

MiddleEarth - The Drinking Game

Diese Anleitung ist eine Übersetzung¹ der englischen Anleitung von Nathan Bruinooge und Jason Klank aus dem Jahr 1999, wie man sie im Original z.B. unter <http://fan.theonering.net/morgulrats/metdg.html> im Original finden kann.

Voraussetzungen

Das Drinking Game ist für alle Editionen geeignet. Empfohlen wird jedoch das Sealed-Spiel mit 3 - 4 Spielern. Für das Drinking Game müssen alle Spieler mit einem ausreichenden Vorrat alkoholischer Getränke egal welcher Art (gerne auch mehrere verschiedene) versorgt sein. In den folgenden Regeln ist ein „Schluck“ eine vom Spieler zu wählende beliebig große Menge, die aber mehr als lediglich ein Nippen ist.

Regeln

Neben den Standardregeln für Deckaufbau und Spielablauf gelten folgende zusätzliche Regeln:

- (1) Einmal in jedem Spielzug darf ein Spieler einen Schluck nehmen, um einen Charakter zu enttappen.
- (2) Wird ein Charakter verwundet, muss der betreffende Spieler einen Schluck nehmen.
- (3) Wird ein Charakter eliminiert oder abgeworfen, muss der betreffende Spieler einen Schluck nehmen.
- (4) Ein zusätzlicher Schluck muss genommen werden, wenn es sich dabei um den eigenen Zauberer (oder Ringgeist, Gefallener Zauberer, Balrog) handelt.

¹Christoph Schürmann - 25. März 2006

- (5) Einmal in jedem Spielzug darf ein Schluck genommen werden, um das Ergebnis eines Würfelwurfes um 1 zu erhöhen oder zu erniedrigen. 1 Schluck wird genommen, wenn diese Aktion vor dem Wurf angekündigt wird, 2 Schlücke müssen genommen werden, wenn ein Wurf nachträglich modifiziert werden soll.
- (6) Wird eine neue Ortskarte aufgedeckt, dürfen 1 oder 2 Schlücke genommen werden, um einer Gemeinschaft zu erlauben, 1 oder 2 Regionen weiter zu reisen.
- (7) Einmal pro Spielzug darf ein Schluck genommen werden, um eine Karte zu ziehen.
- (8) Ein Spieler, der einen Gegenstand, Heer oder Verbündeten spielt, der mindestens 4 Siegpunkte zählt, muss einen Schluck nehmen.
- (9) Ein Kampf zwischen Gemeinschaften ist jederzeit möglich, unabhängig von ihrer Ausrichtung. Wer den Kampf zwischen Gemeinschaften beginnt, muss zunächst einen Schluck nehmen. Der Verteidiger kann dem Kampf ausweichen, indem er selbst einen Schluck nimmt. Daraufhin kann der Angreifer einen neuen Schluck nehmen, um den Kampf doch stattfinden zu lassen, was der Verteidiger wiederum mit einem Schluck verhindern kann. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler keinen Schluck mehr nehmen will.
- (10) Der Verlierer des Spiels nimmt 2 Schlücke. Der Gewinner darf dabei die Art des Getränkes wählen und ggf. aus den zur Verfügung stehenden Getränken ein neues zusammenmischen.

Samstagnacht-Erweiterung

- Der Spieler, der Gerstenmann Butterblume spielt, muss einen Schluck nehmen. Jedesmal, wenn eine Karte gespielt wird, auf der ein Krug, Glas oder sonstiges Gefäß abgebildet ist, das möglicherweise Alkohol enthält, muss ihr Spieler einen Schluck nehmen.
- Beim Spiel mit mehreren Spielern darf das verbleibende Gefahrenlimit gegen eine Gemeinschaft an den nächsten Spieler weitergegeben werden, wenn der Gefahrenspieler einen Schluck nimmt.
- Bewegen nach Grundregeln ist verboten.