

Pokerverbot in Death-Rattle-Valley

Geländespiel

Geschichte:

Wayne Holliday, der Sheriff von Death-Rattle-Valley, hat die ewigen Streitereien im Saloon satt. Deshalb verbietet er das Pokerspiel. Der Pokerkartensammler Bill McNamara verschenkt darauf hin alle seine 10'937 Poker-Spielkarten. Den ehemaligen Spieler und Goldminenbesitzer Jack "die Ratte" Brady hingegen kann man mit einem tollen Pokerblatt in hellste Begeisterung versetzen. Drei Clans, die McDonalds, die O'Haras und die O'Sullivans möchten sich diesen Umstand zu Nutze machen, um sich mit dem alten Jack Brady auf guten Fuss zu stellen. Denn der alte Digger sucht einen Erben für seine Mine.

Vor dem Spiel:

Am Rande des Geländes werden drei "Blockhütten" mit Absperrband errichtet. Zentral liegt die Mine von Jack Brady.

Die Spieler werden in die drei Clans verteilt. Ein Leiter spielt den Sheriff, ein anderer Bill McNamara und ein dritter schlüpft in die Rolle von Jack "die Ratte" Brady. Allenfalls kann ein weiterer Leiter als Hilfssheriff fungieren.

Ziel des Spieles:

Die Clans müssen bei Jack Brady möglichst viele Punkte sammeln, um in seinem Testament als Erben der Goldmine erwähnt zu werden.

Material:

Absperrband, 5 Jasskartenspiele, Infoblatt mit Pokerblättern (siehe S. 2) für jede Gruppe und für die Leiter

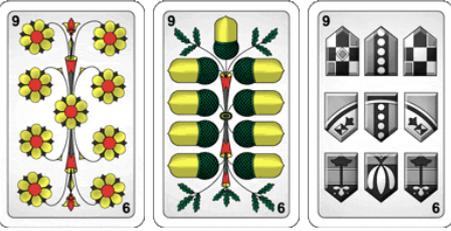
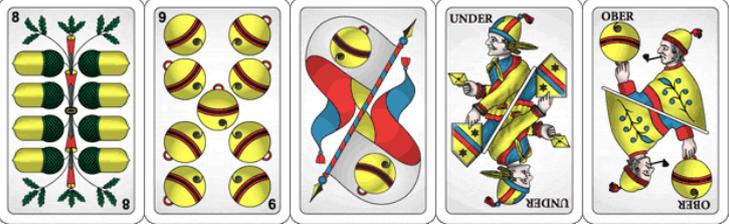
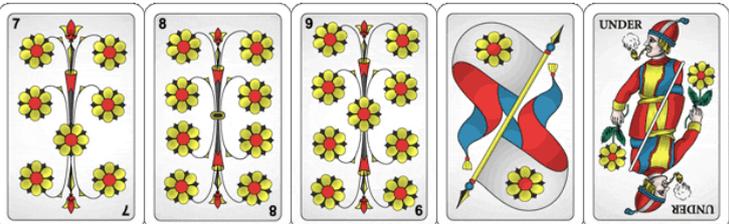
Während des Spiels:

- Die Spieler holen bei Bill McNamara Jasskarten, bringen diese in ihre Blockhütte, setzen ein Pokerblatt zusammen und bringen dieses Jack Brady.
- Bill McNamara geht auf dem Gelände umher und verteilt Jasskarten.
- Jack Brady sitzt in seiner Mine, nimmt die Pokerblätter in Empfang und notiert die Punkte.
- Der Sheriff Wayne Holliday patrouilliert auf dem Spielfeld und nimmt den Spielern ab und zu die verbotenen Pokerkarten weg.

Regeln:

- Jeder Spieler darf jedes Mal nur eine einzige Karte bei McNamara holen.
- Die Karten werden offen in der Hand gehalten.
- Spieler können sich duellieren: Dies ist nur mit einer Karte in der Hand möglich. Berührt ein Spieler einen anderen, zeigen beide ihre Karte. Wer die höhere Karte hat, erhält die Karte der anderen Person (Ausnahme: Eine 6 schlägt das As).
- Wer eine Karte erbeutet hat, trägt je eine in einer Hand und kann nun niemanden mehr angreifen. Er kann aber angegriffen werden (die höhere der beiden Karten ist beim Duell massgebend). Gewinnt er das Duell, passiert nichts. Gewinnt der Gegenspieler das Duell, darf er sich eine der beiden Karte auswählen.
- Wer zwei Jasskarten hat, muss beide bei seiner Blockhütte abgeben.
- Wer ein Pokerblatt von der Blockhütte zur Mine transportiert, kann nicht angreifen aber angegriffen werden (die höchste seiner Karten ist beim Duell massgebend). Verliert er das Duell, darf der Gegenspieler eine Karte von ihm auswählen. Gewinnt er das Duell, geschieht nichts.
- Wer sich duelliert ist für den Moment für die anderen Mitspieler immun.

Pokerblätter

Name	Bedeutung	Beispiel	Punkte
Drilling	Drei Karten gleichen Wertes und unterschiedlicher Farbe.		1
Strasse	Fünf Karten in einer Reihe		2
Vierling	Vier Karten gleichen Wertes und unterschiedlicher Farbe.		3
Full House	Ein Drilling und ein Paar gleichen Wertes und unterschiedlicher Farbe		4
Flush	Fünf Karten verschiedenen Wertes in einer Farbe		5
Straight Flush	Strasse in einer Farbe		8
Royal Flush	Strasse in einer Farbe mit Ass als höchste Karte.		12