

WETTSPIELE

Wettspiele und Wettkämpfe bieten in einem Abenteuer einen interessanten Zeitvertreib. Bei Wettspielen können die Charaktere ihr Geld gewinnen und verlieren; ebenso bei Wettkämpfen, an denen sie auch selbst mitspielen können.

Inhalt	Seite
Wichtige Regeln vorweg	1
Glücksspiel in einem Casino	1
Wettschein	2
Gesellschaftsspiele	2
Wetten	3
Boxen	4
Armdrücken	4
Duell	5
Draw-Poker	6
Verschiedene Wettrennen	8
Hufeisenwerfen	9
Wettsaufen	9

1. Wichtige Regeln vorweg

- Bei Glücksspielen fördert ein hoher VIT-Wert nicht den TW auf GL.
- Wenn der SM Charaktere in das Spiel einbringt, kann er für diese auf einfache Weise Talentwerte erstellen.
 - Ein unerfahrener Spieler erhält jeweils 10 + W6 Punkte;
 - ein erfahrener Spieler erhält jeweils 12 + W6 Punkte;
 - ein geübter Spieler erhält jeweils 15 + W4 Punkte.

2. Glücksspiel in einem Casino

Bei Glücksspielen handelt es sich im Allgemeinen um Spiele, bei denen vom Betreiber Gewinne versprochen werden. Dabei kann es sich um Kartenspiele handeln wie Black Jack, Faro oder Würfelspiele wie Craps, auch Roulette ist ein beliebtes Glücksspiel. Aber auch im Alltag setzen Menschen ihr Geld bei Glücksspielen ein, z. B. beim Bingo-Spiel oder beim Lotto.

Im Grunde bieten solche Glücksspiele wenig Möglichkeiten, dauerhafte Gewinne zu erzielen. Sie sind natürlich so ausgelegt, dass die Anbieter und Spielsalons dadurch Gewinne erwirtschaften. Aber wenn man dann doch mal Glück hat, dann kann es sich für den individuellen Spieler durchaus lohnen. Ein hoher Wert im Talent GL ist kein Garant dafür, dass man ein besserer Spieler ist, aber es erhöht die Chancen auf einen Gewinn. Wenn Charaktere im Spiel häufig ihr Glück bei Glücksspielen versuchen, können sie dadurch das PM Spielsucht erleiden.

Umsetzung: Der Charakter möchte an einem Glücksspiel teilnehmen oder an den Glücksspielen in einem Spielsalon teilnehmen. Der Charakter wird seine Spielzeit für das Glücksspiel einsetzen. Das kann nebenbei passieren, während beispielsweise andere SC etwas anderes tun oder schlafen. Vielleicht sind auch alle SC gemeinsam in einem Spielsalon. Außerdem können auch in einem Spielsalon Ereignisse im Spiel stattfinden.

Die Zeit: Sofern es nicht zum Plot des Abenteuers gehört, sondern der Spieler seinen Charakter nur zum Zeitvertreib spielen lässt, kann das Glücksspielen in einem Spielsalon durchaus ein abendfüllendes Programm sein. Der Charakter wird sich mind. 2 Std. in dieser Spielsalon aufhalten. Andere Glücksspiele können wesentlich kürzer stattfinden, z. B. wird das Ausfüllen eines Wettscheins nicht lange dauern. In einem Spielsalon kann der Charakter beispielsweise Baccarat spielen, Bingo, Black Jack, Craps, Faro, Draw-Poker oder Roulette.

Der Einsatz: Der Spieler muss zu Beginn erklären, wieviel Geld sein Charakter für das Glücksspiel mitnehmen bzw. einsetzen wird. Um diese Summe wird schließlich gespielt. Der Charakter könnte z. B. 20 \$ für das Spielen in einem Spielsalon einbringen oder 2 \$ für einen Wettschein einsetzen.

Gewinn-Ermittlung in einem Spielsalon:

- Am Ende des Abends muss der Charakter 10 x einen TW auf GL machen.
 - Bei einem Patzer verliert der Charakter – 20 % seines Einsatzes.
 - Bei einem misslungenen TW verliert der Charakter – 10 % seines Einsatzes.
 - Bei einem normal gelungenen TW geschieht nichts.
 - Bei einem gut gelungenen TW gewinnt der Charakter + 10 % seines Einsatzes.
 - Bei einem meisterhaften TW gewinnt der Charakter + 20 % seines Einsatzes.
- Jeder TW wird einzeln gewertet und der Einsatz wird entsprechend angepasst. Nach dem 10. TW weiß der Charakter, mit wieviel Gewinn oder Verlust er das Spiel verlässt.
- Sollte der Spieler ins Minus sinken, hat er sich vor Ort einen Kredit geliehen.
- Es ist darauf zu achten, dass meisterhafte und verpatzte TW den Talentwert in GL endgültig steigern oder senken. Der Talentwert kann in einem Abenteuer max. um einen Punkt gesenkt oder gesteigert werden.

3. Wettschein

Wettscheine gehören zu den Losspielen, bei der ein Spieler einen Wettschein mit einer Nummer kauft oder einen Tippschein nutzt und dort eine Anzahl verschiedener Zahlen ankreuzt, von denen er hofft, dass sie bei der Lotterie ausgelost werden. Ein Tippschein kann bis zu 2 \$ kosten. Die Gewinnchancen sind sehr gering. Die Chance, dass man eine Niete erwischt, liegt bei 98 %.

- Der Spieler gönnt sich einen Tippschein. Das Ergebnis seiner Wette erhält er nach der Auslesung.
- Der Spieler muss dann 10 x einen TW auf GL machen.
- Der Spieler gewinnt, wenn ihm alle TW gelingen:
 - Gewinn W6 x 1 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind.
 - Gewinn W6 x 5 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist.
 - Gewinn W6 x 10 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist und davon mind. 1 Wurf meisterhaft ist.
 - Gewinn W6 x 50 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist und davon mind. 2 Würfe meisterhaft sind.
 - Gewinn W6 x 100 Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind.
 - Gewinn W6 x 1.000 Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind und davon mind. 1 Wurf meisterhaft ist.

4. Gesellschaftsspiele

Als Gesellschaftsspiele gelten Brett-, Karten-, Würfel- und sonstige Spiele, bei denen die Spieler miteinander interagieren und bei denen es um mehr als nur Glück geht. Bei den Spielen treten die Spieler gegeneinander in Wettstreit. Die konkurrierenden Spiele, bei denen die Spieler gegeneinander antreten, können einfach dazu dienen, um gesellig Zeit miteinander zu verbringen, aber auch um gegeneinander zu wetten und Geld zu machen. Bei den Gesellschaftsspielen werden neben dem Talent GL auch ein oder zwei weitere Talente genutzt.

Grundsätzliche Regeln:

- Es werden 10 Runden gespielt, in denen jeder Spieler einen TW auf GL und einen weiteren TW schaffen muss.
 - Für jeden gelungenen TW erhält ein Spieler 1 Punkt;
 - für jeden gut gelungenen TW erhält ein Spieler 2 Punkte;
 - für jeden meisterhaften TW erhält ein Spieler 3 Punkte;
 - für einen verpatzten TW erhält ein Spieler – 1 Punkt.
- Am Ende werden die Punkte addiert und wer das beste Ergebnis hat, hat das Spiel gewonnen.

Schach:

- Anzahl der Spieler: 2
- Dauer des Spiels: ½ – 1 Std.
- TW auf GL und INTEL.

Billard:

- Anzahl der Spieler: 2 oder 4 (2 Gruppen)
- Dauer des Spiels: ½ Std.
- TW auf GL, SINN und MOT.

5. Wetten

Wetten können besonders gut bei Spielen getätigt werden, bei denen mehrere Kontrahenten gegeneinander antreten, z. B. beim Wettrennen, Pferderennen, aber auch bei Boxkämpfen. Die SC können an diesen Spielen natürlich auch selbst als Teilnehmer mit dabei sein; was allerdings nicht ungefährlich ist. Für die Charaktere lohnt sich aber auch, auf die Kontrahenten zu wetten und Geld auf verschiedene Wett-Chancen zu platzieren.

- Sofern Charaktere selbst an den Wettspielen teilnehmen, wird das Rennen oder der Kampf während des Abenteuers ausgespielt.
- Wenn die Charaktere nur auf Kontrahenten wetten wollen, können die Charaktere vor Beginn des Abenteuers ihre Wetten platzieren. Der SM hat den Wettkampf bereits vor dem Abenteuer ermittelt. Das kann auch für den SM interessant sein. Er würfelt den Wettkampf zwischen den Abenteuern aus. Die Spiel- und Wettergebnisse gibt er dann während des Abenteuers bekannt. Dies kann vom SM spannend dargestellt werden, durch ein Video, eine Zeitung o. ä.
Die Charaktere können dann am Ende des Abenteuers oder vor Beginn des neuen Abenteuers erneut ihre Wetten auf das nächste Spiel einsetzen. Über die Abenteuer hinweg erhält das Wettspielen dadurch an Bedeutung, weil man über die bestehenden und neuen Kontrahenten mitfiebert.

Zum allgemeinen Vorgehen bei den Rennen:

- Es treten jeweils 8 Kontrahenten gegeneinander an.
- Diese erhalten vom SM in den nötigen Talenten 12 + W6 Punkte.
- Die REFL-Werte werden mit dem W20 addiert und somit ergibt sich die Reihenfolge, in der die Kontrahenten ins Rennen gehen.
- Sollte es bei den Wettspielen die Möglichkeit geben, dass sich die Kontrahenten gegeneinander angreifen können, entscheiden Würfelwerte und Trefferliste über die Folgen solcher Angriffe.
- Die genaueren Regeln zu den Wettrennspielen oder zum Boxen finden sich unten bei den jeweiligen Spielen.

Zu den Wetten: Der Charakter darf sein Geld auf eine der folgenden Wetten platzieren. War die Wette erfolgreich, erhält er seinen Einsatz zurück und den angegebenen Gewinn. Allerdings verlangen die Buchmacher 10 % der reinen Gewinne und behalten auch die Verluste der Einsätze.

- Drillings-Wette: Der Spieler wettet auf 3 Kontrahenten, von denen es einer in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: $\frac{1}{4}$ des Einsatzes.
- Zwillings-Wette: Der Spieler wettet auf 2 Kontrahenten, von denen es einer in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: $\frac{1}{2}$ des Einsatzes.
- Ziellauf-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl der Kontrahenten, die das Ziel erreichen.
 - Gewinn: $\frac{3}{4}$ des Einsatzes.
 - Diese Wette existiert nur bei Wettrennen mit hoher Lebensgefahr, z. B. beim Predor-Rennen.
- Bronzewette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der es in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: 1 : 1.
- Silberwette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der es in die Top 2 schafft.
 - Gewinn: 2 : 1.
- Goldwette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der das Rennen gewinnt.
 - Gewinn: 3 : 1.
- Zweier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 2.
 - Gewinn: 4 : 1.
- Dreier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 3.
 - Gewinn: 5 : 1.

Der Einfluss durch das Talent GL: Mit dem Talent GL kann der Spieler die Wette seines Charakters beeinflussen:

- Bei einem GL-Wert von 12 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von einer Person, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen wird oder den Kampf nicht schaffen.
 - Bei einem GL-Wert von 15 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von zwei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden oder den Kampf nicht schaffen.
 - Bei einem GL-Wert von 18 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von drei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden oder den Kampf nicht schaffen.
- Dieser TW auf GL ist ein Wurf der im Outplay getätigt wird und hat keinen Einfluss auf den Charakter.

6. Boxen

Einleitung: Boxen ist eine Kampfsport, bei der sich zwei Kontrahenten unter bestimmten Regeln mit Fäusten bekämpfen. Sie versuchen den Gegner durch möglichst viele Treffer zu besiegen oder diesen durch Knockout außer Gefecht zu setzen. Die Kontrahenten kämpfen mit bandagierten Fäusten und müssen derselben Gewichtsklasse angehören. Ein Ringrichter führt die Aufsicht. Es existieren offizielle Boxkämpfe mit regionalen Meisterschaften und es gibt natürlich auch die irregulären Boxkämpfe, die in irgendwelchen Kaschemmen oder Scheunen ausgetragen werden. Ab 1838 werden Boxkämpfe in Boxringen durchgeführt und die Hände werden bandagiert. Ab 1867 werden die englischen Boxregeln übernommen, die auch das Tragen von Boxhandschuhen beinhaltet.

Regeln:

- Es treten zwei Kontrahenten gegeneinander in einem Boxring an.
- Ein Kampf wird in 3 Runden von je 3 Min. ausgetragen. Dazwischen ist 1 Min. Pause.
- Es sind nur Schläge mit geschlossener Faust erlaubt. Andere Angriffe werden als Foul gewertet.
- Die Schläge dürfen die Vorderseite des Kopfes, den Hals und den Korpus bis zur Gürtellinie treffen.
- Schläge unter die Gürtellinie gelten als Foul.
- Treffer auf die Arme oder auf die Hände werden nicht gewertet. Sie gelten als blockierte Schläge.
- Die Boxer können sich umklammern. Das macht ein Boxer, wenn er sich in einer ungünstigen Defensive befindet oder wenn er erschöpft ist. Der Ringrichter muss die Kontrahenten dann trennen und sie auffordern, einen Schritt zurückzutreten. Findet ein Klammern zu häufig statt, kann der Ringrichter einen Punktabzug aussprechen.
- Der Sieger ist derjenige, der nach den 3 Runden die meisten Punkte gemacht hat oder wenn der Gegner K. o. gegangen ist, den Kampf aufgegeben hat, nicht mehr kampffähig ist oder disqualifiziert wurde. Sollten die Boxer punktgleich abschneiden, ist der Sieg unentschieden.
- Als Foul gelten unerlaubte Schläge, grobe Unsportlichkeit (Beißen, Treten, Schubsen), exzessives Klammern, Nachschlagen u. ä. Die meisten Ringrichter sprechen bei einem 3. Foul die Disqualifikation aus.

Zum Umgang mit den Regeln:

- Es finden die üblichen Regeln zum Personenkampf statt.
- Die Kämpfer erhalten entsprechende Talentwerte (12 + W6 Punkte).
- Der Boxring ist 6 x 6 Felder groß. Die Kontrahenten starten in einer Ecke.
- Um die entsprechenden Schläge zu landen, muss der Boxer stets einen TW auf SINN schaffen, sonst geht der Schlag irgendwo auf den Gegner ein, was ein Foul zur Folge haben könnte.
- Da im Inplay kaum 3 Minuten lang gekämpft werden dürfte, kann eine Boxrunde auch auf 20 Kampfrunden begrenzt werden.
- Laut Regelwerk verlieren Kämpfer nach jeder Kampfrunde – 1 VIT. Diese Regel wird im Boxkampf ausgedehnt: Nach jeder 5. Kampfrunde verlieren die Betroffenen – 1 VIT.

7. Armdrücken

Einleitung: Armdrücken ist eine Kraftsportart und ein Geselligkeitsspiel, das gerne in Saloons gespielt wird, um sich zu messen. Zwei Kontrahenten treten gegeneinander an. Sie sitzen am Tisch und haben den Ellbogen eines Armes auf dem Tisch, sie reichen sich dann gegenseitig die Hand und versuchen auf Startkommando die Hand des Gegners auf den Tisch zu drücken.



Allgemeine Regeln: Gespielt wird in Sekunden, bei denen die Kontrahenten den Arm ihres Gegners immer weiter hinunterdrücken können. Ausgehend von der oberen Position (90 ° oben), geht es in beide Richtungen immer schrittweise um 10 ° hinab, bis man die 90 ° an der Tischplatte erreicht. Gleiches gilt auch für die andere Richtung.

- Mit dem Start müssen beiden Kontrahenten je Aktion die TW auf ST durchführen. Dabei werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet:
 - Wird der TW verpatzt, verliert man – 20 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Außerdem erhält man einen sofortigen dauerhaften Abzug in ST.
 - Misslingt der TW, verliert man – 10 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Ist der TW normal gelungen, drückt man den Gegner um 10 °.
 - Ist der TW gut gelungen, drückt man den Gegner um 20 °.
 - Ist der TW meisterhaft gelungen, drückt man den Gegner um 30 °.
 - Außerdem erhält er man eine sofortige dauerhafte Aufwertung in ST.
- Die Grade der Kontrahenten werden gegenseitig aufgerechnet.

- Wer in ST einen Wert von 18 hat, schafft bei einem gelungenen TW außerdem 10 ° mehr.
- Je Sekunde erhalten beide Kontrahenten – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 90 ° liegt, erhält – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 45 ° liegt, erhält – 2 WM.
- Dauert ein Kampf 5 Runden, werden die Beteiligten danach Muskelkater erleiden.

Zu den Wetten: Die Zuschauer können auf eine Person wetten, die den Kampf gewinnen soll.

- Zuerst muss vereinbart werden, wie noch der Anteil ist, den der Wettkampf-Gewinner vom Wett-Gewinn erhält.
- Dann zahlen alle Beteiligten ihre Summen ein und wetten auf eine Person.
- Die Verlierergruppe verliert ihren Einsatz.
- Die Gewinnergruppe teilt sich den Pot entsprechend ihrer Geld-Einsätze auf, abzüglich der vereinbarten Summe für den Wettkampf-Gewinner.

Beispiel: Boris kämpft gegen Igor. Der Gewinner soll 20 % vom Gewinn erhalten.

A setzt 1 \$ auf Boris, B setzt 2 \$ auf Boris;

C setzt 1 \$ auf Igor, D setzt 2 \$ auf Igor und E setzt 3 \$ auf Igor.

Im Pot befinden sich 9 \$.

Boris gewinnt den Kampf und erhält 1,80 \$.

Es verbleiben 7,20 \$ für die Gewinner.

A erhält 33,3 % und B 66,6 % vom Gewinn. A also 2,40 \$ und B 4,80 \$.

8. Duell

Einleitung: Ein Duell ist ein freiwilliger Zweikampf mit gleichen, potenziell tödlichen Waffen, der von den Kontrahenten vereinbart wird, um eine Streitigkeit auszutragen. Das Duell unterliegt gewissen Regeln. An vielen Orten sind Duelle verboten, darum finden sie häufig an entlegenen Orten statt. Der Grund für ein Duell kann eine Beleidigung sein, eine üble Nachrede, eine Vergeltung, die Verletzung der Ehre oder die Integrität zu anderen Personen.

Bei einem Quick-Draw-Duell handelt es sich um ein Duellieren mit Revolvern, bei dem sich die Duellanten mit ihren Waffen gegenüberstehen, die aber noch in Holstern, am Gürtel oder im Hosenbund liegen. Entweder durch ein bestimmtes Signal oder weil der erste Duellant zieht, findet der Schusswechsel statt. Das Ziel muss nicht darin bestehen, seinen Gegner tödlich zu erschießen, aber häufig sterben die Betroffenen an den Schussverletzungen und bei einem guten Schuss wird der Betroffene meistens zu Tode kommen.

Eine besonders primitive Methode stellt das Revolver-Roulette dar, bei dem die Duellanten einen Revolver besitzen, in dessen Trommel nur eine Kugel liegt. Die Duellanten müssen abwechselnd ihren Revolver an die eigene Stirn halten und abdrücken. Wer das überlebt, hat gewonnen.

Regeln:

- Bevor das Duell beginnt, müssen die Kontrahenten einen TW auf MUT schaffen, sonst wollen sie vor dem Kampf flüchten. Das ist natürlich unehrenhaft.
- Bei einem Quick-Draw-Duell sind die Schusswaffen noch nicht gezogen. Es wird ein Personenkampf durchgeführt. In einer Aktion kann der Duellant zur Waffe greifen und diese ziehen und in der nächsten Aktion kann er sie ausrichten und damit schießen. Es handelt sich somit immer um Doppelaktionen, für die auch entsprechende Talentwürfe anfallen. Bei der ersten Doppelaktion werden dann TW auf REFL und FM gemacht und in der zweiten Doppelaktion TW auf REFL und FK. Der Schuss ist kein gezielter Schuss. Dafür müsste die Person eine weitere Aktion opfern (TW auf SINN). Sollten im Laufe des Duells beide Personen ihre Waffen bereits gegeneinander ausgerichtet haben, könnte eine Person eine Impuls-Parade nutzen, um einen gleichzeitigen Gegen-Schuss auszuführen, durch den beide Duellanten gleichzeitig ihre Schüsse abgeben. Die Person verliert dadurch aber ihre nächste Aktion. Eine Impuls-Parade darf nur einmal in einer Kampfrunde von einer Person eingesetzt werden. Bei einer Impuls-Parade muss auch immer zuvor ein TW auf REFL gelingen.
- Beim Revolver-Roulette entscheidet zuerst ein einfacher Würfelwurf (Inplay eine Münze), wer den ersten Schuss ausführen muss. Dann würfelt der Betreffende mit einem W6 und bei einer 6 geht der Schuss los. Sollte die Person einen GL-Wert von 18 haben, darf sie dann den TW auf GL machen und wenn dieser gelingt, hatte die Person doch Glück. Der GL-Wurf ist aber nur einmal zulässig.

9. Draw-Poker

Einleitung: Es wird mit einem Kartenspiel mit 52 Karten gespielt. Die Spieler versuchen das beste Pokerblatt zu bilden. Sie machen dabei Einsätze und versuchen sich gegenseitig zu überbieten und somit auszustechen. Dadurch entsteht das Bluffen, denn die Gegenspieler wissen nicht, welches Blatt die Kontrahenten wirklich haben. Auch wenn beim Pokern geblufft wird und man für sich mögliche Chancen abwägen kann, ist Pokern ein Glücksspiel. Pokern kann Inplay mit echten Karten gespielt werden oder alternativ durch ein Würfelsystem.

Beim sogenannten Five Card Draw können 2 – 7 Spieler teilnehmen. Zuerst teilt ein Spieler reihum offen die Karten aus, bis ein Bube fällt. Diese Person ist dann der Geber in der ersten Runde. Nach jeder Runde wechselt der Geber im Uhrzeigersinn.

Vor Beginn eines Spiels zahlt jeder Spieler den vereinbarten Grundeinsatz, das Ante, in den Pot. Es wird außerdem ein Limit vereinbart, also eine Grenze für den Einsatz, den die Spieler machen dürfen. Jeder Spieler erhält nun verdeckt 5 Karten zugeschoben. Die Spieler sehen sich ihre Karten an. Die übrigen Karten kommen verdeckt in die Mitte des Tisches („Talon“).

Nun beginnt das Spiel, mit der ersten Wettrunde. Der Spieler links vom Geber darf eine Aussage machen. Er kann abwarten („Check“) oder wetten („Bet“). Beim Check macht er keinen Einsatz und gibt an die nächste Person weiter. Beim Bet darf er einen Einsatz in den Pot einzahlen. Danach ist der nächste Spieler dran und darf abwarten oder wetten. Sobald aber ein Spieler einen Einsatz eingezahlt hat, können die folgenden Spieler nur noch Folgendes tun: Sie können mitgehen („Call“) und denselben Betrag einzahlen. Oder sie können erhöhen („Raise“) und einen höheren Betrag einzahlen. Oder aussteigen („Passen“). In dem Fall legt der Spieler seine Karten verdeckt ab und gibt das Spiel auf. Die Wettrunde geht so lange weiter, bis alle Spieler „Call“ gespielt haben (also wenn nicht mehr erhöht wurde) oder bis sie ausgestiegen sind. Ein Spieler darf aber nicht zweimal in einer Wettrunde alleine erhöhen. Wenn er beispielsweise Bet spielt oder Raise gespielt hat und alle gehen lediglich mit, ist die Wettrunde beendet, wenn er wieder an der Reihe ist. Wenn aber jemand anderes Raise spielt, kann auch weiter erhöht werden. Allerdings darf in einer Wettrunde max. 3 x erhöht werden. Nach einem Bet darf Raise gespielt werden, daraufhin Reraise und letztlich noch eine dritte Erhöhung („Cap“).

Nun folgt der Kartentausch („Draw“). Die Spieler dürfen ihre unbrauchbaren Karten gegen neue Karten von Talon austauschen.

Danach folgt die zweite Wettrunde. Der Spieler, der in der ersten Wettrunde zuletzt erhöht hat, darf als erstes sprechen.

Nach der zweiten Wettrunde folgt der Showdown, sofern noch zwei oder mehrere Teilnehmer am Spiel beteiligt sind. Die Person, die zuletzt erhöht hatte, legt die Karten offen aus. Die Spieler, die den Gewinn streitig machen, müssen ebenfalls ihre Karten zeigen. Für diejenigen, die wissen, dass sie verlieren, ist das freiwillig. Der Gewinner erhält den Pot. Sollten zwei Personen gewinnen, wird der Pot aufgeteilt.

Die Kartenfolgen: Gespielt wird mit einem 52-Blatt-Kartenspiel, also 2 – 10, Bube, Dame, König und Ass x 4 Farben. Im Folgenden die Wertigkeit:

- Höchste Karte = Es existiert auf der Hand keine Kombination, aber die höchste Karte gewinnt. Die Karten haben Wertigkeiten von 2 – 10, Bube, Dame, König und Ass. Die Farben spielen dabei keine Rolle.
- Paar = Zwei Karten mit gleichem Wert.
- Zwei Paare = 2 x zwei Karten mit je gleichen Werten.
- Drilling = Drei gleiche Karten mit gleichem Werten.
- Straße = Fünf Karten in einer Reihe, z. B. 7, 8, 9, 10, Bube. Das Ass kann vor einer 2 oder hinter einen König platziert werden. Die Farben spielen dabei keine Rolle.
- Flush = Fünf Karten in einer Farbe. Eine Reihenfolge spielt keine Rolle, aber im Falle von gegnerischen Flush's gewinnt das Blatt mit dem höchsten Wert.
- Full House = Ein Drilling und ein Paar.
- Vierling = Vier gleiche Karten mit gleichem Wert.
- Straight Flush = Straße in einer Farbe.
- Royal Flush = Straße in einer Farbe mit dem Ass als höchste Zahl, also 10, Bube, Dame, König, Ass.



Allgemeine Regeln:

- a) Die Spieler und der SM können echte Karten nutzen und real Poker spielen.
 - o SC, die in GL einen Wert von mind. 18 haben, dürfen 1 x zwei Karten erhalten und sich für eine entscheiden. Das kann bei der Kartenausgabe oder beim Kartentausch geschehen.
 - o SC dürfen einmal je Runde einen TW auf INST machen, um von einer Person zu erfahren, ob der Gegenspieler mit seinem Blatt zufrieden oder unzufrieden ist.
- b) Spieler und SM lassen das Spiel mit Talentwürfen und einem W100 entscheiden.
 - o Mögliche NSC erhalten in den Talenten GL 10 + W10 Punkte und in INST 8 + W10 Punkte.
 - o SC, die in GL einen Wert von mind. 18 haben, dürfen 1 x zwei Karten erhalten und sich für eine entscheiden. Das kann bei der Kartenausgabe oder beim Kartentausch geschehen.
 - o SC dürfen einmal je Runde einen TW auf INST machen, um von einer Person zu erfahren, ob der Gegenspieler mit seinem Blatt zufrieden oder unzufrieden ist.
- c) Die Spieler erhalten ihre Karten.
 - o Mit dem W100 wird geheim ermittelt, was die Spieler für ein Kartenblatt haben:
 - 01 - 47 = Ein unvollständiges Blatt
 - 48 - 87 = Ein Paar
 - 88 - 92 = Zwei Paare
 - 93 - 94 = Drilling
 - 95 = Straße
 - 96 = Flush
 - 97 = Full-House
 - 98 = Vierling
 - 99 = Straight Flush
 - 100 = Royal Flush
- d) Wettrunde 1: Die Spieler machen ihre Einsätze, gehen mit, erhöhen oder steigen aus.
- e) Kartentausch: Ein TW auf GL entscheidet nun, ob sich das Blatt verbessert oder nicht.
 - o Gelingt der TW, steigt das Kartenblatt um eine Kategorie auf.
(Besitz der Spieler zwei Paare, hätte er nun einen Drilling.)
 - o Gelingt der TW gut, steigt das Kartenblatt um zwei Kategorien auf.
 - o Gelingt der TW meisterhaft, steigt das Kartenblatt um drei Kategorien auf und GL erhält eine dauerhafte Aufwertung.
 - o Misslingt der TW geschieht nichts.
 - o Wird der TW verpatzt, geschieht nichts, außer dass GL eine dauerhafte Abwertung erhält. Bei einem NSC wird dieser in kommenden Wettrunde aussteigen.
- f) Wettrunde 2: Die Spieler machen ihre Einsätze, gehen mit, erhöhen oder steigen aus.
- g) Showdown: Die Spieler legen ihre Karten auf den Tisch.
 - o Sollten gleiche Kombinationen bestehen, entscheidet ein TW auf GL, wobei derjenige gewinnt, dessen Abstand zwischen dem Talentwert und dem Würfelwert am größten ist.
 - o Sollten trotz des GL-Wurfes die Kontrahenten gleich gut sein, wird der Pott aufgeteilt.

10. Verschiedene Wettrennen

Einleitung: Als Wettrennen bezeichnet man zunächst das Rennen von Kontrahenten, die gegeneinander antreten, um eine vorgegebene Strecke zu schaffen und als erstes das Ziel zu erreichen. Der Begriff „Wettrennen“ bezieht sich auch auf Pferderennen.

Wettrennen: Menschen, die durchschnittlich schnell rennen, schaffen je Aktion 5 Meter. Das entspricht etwa 25 Km/h.

- Der SM hat grafisch eine Strecke entworfen, bei der jedes Feld 5 Meter entspricht. Die Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert sein. Z. B. weil die Kontrahenten über etwas hinüberspringen müssen oder weil der Boden rutschig ist. Solche Komplikationen können während des Rennens weitere Talentwürfe fordern.
- Die Kontrahenten werden in der Kampfliste geführt. REFL und der W20 bestimmen die Reihenfolge der Kontrahenten.
- Anders als beim normalen Rennen, muss in jeder Runde der TW auf RENN gelingen.
 - Bei einem Patzer kommt der Rennende nicht vorwärts. Außerdem entscheidet die Patzertabelle über die Folgen. Und der Betreffende erhält einen dauerhaften Abzug in RENN.
 - Bei einem misslungenen TW kommt der Rennende nur 1 Meter weit. Auf dem Raster kommt er also auch nicht weiter. Der Meter muss aber notiert werden. Er könnte sich evtl. später noch lohnen.
 - Bei einem gelungenen TW kommt der Rennende 5 Meter weit und somit ins nächste Feld.
 - Bei einem meisterhaften TW kommt der Rennende 6 Meter weit und somit ins nächste Feld. Der zusätzliche Meter wird notiert.
 - Besitzt der Läufer in RENN mind. den Wert 15, schafft er bei jedem gelungenen TW 1 Meter mehr. Die Meter werden notiert und können den Läufer schließlich auch ein Feld weiter voranbringen.
 - Besitzt der Läufer in RENN mind. den Wert 18, schafft er bei jedem gelungenen TW 2 Meter mehr.
- Wenn das Rennen startet, muss jedem Läufer zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losrennen.
- Während des Rennens kann der Läufer geradeaus, schräg in eine Richtung oder nach rechts oder links rennen.
- Bei manchen Wettrennen gehört es zur Regel, dass sich die Läufer gegenseitig angreifen dürfen, indem sie z. B. Waffen einsetzen oder sich rammen. Parallele Handlungen werden beim Rennen – 2 WM und wenn der Gegner in Bewegung ist, wird eine Attacke gegen ihn zusätzlich – 2 WM.
- Wenn das Rennen länger als eine Minute dauert, könnten die Läufer, je nach Wert in RENN, Erschöpfung erleiden. Siehe unter „Basics“, „Talente“, unter „Rennen“!
Nach dem Rennen werden die Kontrahenten aber auf alle Fälle einen Abzug in VIT erhalten.



Pferderennen: Pferderennsport wird als Derby bezeichnet. Die Reiter werden als Jockeys bezeichnet. Die Pferde rennen 20 – 35 Km/h schnell.

- Der SM hat grafisch eine Strecke entworfen, bei der jedes Feld fast 5 Meter entspricht. Die Strecke kann durch Hindernisse oder Überraschungen verkompliziert sein und dadurch weitere Talentwürfe fordern.
- Die Kontrahenten werden in der Kampfliste geführt. REFL und der W20 bestimmen die Reihenfolge der Kontrahenten.
- In jeder Runde muss dem Reiter der TW auf Reiten gelingen.
 - Bei einem Patzer kommt der Reiter nicht vorwärts. Außerdem entscheidet die Patzertabelle über die Folgen.
 - Bei einem misslungenen TW kommt der Reiter nur 1 Feld weit.
 - Bei einem normal gelungenen TW kommt der Reiter 2 Felder weit.
 - Bei einem gut gelungenen TW kommt der Reiter 3 Felder weit.
 - Bei einem meisterhaften TW kommt der Reiter 4 Felder weit.
- Wenn das Rennen startet, muss jedem Reiter zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losreiten oder -fahren.
- Während des Rennens kann der Reiter geradeaus oder schräg in eine Richtung reiten.

11. Hufeisenwerfen

Einleitung: Das Hufeisenwerfen ist ein beliebter Zeitvertreib. Auf eine Entfernung von 6 Metern wird ein Stab in den Boden geschlagen. Die Spieler versuchen ihre abgenutzten Hufeisen so nah wie möglich an diesen Stab heran zu werfen bzw. den Stab mit dem Hufeisen zu umschlingen.

Regeln:

- Gespielt wird in 5 Runden gespielt.
- Die Spieler werfen nacheinander. Sie nutzen dafür das Talent „Werfen / Fangen“.
- Bei einem meisterhaften TW gelingt es dem Spieler mit dem Hufeisen den Stab zu umschlingen.
 - Der Spieler erhält 3 Punkte.
 - Außerdem wird sein Wert in WF dauerhaft um einen Punkt aufgewertet.
- Der Spieler, der es am nächsten zum Stab schafft, erhält 2 Punkte.
- Der Spieler, der es am zweitnächsten zum Stab schafft, erhält 1 Punkt.
- Es kann also durchaus sein, dass nur ein Spieler 2 Punkte und ein weiterer Spieler 1 Punkt erhalten.
- Um zu ermitteln, wer es am nächsten und zweitnächsten den Stab erreicht hat, wird die Differenz vom Talentwert und dem Würfelwert ermittelt. Wer die höchste Differenz hat, schneidet dabei am besten ab.
 - *Bsp.: Ein Spieler hat in WF einen Wert von 15 und würfelt eine 8. Die Differenz beträgt 7 Punkte. Ein anderer Spieler hat in WF einen Wert von 14 und würfelt eine 3. Die Differenz beträgt 11 Punkte. Der zweite Spieler hat also besser geworfen und kommt am nächsten heran.*

12. Wettsaufen

Einleitung: Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen“.

Regeln:

- Mind. zwei Personen stellen sich zum Wettsaufen.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise je Runde einen „Kurzen“ oder ein Glas Bier.
- Zur Wirkung, zu den Nebenwirkungen und zur Überdosis, siehe unter Alkohol bei „Doping und Drogen“ bei „Equipment“!
- Nach jedem Schluck, jeder Flasche oder jedem Glas muss ein TW auf Saufen gelingen.
- Nach der 3. Runde wird je Runde der TW – 1 WM.
- Nach der 3. Runde beginnt die alkoholische Wirkung (siehe unter Alkohol!)
 - Ist der TW verpatzt, scheidet der Trinker aus. Er hat verloren. Er erleidet eine Überdosis. Außerdem erhält der Betroffene einen dauerhaften Abzug im Talent Saufen.
 - Ist der TW misslungen, bleibt der Trinker im Spiel. Er erleidet aber die Nebenwirkungen von Alkohol. Nach einem 3. misslungenen TW erleidet der Trinker eine Überdosis.
 - Ist der TW gelungen, bleibt der Trinker im Spiel.
 - Ist der TW meisterhaft gelungen, bleibt der Trinker im Spiel. Er erhält auf den nächsten TW + 2 WM. Außerdem erhält er eine dauerhafte Aufwertung im Talent Saufen.
- Verloren haben die Wetttrinker, wenn sie aus dem Wettsaufen ausscheiden, z. B. weil sie auf Klo rennen müssen, aber auch wenn sie sich übergeben oder sich nicht mehr auf den Beinen halten können.
- Alkoholsüchtige haben beim Saufen einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind. Sie erhalten allerdings auch nicht die erste positive Wirkung durch Alkohol.
 - Bei einem PM-Wert von 10 – 11 erhalten sie beim Wettrinken + 2 WM; bei einem PM-Wert von 12 – 14 erhalten sie + 4 WM; bei einem PM-Wert von 15 – 17 erhalten sie + 6 WM und ab einem PM-Wert von 18 erhalten sie + 8 WM.