiel natürlich einen Erfahrungsvorteil und dürfen, um einen Fehler auszugleichen, dies mit einer Zechenprobe, erschwert um die Fehlpunk-

te der GE-Probe, versuchen. Dabei dürfen sie aber nur den halben Zechenwert benutzen. Alkoholmodifikatoren gelten hier natürlich auch. (Bsp. Alrik (GE 12, Zechen TAW 8) darf um seine mit 15 misslungene GE-Probe auszugleichen eine Zechenprobe ablegen. Im bleibt ein TAW 4, so dass er sogar noch einen Punkt bei seiner Zechenprobe verbrauchen darf.

Messerwerfen

Ebenfalls in praktisch jeder Kneipe des zivilisierten Aventuriens anzutreffen ist das Messerwerfen. Die Kontrahenten werfen auf eine 5 Schritt entfernte befestigte Zielscheibe. Die Scheibe ist in 5 Ringe unterteilt. Ziel ist es, den innersten Ring zu treffen.

Dazu muss eine Probe auf Wurfaffen (Dolch) +10 gelingen. Misslingt die Probe, entscheiden die Anzahl der fehlenden Punkte, in welchen der äußeren Ringe das Messer trifft. Ist die Probe um mehr als 4 Punkte misslungen, hat das Messer die Zielscheibe nicht getroffen.

G lücksspiele

Für die hier genannten Knöchel(Würfel) Spiele gilt soweit nicht anders vermerkt: Eine gelungene IN erlaubt einen Würfel noch einmal zu würfeln, bei einer FSP ebenso. Eine FSP +5 erlaubt ein Würfel-ergebnis um einen Punkt zu verändern. Für jeden weiteren Punkt ist eine weitere FSP +7 (+9,+11 usw.) fällig.

Z werge stapeln²

Gemeinhin unter dem Namen Zwergestapeln bekannt wird es aus Rücksicht auf anwesende Zwerge oft auch nur Hölzerstapeln genannt. Zu Beginn des Spiels wird eine beliebige Zahl zwischen 30 und 50 festgelegt. Das ist die Anzahl der Zwerge, die maximal gestapelt werden können. Es wird reihum gewürfelt und die gewürfelten Augenzahlen aller Mitspieler werden addiert. Ziel des Spiels ist es, sich der festgelegten Grenzzahl zu nähern, wer jedoch die Zahl überschreitet oder erreicht, scheidet aus. Die Ausgeschiedenen verlieren ihren Einsatz oder müssen eine Runde ausge-

ben. Die anderen Spieler beginnen wieder bei 0. Wer nach der letzten Rund übrig geblieben ist, gewinnt.

S chlangenaugen³

Überall wo es kein echtes Spielhaus mit einer großen Spielscheibe gibt wird dieses Knöchelspiel mit zwei Knöchel gespielt. Vor dem Wurf muss jeder Teilnehmer auf *Tief* (2-6) oder *Hoch* (8-12) setzen, die bei Gewinn den doppelten Einsatz bringen. Man kann auch auf *Pasch* (zwei gleiche Zahlen) oder die *Zahl* 7 setzen. Diese beiden Möglichkeiten bringen bei Gewinn den vierfachen Einsatz. Eine *Reihe* (z.B. 2 und 3 oder 5 und 6) bringt den dreifachen Einsatz. Meist wird dabei auch mit einem Mindesteinsatz gespielt.

Das Spiel stellt eine vereinfachte Form eines Roulettes dar, wobei meist ein "geübter Würfler" den Part des Croupiers und damit den Posten des Hauses einnimmt.

Knöchel werfen⁴

Ein Spiel mit drei Knöchel, bei dem die höchste Augenzahl geworfen werden muss. Der Beginner entscheidet nach seinem ersten Wurf, ob er Knöchel austauschen und noch einmal zweites Mal würfeln will. Würfelt er nur einmal, dürfen alle anderen Spieler auch nur einmal würfeln. Der Gewinner beginnt die nächste Runde.

Borbarads Zahl⁵

Vor dem Spiel wird "Borbarads Zahl" festgelegt. Jeder Teilnehmer darf mit einem Würfel so oft würfeln wie er möchte und die erwürfelten Augen zusammen-zählen. Erscheint jedoch "Borbarads Zahl", z.B. 4, verfällt das Würfelergebnis. Der Knöchel muss dann an den nächsten weitergereicht werden. Sieger ist, wer die meisten Punkte erwürfelt hat.



Der Fuchs geht um

Dies ist ein sehr einfaches und auf dem Lande sehr beliebtes Spiel. Es wird im Kreise herum gewürfelt. Ist der Spieler an der Reihe so legt er seinen Einsatz in die Mitte und wirft die Knöchel. Erzielt er eine 2 oder eine 12, so erhält er den bisherigen Pott. Danach gibt er die Knöchel an seinen Nebenmann weiter. Dieser steuert seinen Grundeinsatz bei und wirft die Knöchel. So wandern die Knöchel im Kreise um den Tisch, bis einer der Spieler eine 2 oder eine 12 würfelt und als Fuchs den Pott in der Mitte einstreichen kann. Der Fuchs beginnt darauf auch die neue Runde.

Schwein, Bauer, König

Man sagt, der berühmte Trinker und Glücksritter Dueffrin Adutwin habe dieses Spiel einmal nicht weniger als drei Tage und Nächte ohne Pause gespielt, drei kräftige Männer waren sodann vonnöten, ihn nach dem Tollhause zu tragen.

Die Spieler setzen zunächst eine Goldmenge ein. Alsdann werfen alle Spieler einen Würfel, die Ergebnisse werden notiert. Der Spieler, welcher das höchste Ergebnis erzielte (bei Gleichstand entscheidet der Würfel unter den Betroffenen) wird nun das Schwein geheißen. Dem Schwein obliegt es, den Einsatz für die nächste Runde festzulegen. Alle an-

deren Spieler müssen nun diesen Einsatz erbringen oder passen, dann verlieren sie aber den bisher getätigten Einsatz. Die Spieler führen nun den zweiten, Bauernwurf genannten Wurf aus. Das Ergebnis des zweiten Wurfes wird zum Ergebnis des ersten Wurfes hinzugezählt, der Spieler mit der höchsten Summe wird Bauer und darf den zusätzlichen Einsatz für die dritte, die Königsrunde festlegen. Wieder müssen alle Spieler diesen erbringen oder passen. Der Spieler mit der höchsten Summe aus erster, zweiter und nun auch dritter Runde ist der Koenig und erhält den gesamten Einsatz.

Der Gewinner der Schweine- oder Bauernrunde muss den Einsatz zudem gleichsam hinreichend hoch (schließlich will er gewinnen) und hinreichend niedrig fordern, so dass nicht alle Spieler passen und er sich einen möglichen Höheren Gewinn entgehen lässt.

Mit einer IN + Anzahl der Mitspieler darf der Wurf wiederholt werden. Mit einer FSP +Anzahl der Mitspieler +5 (bzw. +7,+9 usw. für jeden weiteren Punkt) darf das Ergebnis um einen Punkt verändert werden.

Schiff, Kapitän, Mannschaft⁶

Bei diesem Spiel, dass besonders in Küstenregionen beliebt ist, handelt es sich um ein ganz einfaches Würfelspiel. Jeder Spieler benötigt fünf Würfel.

Als aller erstes, legt man den Einsatz fest. Zum Beispiel einen Taler. Sodann lege jeder Spieler seinen Einsatz in die Mitte des Tisches.

Dann werfe jeder seine fünf Würfel. Ziel des Spieles ist es ein Schiff mit einem Kapitän und einer Mannschaft zu bekommen. Eine vier symbolisiert dabei das Schiff, eine fünf den Kapitän und eine sechs die Mannschaft. Also muss jeder versuchen eine vier, eine fünf und eine sechs zu erwürfeln. Allerdings muss man die Reihenfolge einhalten, denn was ist schon ein Kapitän ohne Schiff wert, oder eine Mannschaft ohne Kapitän?

Jeder Spieler legt dann seine Würfel, die etwas wert sind, in die Mitte. Das heißt sein Schiff(4), seinen Kapitän (5) und seine Mannschaft (6). Jeder braucht die Zahlen nur jeweils einmal. Es ist auch nicht erlaubt eine fünf oder eine sechs in die Mitte zu legen, wenn er die vier noch nicht in der Mitte liegen hat. Es macht auch keinen Sinn zum Beispiel zwei viere in die

Mitte zu legen, da man nur eine zum Gewinnen braucht.

Mit den restlichen Würfeln darf dann jeder noch einmal würfeln und die noch fehlenden Zahlen herauslegen (eine fünf nur, wenn bereits eine vier in der Mitte liegt und eine sechs nur wenn bereits die vier und die fünf in der Mitte liegen). Anschließend darf jeder nochmals seine restlichen Würfel erneut werfen.

Wer nach den drei Würfeln seine Zahlen nicht beieinander hat scheidet aus. Die verbliebenen spielen dann untereinander um den Pott. Dieses mal allerdings mit verschärften Regeln. Gewonnen hat dann der, der als erstes seine Zahlen zusammenhat.

Kartenspiele

Laus im Pelz

Ge spielt wird mit einem beliebigen Kartenblatt. Wenn die Kartenzahl nicht aufgeht, bleibt ein Rest.

Ziel des Spieles ist möglichst wenige Rote Karten (Läuse) abzubekommen. Ge spielt wird im Uhrzeigersinn ohne Trumpf, man muss Farbe bedienen, muss aber nicht stechen. Bei Karten gleicher Höhe sticht die zuerst gespielte Karte.

Für jede rote Karte, die in einem Stich liegt erhält man einen Punkt. Verlierer oder "stinkender Goblin" ist wer zuerst ein zuvor vereinbartes Limit erreicht. Ein Sonderfall tritt dann ein, wenn ein Spieler alle Stiche nimmt. Dann ist er der Läusekönig und alle Mitspieler bekommen die gesamte Anzahl roter Karten an Punkten

Bei einer geglückten IN, darf am Ende eines Spielzugs im Rahmen der Spielregeln (Farbe bedienen) die gespielte Karte mit einer Handkarte getauscht werden.

Mit einer FSP darf entweder eine Handkarte mit einer der Restkarten getauscht werden oder die Karten eines Mitspielers gesehen werden (mit mehreren Proben von mehreren Spielern)..

Boltan⁷

Das Königsspiel unter den Kartenspielen ist aber Boltan oder auch Fünfass genannt. Man spielt es mit einem Satz Inrah-Karten. Diese Karten sind eigentlich Wahrsagekarten. Ein Satz besteht aus 121 Karten. Diese Karten teilen sich in 49 sogenannte okkulte Karten und 72 sogenannte profane Karten ein. Die okkulten Karten sind ganz normale Karten, wo hingegen die profanen Karten als Trumpfkarten gelten. Die profanen Kar-

ten sind dann noch einmal in sechs Kategorien unterteilt. Jede Kategorie entspricht einem der sechs Elemente (Erz, Feuer, Humus, Wasser, Luft und Eis) Die Kartenwerte für die profanen Karten sind As bis Sieben, Knappe, Ritter, Wahrsagerin, Magier und Fürst. Für das Boltanspiel werden nur die 72 profanen Karten benötigt.

Jeder Spieler erhält sieben Karten und muss den Grundeinsatz bedienen. Ziel ist es Paare, Drillinge, Vierlinge etc. der verschiedenen Kartenwerte auf die Hand zu bekommen, wobei der Wert mit der Anzahl der Karten ansteigt. Besonderheiten der Wertigkeit sind aber noch die Landpartie und der sogenannte große und kleine Hofball. Die Landpartie besteht aus einem beliebigen Vierling und einem Drilling und wird nur durch den großen Hofball übertroffen, der aus einer Reihenfolge von sieben Karten einer Farbe besteht. Der kleine Hofball besteht aus einer Reihenfolge von fünf Karten einer Farbe. Insgesamt dürfen zweimal bis zu vier Karten getauscht werden.

Die Regeln sind identisch mit dem irdischen Pokerspiel, wobei die Landpartie dem Full House und der Hofball der Straße entspricht. Jeder Spieler erhält aber nur fünf Karten. Entweder eine, zwei oder alle Karten. Dabei legt man erst die Karten verdeckt weg, die man abgeben möchte und nimmt dann die neuen auf. Anschließend, darf jeder einmal eine IN würfeln. Gelingt die Probe, darf er nochmals tauschen. Wenn der Spieler dann noch mal tauschen möchte, muss ihm eine IN um zwei Punkte erschwert gelingen. Er darf sooft tausche, wie ihm die jeweils um zwei zusätzliche Punkte erschwerte Probe gelingt. Patzt jedoch ein Spieler bei der IN, so fallen ihm die Kar-

ten aus der Hand und das Spiel ist für ihn sicherlich beendet.

Natürlich ist es auch bei dieser Variante möglich zu mogeln. Anstatt der IN zum Kartentauschen, kann man auch eine FSP um die entsprechende Punktzahl erschwert ablegen. Gelingt die Probe, so darf sich der Spieler, eine Karte zusätzlich anschauen bevor er Sie aufnimmt und kann den Tausch gegebenenfalls auch unterlassen. Anschließend bieten die Spieler, wie in einer normalen Pokerrunde auch.

Schwarzer Answin

Dieses Spiel ist außerhalb des Mittelreichs auch unter dem Namen 17&4 bekannt. Gespielt wird mit dem selben Kartenspiel, wie auch schon Boltan, nämlich den profanen Karten des Inrah-Kartensatzes. Jede Karte hat einen bestimmten Wert. Die Karten, die eine Zahl aufweisen (zwei bis zehn) haben genau diesen Wert. Knappe, Ritter, Wahrsagerin, Magier und Fürst haben jeweils den Wert zehn. Das As hat entweder den Wert eins oder elf, je nach Bedarf des Spielers. Zumeist wird dieses Spiel von einem professionellen Spieler betrieben, der die Position des Hauses einnimmt und immer die Karten gibt.

Jeder Spieler und das Haus erhalten zwei Karten, wobei die Spieler nach Erhalt der beiden Karten ihre Einsätze tätigen müssen. Um zu gewinnen muss man möglichst nahe an einundzwanzig Punkte he-

ranzukommen. Man verliert aber automatisch, sobald man die magische Zahl 21 übertrifft. Jeder kann sich weitere Karten geben lassen bis zu einer Höchstzahl von fünf. Hat ein Spieler fünf Karten auf der Hand und weniger als 22 Punkte so hat er automatisch gewonnen und erhält den doppelten Einsatz. Bei Gleichstand gewinnt das Haus. Dafür muss das Haus auch weitere Karten ziehen solange er weniger als 17 Punkte auf der Hand hält und darf keine weitere mehr ziehen sobald er 17 erreicht hat.

Geben Sie jedem Spieler eine Karte, die offen auf dem Tisch liegt. Anschließend jedem Mitspieler eine verdeckte Karte, die nur der jeweilige Spieler sehen darf.

Dann wird der Grundeinsatz gesetzt. Anschließend, darf jeder Spieler so viele Karten einzeln ziehen, wie er möchte. Ein Spieler kann auch eine IN ablegen. Wenn die Probe gelingt, darf der Spieler die nächste Karte ansehen und kann dann bestimmen, ob er sie ziehen möchte oder nicht. Das darf er beliebig oft tun. Wenn die Probe scheitert, muss er die Karte nehmen. Um zu mogeln wird eine FSP abgelegt. Wenn die Probe gelingt, darf der Spieler die nächsten zwei Karte ansehen, bevor er entscheidet, ob er sie nehmen möchte, oder nicht und wählt davon eine aus. Misslingt die Probe jedoch, so wird entdeckt, dass er versucht hat zu schummeln.



Der Magier des Eises

¹ Quelle: www.alveran.org

² Quelle : www.alveran.org

³ Quelle aus einem Online Midgard-Artikel, näheres unbekannt.

⁴ Quelle: www.alveran.org

⁵ Quelle www.alveran.org

⁶ Quelle: Fanpro DSA-Lexikon #Sport und Spiele

⁷ Quelle: Felix Tauchert