

Middle Earth: The Drinking Game:

Von Wanja Hargens

Das Drinking Game kann immer und überall mit allen MECCG-Karten gespielt werden. Einzige Voraussetzung ist ein gesicherter Alkoholzugang!

Ein „Suff“ ist normalerweise ein Schluck irgendeines alkoholischen Getränkes, der vom jeweiligen Spieler freiwillig genommen wird.

Die Regeln für wahre Sportsmänner:

1. Wenn ein Charakter verwundet wird, muss dessen Spieler einen „Suff“ nehmen.
2. Einen weiteren „Suff“, falls dieser eliminiert oder abgeworfen wird.
3. Und nochmals einen, wenn dies dem Zauberer wiederfährt.
4. Pro Runde kann man einen „Suff“ nehmen, um einen Charakter zu enttappen.
5. Im eigenen Zug darf man einen „Suff“ nehmen, um einen Würfelwurf um +1/-1 zu modifizieren. Dies kann der Gegner mit einem dreifachen „Suff“ vereiteln.
6. Geschieht dies nach dem Wurf, so muss man einen dreifachen „Suff“ nehmen. Der Gegner kann einen sechsfachen „Suff“ nehmen, um dies zu vereiteln.
7. Es gibt kein Limit für Regionbewegung. Für eine 5. muss man einen „Suff“, für eine 6. einen dreifachen, für eine 7. einen fünffachen nehmen usw.
8. Pro Runde darf man einen „Suff“ nehmen, um eine Karte zu ziehen.
9. Für jede in der Ortsphase ausgespielte Siegpunktkarte muss man einen „Suff“ nehmen, falls sie mehr als 2 Siegpunkte oder ein Verbündeter ist.
10. Der Kampf zwischen 2 Gemeinschaften ist auch bei gleicher Gesinnung erlaubt. Der Angreifer muss aber einen „Suff“ nehmen, um angreifen zu dürfen, was der Verteidiger wiederum mit einem „Suff“ vereiteln kann. Dieses Prozedere wird so lange fortgeführt, bis einer keinen „Suff“ mehr nimmt.
11. Der Verlierer einer Partie muss einen doppelten „Suff“ nehmen – der Gewinner kann das Getränk bestimmen, falls er dieses bezahlt.

Die Regeln für harte Sportsmänner:

1. Ortspfadbewegung ist nicht erlaubt.
2. Für jede besiegte Kreatur muss der Ressourcenspieler einen „Suff“ nehmen.
3. Für jedes Gefäß, aus dem man trinken kann und welches auf einer ausgespielten Karte abgebildet ist, muss der Gegner einen „Suff“ nehmen (Maximum 3)
4. Falls mehr als 2 Spieler an der selben Partie spielen, kann man einen „Suff“ nehmen, um das Gefahrenlimit um +1 zu erhöhen. Dies kann jeder Gefahrenspieler nur einmal tun.