

# 1W10 Tavernenspiele

1. Langer Lulatsch - Material: beliebig viele Würfel und Schnaps- Reihum wird mit Würfeln ein Turm gebaut. Bleibt der Turm nach dem Aufsatz eines Würfels stehen, muss der nächste Spieler an der Reihe einen Schnaps trinken, bevor er sein Glück versuchen darf. Fällt der Turm beim Versuch eines Spielers einen weiteren Würfel obenan zu plazieren um, muss der Pechvogel alle bereits getrunkenen Schnäpse zahlen. Phrasen: „Deine Hand zittert ja schon“ „Der fällt eh um“ „Achtung Erdbeben“ - Entsprechung: keine

2. Bocken oder Junkersstich - Material: 32 Spielkarten - Besonderheiten: Spiel um Geld oder Ehre, wird oft stoisch z.T. aufbrausend gespielt - Phrasen: „Wer schreibt der bleibt!“ „Hab ich!“ „Geh ich mit.“ wirre Zahlen als Einwürfe - Entsprechung: Skat

3. Königsmeute oder Skraggenbragg - 3 bis 5 Würfel - Besonderheiten: Spielerzahl beliebig, hohe Summe gewinnt, Pasch/Drilling sind höher, Wenn alle Würfel die 1 zeigen (den König oder Skraggenbragg) gewinnt man die Partie sofort, Spiel um Geld - Ausrufe: „Der König ist da!“ „Der König hat ihn!“ „Betrug!“ „Lass sehen!“ „Königsmord.“ „Skraggenbragg!“ - Entsprechung: keine evtl. Knobeln

4. Pfaffenhut oder Dublonen - drei oder mehr Schalen/Hütchen und eine Erbse - Besonderheiten: Es gewinnt nur der Hütchenspieler und sein bester Freund dank Taschenspielertricks; sorgt häufig für Streit, daher in vielen Tavernen verboten - Phrasen: „Wo ist der Pfaffe?“ „Her mit den Dublonen!“ „Kann nicht sein!“ „Und schon wieder richtig! Er kann es! Kannst du es auch?! Ist kinderleicht!“ - Entsprechung: Hütchenspiel

5. Feiger Gobbo - fünf Würfel, Würfelbecher - Ziel ist es, so viele 1er und 5er zu bekommen, wie möglich. Dazu würfelt man (der Würfelbecher muss lautstark auf den Tisch gekloppt werden) und legt mindestens eine 1 oder 5 beiseite, hat man genug, kann man seine Runde beenden, gilt aber als feige. Hat man alle 5 Würfel rauslegen können, muss man mit allen Würfeln weitermachen. Hat man weder eine 1 noch eine 5 erwürfelt, kann also keinen Würfel rauslegen, bekommt man 0 Punkte und ist ein Gobbo. Wer am Ende die meisten Gobbos erwürfelt hat, muss als feiger Gobbo eine Runde zahlen. - Phrasen: „Feigling!“ „Gobbo!“

„Glücksgobbo!“ „Mach uns den Gobbo!“ „Ein Bier, das gönnt mir, der feige Gobbo zahlt es mir!“ Entsprechung: Macke

6. Schaf und Wolf - zweimal 9 Steine in zwei unterschiedlichen Farben, Linien als „Spielbrett“ - Besonderheit: Lässt sich mit einfachsten Mitteln spielen, Regeln sind fast universell bekannt - Phrasen: Die Spieler sind meist zu konzentriert um zu sprechen, „Wolf frisst“, „Rudel“ - Entsprechung: Mühle

7. Tanzhand, Rote Finger - eine Hand mit allen Fingern und ein Messer - Besonderheit: Längeres Spiel sorgt für Narben oder fehlende Finger, Spieler sind eher zwielichtige Gestalten - Phrasen: „Jetzt hab dich nicht so“, „Machs mir nach“, „Erst hier, dann hier und dann ...“, „Schneller oder es zählt nicht“ - Entsprechung: Fragwürdige Messerspiele

8. Abenteuergarn - Eine Pulle Schnaps, einige Saufkumpane - Der Wirt eröffnet die Runde, gibt ein Wort vor, etwas aus seiner Schankstube oder was er bei sich trägt. Der ihm am nächsten sitzende Spieler strickt darum eine kurze, möglichst unterhaltsame Geschichte in 3-5 Sätzen. Gelingt ihm das, geben ihm seine Kumpane einen aus, andernfalls schmeißt er eine Runde. Danach wählt er ein Wort nach den gleichen Vorgaben aus und der Kumpan links von ihm ist dran. - Phrasen: „So ein Unfug!“ „Nie glaub' ich das!“ „Du bindest uns doch einen Bären auf.“ „Davon hat mir mein Cousin dritten Grades schon erzählt...“ „Das ist doch ein alter Hut!“ Entsprechung: keine

9. Ratten - 5 Würfel pro Spieler. Dieses Würfelspiel findet man vor allem in Tavernen von Hafenstädten. Der Name ist dem Sprichwort „Die Ratten verlassen das sinkende Schiff“ entlehnt, die Rattenspielerin von Welt hält viel darauf, dass die Spielwürfel aus dem Treibholz gesunkener Schiffe hergestellt wurden. Jeder Spieler hat fünf Würfel, das Ziel des Spieles ist alle Würfel als erster loszubekommen. Es wird reihum jeweils mit einem Würfel gewürfelt, hat ein Mitspieler die gleiche Punktzahl wie der Vorgänger darf er den Würfel ablegen. Die erste Person die so alle Würfel abgelegt hat, hat gewonnen und bekommt von allen anderen Mitspielern eine Kupfermünze pro Würfel, die die jeweiligen Mitspieler noch im Spiel haben. Phrasen: „Du Ratte!“, „Ich hab drei Rattenaugen.“, „Der hat nur noch eine Ratte unter Deck, verdammt.“ - Entsprechung: Uno

10. Tarotflunker - ein Tarotdeck - Besonderheit: Es wird um ordentlich Geld

gespielt. Die besten Spieler können wahre Reichtümer anhäufen. Das Spiel ist auch unter Magiern beliebt, die um ihre Zauberkräfte und sogar Teile ihrer Seelen spielen. - Phrasen: „Ich setze alles!“, „Du hast doch den Narren, ich seh’s in deinen Augen.“ - Entsprechung: Texas Hold’em Poker mit Tarotkarten

**Autoren: Puklat, LarsG, McBlavak, Pixellance, Tegres**