

TAVERNEN UND GLÜCKSSPIELE

ERGÄNZUNG UND VORSCHLÄGE UM DEINEN SPIELERN NOCH MEHR GELD ABZUKNÜPFEN

VORWORT



Herzlich Willkommen und vielen Dank, dass du dir diese Ergänzung für dein Spiel geholt hast. Im Folgenden findest du Spiele, die du in Tavernen und Spielhaus etablieren kannst. Dabei möchte ich dir noch eine Empfehlung mit auf den Weg geben:

Weniger ist mehr. Deine Taverne braucht nicht fünf verschiedene Angebote. Das frisst zwar Zeit, aber leider auch den Spielfluss. Ansonsten freue ich mich und wünsche dir viel Spaß beim Geld verlieren.

LASS EIN KLEINES DANKESCHÖN DA

Wenn dir gefällt, was ich hier verzapft habe, würde ich mich über deine Unterstützung freuen. Das kannst du auf mehreren Wegen machen:

- Du kannst meinen Youtubekanal abonnieren, auf dem ich detailliert über alles rund um D&D rede: [Paul Cossmer - DnDDiary](#)
- Du kannst eine kleine Spende in der [DMsGuild](#) da lassen.
- Du kannst mich bei Patreon dauerhaft unterstützen und mehr dieser coolen Ergänzungen bekommen: [Patreon](#)

KÜRZELINDEX

- SL - Spielleiter oder Spielleiterin
- SC - Spielercharakter
- NSC - Nichtspielbarer Charakter (Gesteuert vom SL)
- GM - Goldmünzen
- W6 - Sechseitiger Würfel
- 2W6 - Zwei Sechseitiger Würfel

INHALTSERKLÄRUNG

EINLEITUNG

2

VORWORT

EIN KLEINES DANKESCHÖN

KÜRZELINDEX

TAVERNENSPIELE & WETTBEWERBE

3

EINS GEGEN EINS

Der Gewinn

WETTBEWERBE

Der Gewinn

GLÜCKSSPIELE

3

GERADE ODER UNGERADE?

DER GLÜCKSTAG

SPIEL DER KÖNIGE

SPIEL DER EDLEN DAME

ROULETTE

QUELLEN UND DANKSAGUNG

4

TAVERNENSPIELE & TURNIERE

Hil diese Spiele kannst du als SL leicht in jeder Taverne einbringen, um das Leben in einer solchen Schenke lebendiger zu gestalten. Es ist deine Entscheidung, ob du deine Spieler und Spielerinnen darauf hinweist, dass es solche Angebote gibt. Wenn du eine neue Art Spiel oder Wettkampf etablierst, empfiehlt es sich, die Gruppe darauf aufmerksam zu machen.

WETTBEWERBE

Will sich jemand gegenüber einer anderen Person beweisen, so muss ein Wettbewerb her. Jede Taverne bietet mehrere Traditionen Streitigkeiten zu schlichten oder die Erlangung von Ehre zu ermöglichen. Diese Spiele sind konzipiert für Eins gegen Eins, sind aber auch leicht erweiterbar.

Einfache Fähigkeitenproben reichen hier aus. Dies sind keine Rettungswürfe, ausgenommen davon sind das *Wettessen oder -trinken*.

Armdrücken - Ein Wettbewerb, der nach purer Muskelkraft ruft. Hier wird die **Stärke** auf die Probe gestellt.

Pfeilwurf - Die meisten Punkte bekommt nur der- bzw. diejenige, die mit Leichtigkeit zielen kann. Hier wird die **Geschicklichkeit** auf die Probe gestellt.

Wettessen bzw. Wetttrinken - Dein Magen kennt Unmengen an Essen und deine Leber ist Flüsse von Alkohol gewöhnt. Hier wird die **Konstitution** auf die Probe gestellt.

Schach - Vielleicht kein Sport der Bauern und Arbeiter, aber eine adlige Person lässt sich bestimmt zu einer Partie überreden. Hier wird die **Intelligenz** auf die Probe gestellt.

Hütchenspiel - Nur ein scharfes Auge kann sehen, wo der Ball gelandet ist. Hier wird die **Wahrnehmung** gegen die **Fingerfertigkeit** des Hütchenspielers auf die Probe gestellt.

Karaoke - Bekannte Barden wie Nena Weißkraut kennt jede Person. Nur gut, dass entschieden werden kann, wer ihre Welle besser reitet. Hier wird **Charisma** auf die Probe gestellt.

WIE MAN ALS SL DIESE SPIELE LEITET

Irgendwann muss jemand gewinnen, daher brauchst du eine Grenze. Ein Stufenprinzip bietet sich hierfür an. Wenn beispielsweise dein SC die erste Runde gewinnt, steht der Sieg kurz bevor. Wenn er oder sie die zweite Runde auch für sich entscheidet, gewinnt er oder sie das Spiel.

DER GEWINN

Bei Eins gegen Eins kann jeder SC selbst entscheiden, wie viel er setzen möchte. Vergiss als SL nicht, dass du eine Grenze setzen solltest. Wenn Spieler bzw. Spielerinnen gegen NSCs spielen, empfiehlt sich, eine Obergrenze einzusetzen. Kein Bauer auf dem Land läuft mit 50 GM herum.

TURNIERE

Kennst du das auch? Es reicht dir nicht eine Person zu schlagen, sondern du musst gleich das ganze Dorf bezwingen. Es wird immer schwerer, aber das schreckt dich nicht ab. Solche Turniere geben dir die Möglichkeit, wahre Ehre zu erlangen... was man bei Dorffesten so an Ehre bekommen kann.

Gewichteheben - Schon als Kind hast du Trainingsmontagen nicht nur geliebt, sondern auch gelebt. Du trainierst deine Muskeln schon so lange, dass sie dir die **Stärke** geben zu gewinnen.

Bogenschießen - Der Umgang mit dem Bogen kann einem sehr viel Reichtum geben. Je besser du ein entferntes Ziel mit deiner **Geschicklichkeit** triffst, desto mehr Münzen kannst du erlangen.

Kneipenquiz - Dieses unnütze Wissen über die Welt muss deinem Charakter doch noch irgendwas bringen. Man muss viel **Intelligenz** haben, um sich alles zu merken.

WIE MAN ALS SL DIESE SPIELE LEITET

Um mehrere Spieler bzw. Spielerinnen gleichzeitig zu testen, macht sich eine Hürde (DC) am einfachsten. Sowohl jeder SC als auch jede NSC muss würfeln. Wer es schafft kommt eine Runde weiter. Der Anstieg der Hürde ist beendet, wenn nur noch eine Person steht.

BEISPIELTABELLE FÜR WETTTRINKEN

Hürde (DC)	Anzahl der gekippten Biere
5	Ein Bier
10	Drei Bier
12	Ein Starkbier
15	Drei Starkbier
17	Ein Bierglas Whiskey
20	Drei Biergläser Whiskey

Bitte trinkt verantwortungsvoll, im Spiel und im realen Leben ;)

DER GEWINN

Es bietet sich an, solch ein Wettbewerb mit einem Eintrittspreis zu versehen. Die letzte Person, die noch übrig ist, bekommt den kompletten Pott, was allein schon ein nettes Sümmchen sein kann.

GLÜCKSSPIELE



s gibt natürlich auch noch andere Möglichkeiten, an Münzen zu kommen - Karten- und Würfelspiele bieten sich an. Diese Spiele können mit Taschenspielertricks beeinflusst werden, man darf sich aber nicht erwischen lassen. Betrüger bzw. Betrügerinnen

findet man oft im Kerker wieder.

GERADE ODER UNGERADE

Es werden 2W6 von jedem Teilnehmer und jeder Teilnehmerin gewürfelt. Nach dem Würfelwurf wird Geld gesetzt und angesagt, ob die Summe aller Würfel von allen Spieler und Spielerinnen gerade oder ungerade ist. Wer richtig liegt, bekommt den Pott. Wenn zwei Spieler oder Spielerinnen richtig liegen, wird der Pott gleichmäßig geteilt.

DER GLÜCKSTAG

Es werden insgesamt 3W6 gewürfelt. Das Ziel ist es, auf die Zahl 9 zu kommen, denn dort wird der eigene Einsatz verdoppelt. Bei einer 7 bis 11, ausgenommen von der 9, bekommt man seinen Einsatz zurück plus die Hälfte als Gewinn.

In der ersten Runde werden 2W6 gewürfelt. Danach kann entschieden werden, noch mehr Geld einzusetzen. Erst dann wird der letzte W6 gewürfelt.

SPIEL DER KÖNIGE

In diesem Spiel werden drei Karten gezogen. Diese wird von drei Würfeln repräsentiert: 1W8, 1W6 und 1W4. Diese Würfel werden von jedem Teilnehmer und jeder Teilnehmerin verdeckt gewürfelt.

Es werden hierbei 3 Runden gespielt, in denen Geld jeweils gesetzt werden kann: Nach dem W8, nach dem W6 und nach dem W4. Am Ende wird das Ergebnis addiert und aufgedeckt. Die höchsten Karten gewinnen den Pott.

DAS SPIEL DER EDLEN DAME

Das Spiel der Edlen Dame ist ein Kartenspiel, was auch mit Würfeln angezeigt wird. Es werden 3W6 offen in drei Runden gewürfelt. Bei gerader Augenzahl, also bei einer Edlen Dame bekommt der Spieler oder die Spielerin pro Würfel +1, bei ungeraden -1. Falls er oder sie eine 1 würfelt, bekommt er die Hexe, d.h. -2 und ein Würfel wird für das weitere Spiel gebannt, man kann ihn also nicht verwenden. Falls mehrere Hexen gezogen werden, so wird auch nur ein Würfel gebannt.

Die Person mit dem höchsten Punktestand gewinnt den Pott. Dabei gibt es eine Ausnahme: Wer drei Mal Hexen zieht, gewinnt automatisch, denn das Böse hat gesiegt.

ROULETTE

Dies ist kein klassisches Roulette, da dies zu schwer zu etablieren wäre. Die Spieler und Spielerinnen haben die Möglichkeit, auf folgendes zu setzen:

- Auf eine Zahl von 0 - 99
- Auf Rot oder Schwarz (Jede Primzahl ist rot, alles andere Schwarz, hier sind die Primzahlen: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97)
- Auf gerade oder ungerade
- Auf 0
- Auf die 1. Hälfte (1-33), 2. Hälfte (34-66) oder 3. Hälfte (67-99) Gewürfelt wird vom SL. Je nachdem, wie gesetzt und getroffen wurde, wird ausgezahlt:

Ergebnis	Auszahlung
Einzelne Zahl	Dreifacher Einsatz
0	Vierfacher Einsatz
Rot	Einsatz + 75%
Schwarz	Einsatz + 25%
Auf die Hälften	Einsatz + 30%
Gerade oder ungerade	Einsatz + 50%

QUELLEN UND DANKSAGUNGEN

INHALTLICH HERGESTELLT UND ERDACHT VON
PAUL COSSMER
LEKTORIAT VON GEORG HAUBNER

RESSOURCEN

- [The Homebrewery](#)
- [Homebrewery Formating Guide](#)