De Ludo Aventurii

Über das aventurische Spiel

Bei drei Dingen lernt man den Menschen kennen: In der Liebe, beim Spiel und beim Wein.
Aus den Gesprächen Rohal des Weisen Bd. III

"Das Spiel ist das einzige, was die Mächtigen wirklich ernst nehmen. Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt."
Aus einer Einführung in die al'anfanische Gesetzgebung gehört in der Universität zu Al'Anfa

Tag um Tag pilgern sie in die Stätten des Spiels, beten zu Würfeln, Karten und Kugeln, opfern Gold und Freiheit. Sie spielen ihr ganzes Leben- und merken doch nicht, dass jedes Leben nur Spiel ist. Es ist nicht die Frage, wann das Spiel beginnt. Es ist die Frage, ob es jemals endet.
Ein Mondschatten aus Chorhop

"Ist dies ein Glücksspiel?"
"Nicht so wie ich es spiele!"
W.C. Felder, ein Streuner aus dem Westen

Tavernenspiele im Rollenspiel

Ich brauche Geld, Freunde, lasst uns ein Spielchen machen...
Amina saba Iqbal (Glücksritterin)

Neben dem Gläser polierenden dicken Wirt mit schmuddeliger Schürze, der drallen Schankmaid, den randalierenden Thorwalern samt Kneipenschlägerei gehört das Glücksspiel ebenfalls zu den elementaren Bestandteilen einer Tavernenszene.

Anwendung
Die Tavernenspiele können als ***Entspannung*** zum gefährlichen Abenteueralltag dienen, um den Spielern Spannung zu vermitteln, ohne gleich den Charakteren ans Leben zu wollen. Gerade in kampfbetonten Spielrunden bieten sie die ***Möglichkeit für gesellschaftliche Charaktere*** einmal im Vordergrund zu stehen.
Aus Abenteuersicht kann man Tavernenspiele zunächst einmal zur ***Gruppenzusammenführung*** benutzen, in dem die Charaktere eben "zufällig" gemeinsam am Spieltisch landen und sich so kennen lernen. Wichtiger sind jedoch die Möglichkeiten Tavernenspiele als ***Abenteuerelement*** zu verwenden, um die Charaktere in eine bestimmte Situation zu manövrieren.

Typische Szenen dafür:
- Schulden: die Helden benötigen nach ihren Spielverlusten dringend Geld und sind auf einen Auftrag angewiesen.
- Schulden eines NSCs: die Helden können von einem NSCs einen Gefallen/Gegenstand für die Schulden einfordern (Nahema in "das zerbrochene Rad")
- Flucht: die Helden müssen eiligst die Stadt verlassen, weil sie beim Falschspiel erwischt wurden oder weil sie "zuviel" gewonnen haben und nun die Diebe und Meuchler hinter ihnen her sind.
- Begegnung: die Helden lernen einen wichtigen NSC beim Spiel kennen, an den sie sonst nicht heran gekommen wären (Unterweltsgrößen, spielsüchtiger Hochadel)
- Rache: die Helden werden beim Spiel ausgenommen und bemerken erst später, dass sie betrogen wurden. Sie versuchen nun den Betrüger zu fassen.

Das reale plastische Ausspielen solcher Spiele mit Hilfe von Karten und Würfeln bringt schließlich neben der ***Abwechslung*** unter Umständen auch ***mehr Atmosphäre*** ins Rollenspiel, da es das "Sich hinein versetzen in den Charakter" erleichtern kann.

Probleme
Manches Mal spielen Spieler die Spielsucht oder Goldgier (die Jagd nach schnellem Geld) ihrer Charaktere auch so weit aus, dass sie nur noch den Tavernenspielen hinterher jagen und alles ausspielen wollen. Der Haken dabei ist dass die Tavernenspiele dann die ***knappe Zeit*** für etwas fressen, das die eigentliche Handlung des Abenteuers nicht voran bringt. Also sollte man sie nicht zu oft verwenden bzw. nicht jedes Mal tatsächlich ausspielen. Außerdem empfiehlt es sich bei knappem Zeitbudget ein Zeitlimit für das reale Ausspielen zu setzen.
Nicht jeder Rollenspieler ist gleichzeitig passionierter (Karten-)Spieler und kennt bzw. versteht die Spielregeln. Daher sollte man möglichst bekannte/einfache Spiele nehmen, um ***keine langen Erklärungen*** machen zu müssen, die die Atmosphäre zerstören.
Während Frunja Flinkfinger eine phexbegnadete erfahrene Boltanspielerin ist, muss das für ihre Spielerin Maja noch lange nicht gelten. Fingerfertig-





keit, Kenntnisse von Regeln, Chancen, Kartentricks und Betrugsmethoden sind selten bei Spieler und Charakter identisch, so dass die ***unterschiedlichen Fähigkeiten von Spielerin und Heldin*** das reale Ausspielen verkomplizieren und den Einsatz von Talentfertigkeiten und Attributen erfordern.

Manipulierte Ergebnisse, sei es als dramaturgisch gewünschte Ergebnisse (z.B. der Ausgang eines bestimmten Spieles) oder durch Falschspiel eines Spielers, verlangen eine gut funktionierende Trennung von Spieler- und Heldenwissen, sonst sind Spannung und Stimmung dahin.

Tavernenspiele in Aventurien

"Spielkarten sind das Gesangbuch des Namenlosen"

Praiowin IV. Custos Lumini Vorsteher des Tempels des göttlichen Lichtes zu Tiefhusen ca. 800 BF

Dank des Spieles gelingt es dem Menschen das tägliche Hin und Her zwischen Logik und Unsinn in geselligem Austausch zu meistern. Beim Würfeln lernt er mit Glück und Unglück fertig zu werden und schult seinen Charakter darin. Seinen Verstand schärft man allerdings besser am Spiel der Tulamiden, dem Kamelspiel oder beim Spielen von Garadan.

Traktat über die Weisheit aus: Die Gespräche Rohals des Weisen ca. 540 BF

Die aventurische Hauptstadt des Glücksspiels ist ohne Frage Chorhop. Ganz nach dem Motto "Phex wird am Besten wissen was gut für die Geschicke der Stadt sein wird und wer nicht" werden hier sogar in der "Großen Lotterie" jedes Jahr die neun höchsten Staatsämter verlost.

Doch nicht überall steht Phex und das ihm zugeordnete Glücksspiel so hoch in Ehren. Im Gegenteil in weiten Teilen Aventuriens ist das Glücksspiel stark reglementiert oder gar verboten. Vor allem die Praioskirche sieht das Glücksspiel mit kritischen Augen. Es widerspricht dem Grundsatz, dass die bestehenden Verhältnisse von Praios gewollt seien. Allein die Möglichkeit mit einem Spiel die bestehende Ordnung auf den Kopf stellen zu können und einen Grafen bettelarm und seinen Knecht steinreich zu machen grenzt an Blasphemie. Aber nicht nur die Praioskirche sieht im Glücksspiel ein Ärgernis, immer wieder rufen auch andere Diener der Zwölfe dazu auf die Karten zu verbrennen und die Knöchel zu zertrümmern. Ob es sich dabei um eine Perainepriesterin handelt, die die Bauern dazu anhält ihre Feldarbeit zu erledigen anstatt ihre Zeit mit Würfelspielen zu verschwenden, oder ob die Hesindekirche voller Entsetzen sieht, wie ansonsten ehrbare intelligente Gläubige im Spielrausch sich wider alle Logik verhalten oder ob sich ein Traviageweihter um den Frieden unter einem Dach sorgt, der früher oder später durch einen beim Kartenspiel vom Zaun gebrochenen Streit gefährdet wird. Obwohl fast jeder Spieler Phex um seine Gunst vor einem Würfelwurf oder beim Ausgeben der Spielkarten bittet läuft es selbst manchem Diener des göttlichen Fuchses kalt den Rücken herunter, wenn er mit anhören muss mit welch götterlästerlichen Flüchen mancher Verlierer den Spieltisch verlässt.

Spielschulden sind Ehrenschulden

Die Herrscherhäuser Aventuriens beäugen das Glücksspiel aus ganz anderen Gründen kritisch aus ganz anderen Gründen. Ihnen sind die "schwarzen Schafe" der Familien ein Dorn im Auge, die innerhalb kurzer Zeit neben dem Familienvermögen vor allem auch den Ruf der Familie verspielen können, wenn sie sich nicht an das eherne Gesetz des "Spielschulden sind Ehrenschulden" halten. So mancher Adelssprössling versuchte schon einen Sieger zu prellen, um nicht bei seinem Familienoberhaupt, um Geld betteln zu müssen oder ließ sich auf fragwürdige Arrangements ein, um seine Schulden zu tilgen. So z.B. Stane ter Sieveling, der Gemahl der ehemaligen bornländischen Adelsmarschallin Tjeika von Jatleskenau, Tochter des Grafen Uriel von Notmark verschaffte, um seine Spielschulden zu begleichen, einem "Herrn Lamertien" das "große" Schwanenflügelpaar aus der Burg Notmark (Siehe U. Kiesow: "Das zerbrochene Rad").

Nicht immer muss es dabei das schwarze Schaf der Familie sein, das das Familienerbe verspielt. Prominentes Beispiel eines solchen Verlierers ist nämlich Hjalbin Conchobair, der 804 BF seine ganze Markgrafschaft an die albernische Fürstin Sinjer ni Bennain verlor, so dass seine Familie über mehrere Generationen statt eines Markgrafen nur noch den Titel eines Edlen trugen und statt über die Markgrafschaft Winhall fortan nur über die Burg Conchobair herrschten.

Die Sorge, dass sich ein zehntpflichtiger Bauer um Haus und Hof spielen könnte treibt die Herrscher allerdings ebenfalls dazu an, beim Glücksspiel genau hinzuschauen und vor allem auswärtigen "Berufsspielern" das Leben schwer zu machen. Auf diese Weise kämen ihnen ja schließlich Einnahmen abhanden, die sie quasi schon als Besitz betrachtet haben. Um den Abfluss dieses Vermögens aus ihrer





Reichweite zu verhindern sind in Aventurien zwei Möglichkeiten verbreitet. Zum einen Glücksspiellizenzen, die an einzelne Etablissements vergeben werden, welche dafür eine ordentliche Stange Geld Silber an die Herrschaft abgeben. Dort wird dann eine Startgebühr (z.B. in Form eines Eintritts) von den Spielern erhoben oder der Inhaber übernimmt gleich die Rolle der Bank im Spiel und erhofft sich so seinen Gewinn um die Lizenz zu refinanzieren.
Zum anderen ist vor allem auf dem Lande die Kartensteuer weit verbreitet. Hier darf nur mit gestempelten Karten gespielt werden (meist wird bei den Boltankarten dazu "Praios" aus dem Arkanum, manchmal auch das Ass des Feuers verwendet). Die Steuer wird mit dem Kauf der Karten entrichtet und erreicht dann schnell einen Aufschlag von 30% auf den eigentlichen Warenwert. Somit sind vielerorts die Edlen, Barone und Grafen die Monopolisten im Spielwarengewerbe. So ist es im Lieblichen Feld das horaskaiserliche Privileg das der Manufaktur Sfandini in Vinsalt das Recht verlieh als einzige Manufaktur Spielkarten herzustellen und zu vertreiben.
Die Strafen für den Besitz eines ungestempelten Kartenspiels sind extrem hoch. Ein Kartenmacher muss mit bis zu 10 Dukaten, ein Kaufmann, der Handel mit ungestempelten Karten betreibt mit bis zu100 Dukaten rechnen. Als äußerst effektiv hat sich im Kampf gegen das illegale Glücksspiel die Regelung erwiesen, dass der treue Untertan für das Melden eines Spieles mit ungestempelten Karten ein Drittel der Strafe als Belohnung erhält.

Glückstag
Nur einmal im Jahr, am 24. Phex drücken selbst die Geweihten des Sonnengottes die Augen zu, denn dieser Tag ist ein heiliger Tag des Phex. Am "Glückstag" necken die Gläubigen der Zwölfgötter ihre Mitmenschen mit harmlosen Späßen, spielen Karten und andere Glücksspiele zu Phexens Ehre. Es gilt dabei das stillschweigende Gesetz, dass der Großteil der Spielgewinne dieses Tages dem Phex- oder einem anderen Tempel zu Gute kommen. Manche Phextempel loben für den Glückstag auch einen Preis für den gelungensten phexgefälligen Scherz aus, was vor allem unter armen Jugendlichen ein beliebtes Mittel ist, die Aufmerksamkeit des Phextempels zu erregen und unter dessen Fittiche zu gelangen.

Der finanzielle Aspekt
Für viele Spieler ist das Glücksspiel eine willkommene Gelegenheit die Geldkatze ihres Charakters aufzufrischen. Verhältnismäßig wenig Aufwand (ein paar Würfelwürfe und eine halbe Stunde ausspielen) gepaart mit niedrigem Risiko (kein Drachenhort den man plündern muss, sondern einige "Tölpel" die man auszunehmen gedenkt) lassen es attraktiv erscheinen, so seinen Reibach zu machen. Mit dieser wenig heldenhaften Einstellung kann DSA schnell zu einer Wirtschafts- und Mittelaltersimulation werden, was bei dem verfügbaren fantastischen Hintergrund schade wäre. Gerne packt man als Spielleiter die Helden gerade an ihrem schmalen Geldbeutel, um sie durch einen Auftraggeber in ein Abenteuer zu bugsieren, oder um sie selbst dazu zu bringen sich für etwas zu interessieren (z.B. durch Schatzkarten und Gerüchte über Goldfunde etc.). Möglichkeiten die Gewinne beim Glücksspiel zu beschränken gibt es genug. Zunächst kann es ja auch bessere Spieler/Betrüger als die Helden am Spieltisch geben. Gerade wenn die Helden in Dorftavernen die Karten auspacken gilt es zu berücksichtigen, dass ein Bauer nicht jeden Tag eine Kuh verlieren kann, geschweige denn überhaupt über einen beträchtlichen Betrag Bargeld verfügen kann. Wenn die Helden dann einmal in einem Dorf einen halben Kleintierzoo beim Boltanspielen gewonnen haben, werden sie das Problem erkennen.
Wer zuviel Gewinn macht, wird verdächtig. Sollte ein Kartenspieler also bei einem Tavernenabend beinahe unglaubliches Glück gehabt haben, werden sich schnell die Stimmen mehren, dass das nicht mit rechten Dingen zugegangen sei. Von Betrugsvorwürfen bis hin zu nächtlichen Überfällen der Verlierer ist dann vieles möglich. Problematisch für den "glücklichen Gewinner" ist dann noch die Neigung der jeweiligen Herrscher im Zweifelsfall für seinen untertan einzuschreiten, um so seine Steuergelder zu beschützen. Große Gewinne ziehen natürlich auch reichlich Gesindel an. Jeder weiß nun, dass der Charakter Geld hat, so dass der Held nun das Interesse der Bettler, Prostituierten, Glücksritter und Halsabschneider auf sich zieht. So mancher Boltankönig wurde so noch in derselben Nacht seines märchenhaften Gewinns beraubt und am nächsten Morgen mit durchschnittener Kehle ein Hauseck weiter gefunden.
Schließlich stellt sich dem Glücksspieler noch ein gesellschaftliches Problem in den Weg zu seinem sagenhaften Gewinn. Will er an das richtig dicke Geld gelangen, muss er mit den vermögenden Teilen der Gesellschaft spielen: Großbürger und Adelige die mit einem Achselzucken mehrere Dukaten in einem Spiel verlieren. Sofern das Glücksspiel in der Gegend legal ist und nicht in einer finsteren Hafenspelunke stattfindet spielen diese Herrschaften aber nur mit Ihresgleichen oder solchen, die sie für Ihresgleichen halten. Der richtige Sozialstatus wird hier also zur Eintrittskarte.

Regeltechnisches

Spielt man die Spiele nicht real aus, wird offiziell eine Intuitionsprobe empfohlen um zu entscheiden, ob Phex es gut mit einem meint oder nicht (AH S. 108). Da sich fast alle Tavernenspiele real ausspielen lassen könnte man auf irgendwelche Proben verzichten und das echte Ergebnis Ingame verwenden. Aber um die individuellen Fähigkeiten und Schwächen der Charaktere angemessen widerzuspiegeln, empfiehlt es sich die Daten auf dem Charakterblatt nicht nur zur Zierde zu verwenden.
Neben den Eigenschaften (wie sie bei den jeweiligen Spielen genannt werden) gibt es offiziell folgende relevanten Talente für Tavernenspiele[1]:

- Brettspiel ((Kl/KL/IN)
- Falschspiel (MU/CH/FF)
- Gaukeleien (MU/CH/FF)

Streng genommen gibt es kein Talent für Karten- oder Würfelspiele, sondern nur die Intuitionsprobe bzw. die Möglichkeit diese mit Hilfe einer Falschspielprobe zu beeinflussen.
Das Talent **Gaukeleien** bezieht sich ausschließlich auf solche Spiele wie "Kuppeln von Mherwed" oder fingerfertige Kunststückchen mit Spielkarten, nicht aber auf "gewerbliches" Falschspiel mit Karten und Würfel (MFF S. 20).
Brettspiel repräsentiert laut MFF S. 28 die Erfahrung mit einem der aventurischen Brettspiele (Strategien, Technik, Wahrscheinlichkeiten).
Falschspiel (FSP) dient ausschließlich der Beschäftigung mit Betrügereien, gezinkten Karten, Absprachen und ähnlichen Machenschaften. Es wird sowohl zum eigenen Vorteil genutzt, als auch um einen Betrug zu bemerken (wobei es da noch bspw. mit Sinnesschärfe oder Menschenkenntnis ergänzt werden kann). Um einen Betrüger zu erwischen muss eine vergleichende Sinnesschärfeprobe bzw. Falschspielprobe, erschwert um die bei der Falschspielprobe des Betrügers übrig gebliebenen Talentpunkte, gelingen (siehe auch Schwerter und Helden (S&H) im Heft Mit Flinken Fingern (MFF) S. 15).
Wer Wert auf eine Unterscheidung zwischen Helden- und Spielerfähigkeiten legt, sollte beim Ausspielen der Spiele auf ein Relikt aus DSA3 zurück greifen:

Talent Glücksspiel (Kl/IN/IN)
Allerdings sollte man die ursprüngliche Talentprobe (MU/IN/IN) in den meisten Fällen modifizieren, da die **KL**ugheit (Wissen über bereits ausgespielte Karten, Gewinnwahrscheinlichkeiten) bei den meisten Spielen einen wesentlich wichtigeren Faktor darstellt, als die Eigenschaft **Mut**.

[1] Die hier genannten Regeln sind nur teilweise Originalregeln und wurden angepasst bzw. spezifiziert.

Das Talent Glücksspiel (GSP) bezieht sich auf sämtliche Karten- und Würfelspiele, die in Aventurien üblich sind. Es ist ein Spezialtalent und als Handwerkstalent anzusehen (Steigerung Spalte B)

Mit DSA4 wurden zwei für die Tavernenspiele relevante Vorteile eingeführt. Einmal der **Vorteil Glück**, der wie vorgesehen angewendet wird. Er bietet dem Spieler einmal am Tag die Möglichkeit bis zu zweimal einen Wurf zu wiederholen bzw. eine Karte neu zu ziehen.
Der andere Vorteil ist **Glück im Spiel**. Er erleichtert eine Intuitionsprobe um 7, Glücksspiel-, Brettspiel- oder auch Falschspielprobe um 3 Punkte.
Das DSA4-Regelsystem besitzt in seiner Komplexität noch zahlreiche weitere Elemente, die Einfluss auf das Tavernenspiel haben könnten.

Spielsucht
Spielsucht ist eine Schlechte Eigenschaft (1 GP/2 Punkte). Der Charakter kann an keinem Spieltisch oder Spieler vorbei gehen ohne sein Glück zu versuchen. Bei hohen Verlusten ist Aufgeben für ihn keine Option, schließlich könnte ja schon das nächste Blatt die Wende bringen. Er spielt dann schon einmal bis seine Geldkatze nichts mehr hergibt und auch das letzte Hemd verpfändet ist...
Der Spielsüchtige hält sich für einen von Phex Begünstigten und glaubt jeden Kniff und jeden Trick zu kennen, so dass er auch guten Betrügern wie den Hütchenspielern mit ihren "Kuppeln von Mherwed" schnell auf den Leim geht, was zur Konsequenz hat, dass er ständig Pleite ist (wer mit Tagessatz spielt: er gibt den doppelten Tagessatz aus). Spielsucht ist nicht Glück im Spiel kombinierbar.

Mögliche weitere Modifikatoren bzw. Elemente, die das Ausspielen der Glücksspiele interessant und schwierig machen können:

- Gutes Gedächtnis
- Eidetisches Gedächtnis
- Goldgier/Neugier
- Rechnen
- Sinnenschärfe
- Eingeschränkter Tastsinn
- Menschenkenntnis
- Jähzorn/Rachsucht
- Unstet
- Vergesslichkeit
- Magische Hilfsmittel (v.a. Hellsicht- und Beherrschungszauber)
- Technische Hilfsmittel (eigene Karten/ Würfel, Spiegel, Komplizen)

Tavernenspiele

Armdrücken
Eines der beliebtesten Spiele, vor allem in den weniger zivilisierten Gegenden ist das Armdrücken, welches ein reines Kraftspiel ist. Die beiden Kämpfer sitzen sich am Tisch gegenüber und müssen ihre Ellenbogen auf der Tischplatte belassen. Dann umfassen sie mit ihrer rechten Hand die Rechte des anderen und versuchen diese auf den Tisch zu drücken. In mancher Hafenschänke wird von rauen Gesellen auch eine verschärfte Variante mit brennenden Kerzen, spitzen Nägeln oder scharfen Messern auf dem Tisch gespielt, bei der jeder vorher eine festgelegte Zahl (oft gleichzeitig der Wetteinsatz) Schnäpse trinken muss. Oftmals ist dieses Spiel von lautstarken Wetten der umstehenden Gäste begleitet.

Es werden vergleichende 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. Für jeweils 3 übrig gebliebene Punkte kann man eine Position weiter drücken. Sollte man also 12 Punkte übrig behalten und der Gegner seine Probe verhauen bzw. nur exakt geschafft hat, hat man ihn direkt auf die Tischplatte gedrückt.

Messerwerfen
Ebenfalls in praktisch jeder Kneipe des zivilisierten Aventuriens anzutreffen ist das Messer- oder Bolzenwerfen. 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 Wurfwaffen (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 nicht einmal die Zielscheibe getroffen.

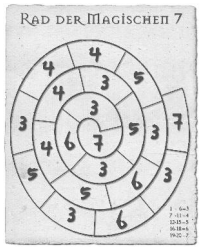
Glücksspiele

Chorhoper Glücksrad/Goldrad[1]
Das bekannte Chorhoper Glücksrad auch als Goldrad bekannt, besteht aus einer drehbaren Holzschale, welche sich durch einen geschickten Griff an die Halterung in der Mitte der Schale in Bewegung setzen lässt. Es ist unterteilt in bis zu 20 Segmente in welchen eine gegen den Lauf der Schale geworfene Kugel landet, wenn das Rad wieder zur Ruhe gelangt. Die Spieler müssen solange das Rad sich dreht auf eines der Segmente setzen, welche teilweise nicht zwingend gleichmäßig verteilt sein können. So ist gibt es oftmals große Unterschiede, welche beispielsweise im Zwölfer-Rad darin zum Ausdruck kommt, dass das Traviafeld relativ häufig fällt und daher auch nur geringen Gewinn verspricht (meist den einfachen Einsatz), während das Feld des Fuchses äußerst klein in die Schale geschnitzt ist und sagenhafte Gewinne verspricht (bis zum 50-fachen des Einsatzes).

Das Chorhoper Glücksrad ist natürlich nichts anderes als das irdische Roulette, wird aber auf tausenderlei verschiedenen Rädern gespielt. Man kann natürlich mit einem echten Roulette spielen, oder aber einfache Würfelwürfe verwenden.
Die Setzmöglichkeiten für einen W20 wären dann (in Klammern der mögliche Gewinn):
Gerade/ungerade (1-fach)
1-10/11-20 (1-fach)
1-5/6-10/11-15/16-20 (4-fach)
einzelne Zahl (20-Fach)

Wer es nicht ausspielen möchte benutzt in diesem Spiel eine Intuitionsprobe, um über Gewinn und Verlust zu entscheiden. Da die Manipulation von Spielerseite hier sehr eingeschränkt sind, ist eine Falschspielprobe (z.B. zum Verschieben der gesetzten Beträge auf ein anders Feld) um 5 Punkte erschwert.

Rad der Magischen Sieben[2]
Das Rad der magischen Sieben ist eine weitere Abwandlung des Chorhoper Glücksrad und findet sich in vielen Spielhäusern Aventuriens wieder. Die Holz- oder Steinscheibe hat hier 20 Segmente, welche mit den Zahlen 3-7 versehen sind. Diese "magische Zahlen" sind in unterschiedlicher Häufigkeit vertreten. Jeder Spieler setzt auf eine dieser Zahlen und kann, wenn diese Zahl fällt eben dieses Vielfache als Gewinn einstreichen. Setzt er auf die Fünf, nimmt er also das fünffache seines Setzbetrags nach Hause, während alle anderen Zahlen verlieren. Wer auf die Sieben setzt und gewinnt, erhält nicht nur den siebenfachen Einsatz, sondern auch alle in dieser Runde eingesetzten Beträge.



Zum Ausspielen verwendet man einen W20, wobei 1-6 für die 3, 7-11 die 4, 12-15 die 5, 16-18 die 6 und 19-20 die 7 ergeben. Wer es nicht ausspielen möchte benutzt dieselbe Regelung, wie für das Chorhoper Glücksrad.





Kuppeln von Mherwed[3]

Wer kennt es nicht, das beliebte Spiel der Gaukler und Taschenspieler. Auf beinahe jedem Markt in den großen Städten, auf den Jahrmärkten in den Dörfern und seltener auch mal in einer Kneipe findet sich ein Spieler, der mit seinen Händen die drei "Kuppel von Mherwed" unglaublich schnell über den Tisch (oder ein schlichtes Brett) schiebt.

Der Spieler hat auf dem Tisch vor sich drei undurchsichtige Becher, Nussschalen, Hüte oder vergleichbares und eine Kugel. Der Spieler schließt immer nur mit einem der umstehenden eine Wette ab, dass er so schnell die Becher vertauschen kann, dass der Zuschauer nicht mehr weiß, wo der Becher mit der Kugel ist. Nachdem er den Einsatz kassiert hat beginnt er mit seinem Spiel und wirbelt mit seinen Händen die Becher umeinander, hebt sie an, schiebt sie weiter, wirft sie in die Luft und redet ununterbrochen, bis irgendwann alle drei Becher wieder neben einander stehen und der Betrachter auf einen Becher deuten muss, unter dem er die Kugel vermutet. Liegt er richtig erhält er den doppelten Einsatz, liegt er falsch ist sein Einsatz verloren.

In aller Regel betrügt der Spieler meistens und versteckt die Kugel unauffällig in der Hand, anstatt sie unter einem der Becher zu lassen und schmuggelt sie, nachdem der Mitspieler einen Becher gewählt hat unter einen anderen. Nur um neue Kunden anzulocken bzw. um das Spielen in Gang zu bringen lässt er auch mal Zuschauer gewinnen. Ganz ausgebuffte Spieler benutzen dazu einen Komplizen, der dann je nachdem mal gewinnt oder verliert, wie es dem Spieler passend erscheint, um mehr Kundschaft anzulocken.

Eine vergleichende FF (Falschspielprobe) des Spielers bzw. eine Sinnenschärfe-Probe des Zuschauers klären ob der Zuschauer tatsächlich weiß wo die Kugel steckt bzw. ob es dem Spieler gelungen ist die Kugel unbemerkt verschwinden zu lassen.

Die Probe für den Zuschauer kann durch einen Komplizen des Spielers (der ihn in der Konzentration stört und ablenkt)noch zusätzlich erschwert werden.

Knöchelspiele

Für die hier genannten Knöchel(Würfel) Spiele gilt soweit nicht anders vermerkt:

Eine gelungene GSP erlaubt einen Wurf zu wiederholen, während eine gelungene FSP es erlaubt einen Würfel noch einmal zu würfeln und das bessere Ergebnis der beiden Würfe zu wählen. Eine FSP +4 erlaubt ein Würfelergebnis um einen Punkt zu verändern. Für jeden weiteren Punkt ist eine weitere kumulative FSP +2 (also +6, +8 usw.) fällig. Weitere Wurfwiederholungen erschweren die jeweilige Probe um zusätzliche +3 und sollten nur gestattet werden, solange dadurch der TaW nicht unter 0 sinkt.

Löwe und Falke[4]

Von Hjaldinger Piraten, die bekanntlich viel für Tapferkeitsrituale übrig haben, aus dem Güldenland damals nach Aventurien gebracht, ist dieses Spiel heute weit verbreitet. Im Liebfeldischen nennt man es "*Äpfelpflücken*" in anderen Teilen Aventuriens nennt man es auch "*Fingerfeige*". Warum es so heißt liegt auf der Hand...

Die zwei Spieler legen ihren Einsatz in die Mitte des Tisches, meist spielt man dabei nur um geringe Beträge wie einen Heller, oder ein paar Kreuzer. Dann nimmt auf Kommando der Schnellere einen Knöchel und würfelt mit ihm, er ist in diesem Fall der Löwe. Sobald der Knöchel ausgerollt ist versuchen ihn beide sofort wieder zu schnappen. Der Falke lässt dazu seinen Arm über dem Tisch kreisen, um schneller reagieren zu können. Bekommt der Löwe den Knöchel nicht in die Finger kann der Falke sich ohne Probleme den Knöchel schnappen. Meist geht es dabei so knapp zu, dass der herabstürzende Falke dem Löwen noch ordentlich auf die Hand schlägt oder ihm den Knöchel noch einmal aus der Hand schlagen kann. Im ersten Fall hat dennoch der Löwe gewonnen auch wenn er diesen Sieg oft mit erheblichen Schmerzen bis hin zu einer gebrochenen Hand bezahlt, im zweiten Fall geht es noch darum den Knöchel in die Finger zu bekommen. Dabei ist es oft genug geschehen, dass die beiden Kontrahenten sich auf allen Vieren auf der Suche nach dem Knöchel verfolgten.

Der Spieler mit der höheren Initiative (DSA3 Mut) beginnt und ist Löwe. Danach ist eine vergleichende FF-Probe fällig, die für jeweils 2 Punkte Initiative über dem Kontrahenten um einen Punkt erleichtert ist. Gewinnt der Löwe mit mehr als 2 Punkten hat er den Knöchel, bei einem Punkt Unterschied verliert er den Würfel und beide müssen jeweils eine vergleichende GE- und eine FF-Probe ablegen, der Sieger bekommt den Knöchel in die Hand. Bei Gleichstand schlägt der Falke dem Löwen auf die Hand wobei dann mit 2W6 gewürfelt wird:

2 Fingerbruch (3TP)
3-4 Bleibender Schmerz (2TP)
5-7 Schmerzdurchzucken (-4 Ausdauer)
8-9 Aufgerissene Haut (2TP)
10-11 Verstauchung der kompletten Hand (4TP)
12 Bruch des Hauptknochen der Hand (6TP)





Zwerge stapeln[5]

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

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.

Schlangenaugen

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.

Zwölf Götter in Alveran[6]

"Seit etlichen Jahren wird wohl jedem Novizen das Würfelspiel "Alveran" beigebracht. Es steht nicht in den Lehrbüchern, und doch kann es ein jeder. Es gibt Berichte, dass sich selbst die sonst sehr schweigsamen Boroni an diesem Spiel erfreuen."

Larona, Bewahrerin des Wissens der Wege in einem Gespräch mit Shafir

"12 Götter in Alveran" ist ein Würfelspiel, das mit zwei sechsseitigen Würfen und einem Würfelbecher gespielt wird. Zu Beginn wird ein Spieler festgelegt, der mit dem Würfeln beginnt. Er schaut unter den Würfelbecher, welche Augenzahl geworfen wurde. Dann fragt er: "Wieviele Götter sind in Alveran ?" Die Mitspieler müssen nun schätzen, wie viel Augen die Würfel zeigen. Wer am genauesten rät, gewinnt und darf als nächstes würfeln. Wer mehr Augen schätzt, als gewürfelt wurden, hat auf jeden Fall verloren. Bei gleichen Schätzungen gewinnt der Spieler, der gewürfelt hat.

Knöchel werfen[7]

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.

Macht der Magie

Auch unter dem Namen 12&5 bekannt, liegt der Ursprung des Spielnamens in der tulamidischen Zahlenmystik. Während die Zwölf als ein Symbol der Macht gilt, hat die Fünf den Ruf eine besondere Nähe zur Magie zu haben.

Als klassisches Glücksspiel gibt es eine Bank und eine beliebige Anzahl Spieler, die jeweils gegen die Bank spielen. Ziel des Spieles ist möglichst eine 17 zu erwürfeln. Das Spiel wird zunächst mit drei Knöcheln bestritten, die der Spieler verdeckt wirft. Anschließend kann er sich entscheiden aufzugeben (er verliert seinen bisherigen Einsatz), zu passen und seinen Einsatz zu erhöhen oder zu versuchen mit einem zusätzlichen Würfel sein Ergebnis zu verbessern. Dann würfelt die Bank und das Ergebnis wird ausgewertet. Wer eine 18 oder mehr erwürfelt hat verloren.

Die Bank muss ab einer 13 weiter würfeln und muss ab einer 15 passen. Solange Gleichstand herrscht, gewinnt die Bank.

Koboldsfluch[8]

In den Tavernen der Dörfer und in den Feldlagern der Soldaten ist dieses Spiel weit verbreitet. Vor Spielbeginn wird eine beliebige Zahl zwischen 1-6 als Koboldszahl festgelegt. Jeder Teilnehmer darf mit einem Würfel so oft würfeln wie er möchte und die erwürfelten Augen zusammenzählen. Erscheint jedoch "Borbarads Zahl", z.B. die 4, verfällt das Würfelergebnis. Der Knöchel muss dann an den nächsten weitergereicht werden. Wer die meisten Punkte erwürfelt hat ist Kobold und darf sich alles von den Mitspielern wünschen, mit der Einschränkung, dass es etwas immaterielles ist (kein Geld, kein Schmuck etc.) und dass es sofort eingelöst werden muss. Auf diese Weise werden z.B. gerne lästige Pflichten wie Nachtwachen, Wasser holen, Ställe ausmisten etc. ausgespielt. Aber auch erhei-

ternde Pflichten werden oftmals von den Verlieren verlangt. Wenn also ein ausgewachsener 2-Schritt großer Veteran diverser Schlachten plötzlich in der Taverne beginnt in lautem Sopran singend auf dem Tisch zu tanzen beginnt, oder ein stolzer Ritter verkehrt herum auf sein Pferd steigt und versucht davon zu reiten, liegt es meist an solchen Kobolds-flüchen.

Schiff,Kapitän,Mannschaft[9]

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 vieren 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 Würfen 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.

Gareth Brennt

Vor langer Zeit zu Zeiten der Priesterkaiser gab es einen großen Stadtbrand in Gareth, der die einen Großteil der Stadt verheerte. In späteren Zeiten wurde zum Gedenken der Brandttag am 16. Rondra eingeführt. An diesem Tag wird in ganz Garetien "Gareth brennt" gespielt. Meist legt jeder Spieler aus kleinen Holzspänen symbolisch ein Haus und eine Person vor sich. Von den Wirten in den Tavernen weniger gern gesehen ist die Sitte, Haus und Person mit dem Dolch in den Tisch einzuritzen. Ist das Haus gebaut beginnt man reihum zwei Knöchel zu werfen. Wird ein Pasch geworfen so wird gerufen "Gareth brennt" und jeder, außer demjenigen welcher geworfen hat, muss einen Holzspan entfernen. Wer kein Haus oder Person mehr besitzt scheidet aus und verliert. Der Sieger ist derjenige welcher zuletzt noch etwas von seinem Haus besitzt und überlebt.

In manchen Ecken Garethiens bestehen noch allerlei Sonderregeln, wie das "Efferdwunder". Wirft ein Spieler eine Eins und eine Zwei, darf er einen Holzspan wieder anlegen. Unter finsteren Zeitgenossen wird auch mit "Ingerimms Strafe" gespielt, welche bei einer Drei und Fünf eintritt. Dann darf bei einem beliebigen Mitspieler ein Holz entfernt werden.

Große Flut

Neben den üblichen Knöcheln mit Zahlen sind auch Knöcheln mit den sechs Elementen weit verbreitet. Da diese keine Zahlenwerte besitzen, sondern eben jede Seite ein Element ziert, sind damit nur spezielle Spiele möglich. Neben einer Variante von "Gareth brennt", bei der bei jedem Fallen des Elements Feuers ein Holz entfernt werden muss ist noch ein in Havena und Umgebung verbreitetes Spiel die "Große Flut". Dabei würfelt jeder Spieler mit sechs Elementarwürfeln solange bis er 6 mal das Element Wasser vor sich liegen hat. Der erste hat so sein Hab und Gut am schnellsten gerettet und kann nun bei seinen Mitspielern plündern gehen. Für jede Runde die diese benötigen, um ihren Besitz vor der Flut zu retten (ihre sechs Wasserwürfel zu vervollständigen) erhält er von ihnen einen vorher festgelegten Einsatz z.B. einen Silbertaler. Meist wird allerdings mit einer limitierten Rundenzahl (z.B. zehn Runden) gespielt, bei deren Erreichen das Spiel aus ist. Diese Zählung beginnt dann in dem Moment, wo der erste Spieler seine "Große Flut" komplett hat.

> Als Elementarwürfel nimmt man einfach den normalen W6 und ordnet der Zahl 1 das Wasser zu. Jeder würfelt nun mit seinen 6 Würfeln reihum und legt seine 1en heraus, bis er auch mit seinem letzten Würfel eine 1 gewürfelt hat und er die "Große Flut" vor sich liegen hat.

Kartenspiele

Für die hier genannten Kartenspiele gilt soweit nicht anders vermerkt:
Mit einer gelungenen GSP darf ein Spieler eine Karte austauschen. Eine gelungene FSP erlaubt dem Spieler eine Karte auszutauschen und aus zwei Karten eine dafür auszuwählen. Eine jeweils um +3 erschwerte Probe erlaubt noch einmal eine neue Karte zu ziehen. Solche Wiederholungen sollten nur gestattet werden, solange dadurch der TaW nicht unter 0 sinkt.

Laus im Pelz
Gespielt wird mit einem beliebigen Kartenblatt. Wenn die Kartenzahl nicht aufgeht, bleibt ein Rest. Ziel des Spieles ist möglichst wenige Rote Karten (Läuse) abzubekommen. Gespielt 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).

Boltan[10]
Das Königsspiel unter den Kartenspielen ist Boltan oder Fünfass. Man spielt es mit den eigentlich für die Wahrsagerei benutzten Inrah-Karten. Ein Satz besteht aus 121 Karten. Diese Karten teilen sich in 49 okkulte Karten und 72 sogenannte profane Karten. Nur mit den letzteren wird Boltan gespielt. Die Karten sind in sechs "Farben" entsprechend den sechs Elementen (Erz, Feuer, Humus, Wasser, Luft und Eis) unterteilt. Die Kartenwerte für die profanen Karten sind aufsteigend von den Zahlen Zwei bis Sieben, Knappe, Ritter, Wahrsagerin, Magier, Fürst bis hin zur höchsten Karte dem As. Jeder Spieler erhält fünf Karten, muss den Grundeinsatz bedienen und kann nun jede Runde seinen Einsatz noch erhöhen. Meist in zwei Bietrunden ausgespielt, gewinnt derjenige, der die höchste Boltanhand (seine Kartenkombination auf der Hand) besitzt und streicht das Boltangeld (alle getätigten Einsätze) ein. In den Bietrunden können bis zu drei Karten ausgetauscht werden, um so das eigene Blatt zu verbessern. Das Perricumer Anheuern ist eine bekannte Variante mit fünf Bietrunden, bei der schon beim Ausgeben nach jeder neuen Karte geboten wird. Die Kartenkombination tragen unter erfahrenen Boltanspielern in aller Regel recht bunte Namen, die meist aus den Bildern abgeleitet sind. Fünfas erklärt sich dabei noch von selbst, die Akademie steht für einen Fünfling bestehend aus Magiern, die "Große Flut" dagegen ist die Elementarreihe des Wassers, Der "Serail" ist dabei nicht nur ein bunter Namen, sondern erhält meist sogar noch eine zusätzliche Kategorie, denn bei ihm handelt es sich nicht nur um einen Hof, sondern um einen Hof mit Bildkarten desselben Geschlechts. Die Wertigkeit der Kartenkombination wird ab und zu unterschiedlich gedeutet und führt dann nicht selten zu lautstarken und manchmal handfesten Auseinandersetzung, ob die "die Große Flut" einen "Serail" nicht einfach ertränken könne oder die Wahrscheinlichkeit einen "Serail" wesentlich geringer sei und daher dieser höher zu bewerten sei. Folgende Variante ist in weiten Zügen anerkannt und wird nur in geringen Details abgewandelt:

- Zwilling (2 Karten gleicher Höhe)
- Doppelzwilling (2 x 2 Karten gleicher Höhe)
- Hof (5 Bildkarten)
- Drillinge (3 Karten gleicher Höhe)
- Gasse (fünf aufeinanderfolgende Zahlkarten beliebiger Farbe)
- Elementarkreis (5 Karten eines Elements)
- Parade (Knappe bis Fürst beliebiger Farbe)
- Familie (Zwilling + Drilling)
- Elementarreihe (5 aufeinander folgende Karten eines Elements)
- Vierlinge (4 Karten gleicher Höhe)
- Hofstaat (alle Bildkarten eines Elements)
- Fünflinge (5 Karten gleicher Höhe)

Die Regeln sind identisch mit dem irdischen Poker-Spiel. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Dabei legt man erst die Karten (1,2 oder alle) verdeckt weg, die man abgeben möchte und nimmt dann die neuen auf. 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. 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 heranzukommen. 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 es weniger als 17 Punkte auf der Hand hält und darf keine weitere mehr ziehen sobald er 17 erreicht hat.
Jeder Spieler erhält eine Karte, die offen auf dem Tisch liegt. Anschließend bekommt jeder Mitspieler eine verdeckte Karte. Dann wird der Grundeinsatz gesetzt. Anschließend, darf jeder Spieler so viele Karten einzeln ziehen, wie er möchte.

> Ein Spieler kann eine GSP 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 bei jeder neuen Karte 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. Für eine Probenerschwernis von jeweils +3, darf der Spieler eine weitere Karte nehmen und dann unter 3 (oder eben noch mehr) Karten auswählen.

Trinkspiele

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 Inrah-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 sowie mindestens eine weitere Karte 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 Säufer haben in diesem Spiel natürlich einen Erfahrungsvorteil und dürfen, um einen Fehler auszugleichen, dies mit einer Zechenprobe, erschwert um die Fehlpunkte 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.*

lrik hat den Schild verloren[11]
Der erste Spieler ist der Alrik. Die anderen denken sich ebenfalls Namen aus . Alrik fängt an. Er sagt: "Der Alrik hat den Schild verloren, Maulschellen-Ugo hat ihn". Maulschellen-Ugo antwortet: Maulschellen-Ugo hat ihn nicht Ghorwin (oder Alrik...) hat ihn. Dann geht es weiter bis einer einen Fehler macht. Der muss dann ein kräftigen Schluck aus der Flasche nehmen. Dann fängt es wieder bei Alrik an. Das Spiel ist zu Ende wenn keiner mehr irgendwelche Gehirnzellen besitzt.

Weg nach Prem[12]
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 Premer 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 Premer Feuer erreicht und leert, hat gewonnen. Üblicherweise ist der Einsatz des Spiels die Zeche, die dann der Verlierer bezahlen muss.

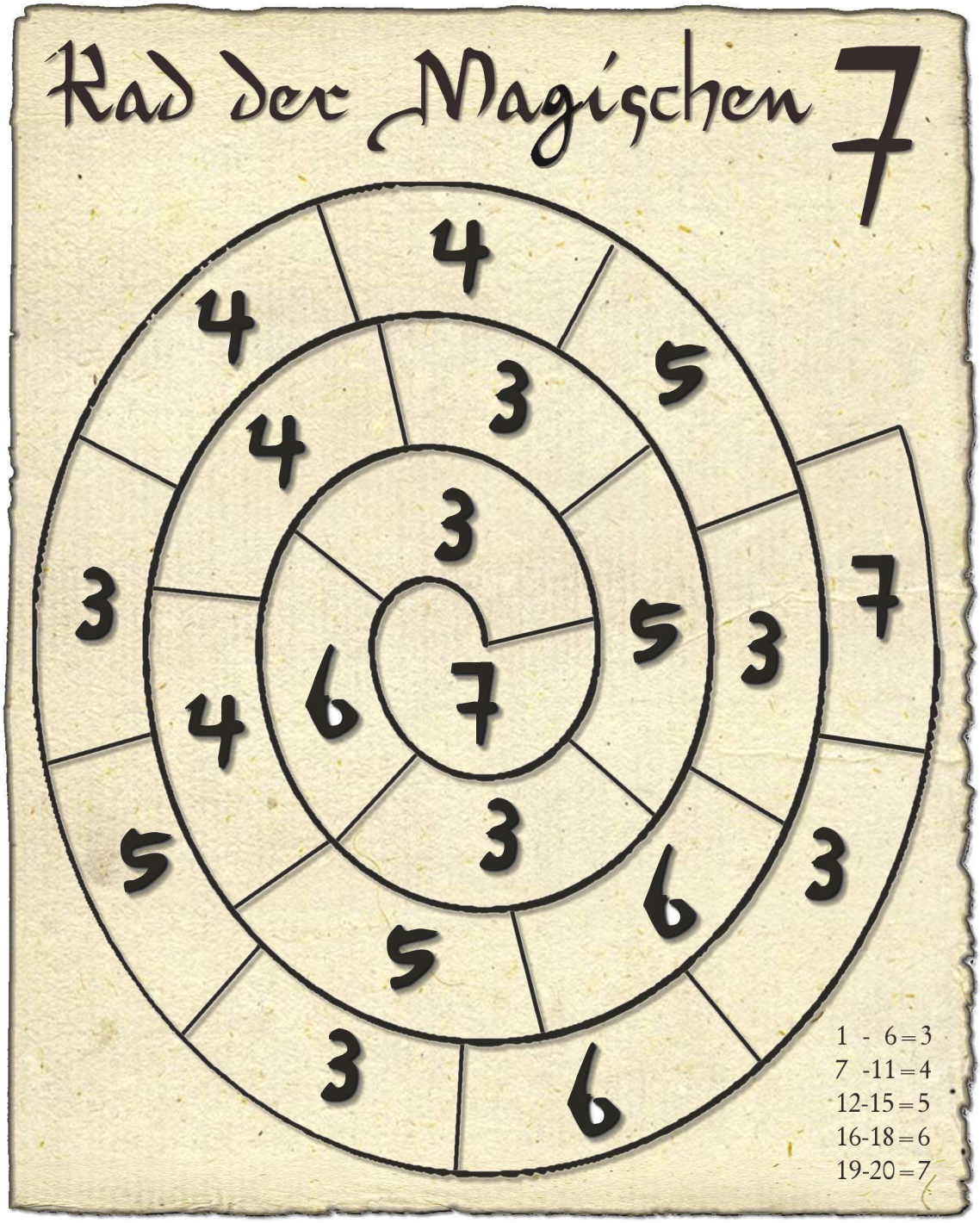
> Es wird abwechselnd eine Zechen-Probe gewürfelt. Je Bier erhöht sich die Probe um +2. Erst wenn die Probe bestanden ist, darf sich dem nächsten Bier gewidmet werden. Sollten beide Kontrahenten

gleichzeitig das Premer 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.

Kaiser Valpos Entücken[13]

Ein historisch nicht ganz korrektes Trinkspiel hat in der Festumer Schänke "Zum Blauen Salamander" von Rodger Speck seine Heimat. Von dort wurde es in Abwandlungen auch schon weiter verbreitet. Das Spiel heißt "Kaiser Valpos Entzücken", und gedenkt dem seligen Trinker-Kaiser Valpo, der sich angeblich sehr gerne durch "seine" Provinzen gebechert hat.

Der willige Zecher bezahlt alle Getränke des Spiels, was sich schnell auf drei Batzen belaufen kann, da es sich bei den Getränken um kostbare Spezialitäten, wie Balihoer Bärentod; Rallerspforter Quellwasser oder die maraskanische "Offenbarung der Zwillinge" handelt. Auf einem Tisch werden reihum diese 12 Schnapsspezialitäten aus den verschiedenen Provinzen des Mittelreiches gestellt. In der Mitte steht ein weiterer Schnaps, die "Thronbesteigung", der zuerst geleert wird. Der Zecher arbeitet sich von West nach Ost durch die Reichsprovinzen bis zur Provinz Maraskan, um am Schluss die "Thronbesteigung" zu absolvieren. Im Originalspiel erhält der Trinker nach der Thronbesteigung sein Geld zurück.


Rad der Magischen 7
4
4
5
4
3
3
3
5
3
7
4
6
7
5
3
3
6
3
5
5
3
6
1 - 6 = 3
7 -11 = 4
12-15 = 5
16-18 = 6
19-20 = 7





Bildnachweis:
S. 6/12 UL

Quellennachweis:
1 AB 114 Die Herren von Chorhop S. 68.
2 AB 114 Die Herren von Chorhop S. 68.
3 Eine ausführlichere Beschreibung und Spielvorschläge sind unter www.ankhaves.de zu finden.
4 Auf der Basis eines Artikels von Toby Fink.
5 www.alveran.org
6 www.alveran.org
7 www.alveran.org
8 Auch als Borbarads Zahl bekannt, siehe www.alveran.org
9 Lexikon des Schwarzen Auges #Sport&Spiele
10 AB 114 Die Herren von Chorhop S. 68
11 www.alveran.org
12 www.alveran.org
13 AB103 Jenseits des Lichts S. 9