

Mittelerde-Dalmuti

Die Spielregeln folgen in enger Anlehnung an die des Kartenspiels *Der große Dalmuti* von Richard Garfield (Amigo-Verlag). Ähnliche Kartenspiele sind auch z. T. allgemein unter Namen wie *Arschloch* o. ä. bekannt. Es gibt folglich Regelvariationen. Die folgende hat mir immer am meisten Spaß gemacht :-)

Benötigte Karten

- 2 Zaubererkarten (vorzugsweise je einmal Gandalf und einmal Saruman)
- 1 Karte mit einem 10 GK-Charakter (Elrond)
- 2 Karten mit 9 GK-Charakteren (z. B. Galadriel, Aragorn)
- 3 Karten mit 8 GK-Charakteren (z. B. Círdan, Thorin, Glorfindel)
- 4 Karten mit 7 GK-Charakteren (z. B. 2x Dain und 2x Beorn, da es mehr nicht gibt)
- ... (nach Möglichkeit immer verschiedene Karten verwenden)
- 10 Karten mit 1 GK-Charakteren
- 11 Karten mit Wertvoller goldener Ring (oder sonstige Ringe)

Spielvorbereitung und Spielziel

Die Karten werden möglichst gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt (am besten 5-8 Mitspieler).

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell alle Karten loszuwerden, um die Titel Großer Elrond, Kleiner Elrond zu erhalten, bzw. die Titel Großer Stinker, Kleiner Stinker zu vermeiden.

In der ersten Runde sind die genannten Titel noch nicht vergeben, es gibt sie erst ab der zweiten Runde.

Es werden beliebig viele Runden gespielt.

Spielregeln

- Das Spiel wird von dem Spieler eröffnet, der Elrond unter seinen Handkarten hat. Der Spieler legt beliebig viele Karten (mindestens 1), die aber alle gleichviel GK haben bzw. alle Ringe sind, in die Tischmitte.
- Der Nachbar darf nun passen oder selbst Karten ausspielen. Wenn er Karten ausspielt, müssen es ebensoviele sein, wie der Spieler davor ausgelegt hat. Außerdem müssen die Karten höhere GK haben als die vorhergehenden! (Ringe zählen als Karten mit GK 0, Zauberer sind Joker und lassen sich für jede beliebige Geisteskraft (zwischen 0 und 10, nicht aber 11!) einsetzen. Sie müssen aber immer zusammen mit mindestens einem Nicht-Joker gespielt werden.)
- Es geht nun reiheum so weiter, bis alle Spieler passen. Der Spieler, der als letzter nicht gepasst hat, legt die ausliegenden Karten beiseite und spielt neu auf, indem er, wie oben erklärt, beliebig viele Karten mit gleicher Wertigkeit ausspielt.
- Sieger einer Runde ist, wer als erster keine Handkarten mehr hat. Der Sieger wird in der neuen Runde der Große Elrond (im Originalspiel heißt er Großer Dalmuti). Wer als zweiter seine Karten los wird, wird Kleiner Elrond (Kleiner Dalmuti). Das Spiel wird solange gespielt, bis nur noch ein letzter Spieler Karten hat, dieser wird in der darauffolgenden Runde der Große Stinker (Großes Arschloch), der zweitletzte wird Kleiner Stinker (Kleines Arschloch).
- Beginnt eine neue Runde (außer die allererste), so muss der Große Stinker dem Großen Elrond seine 2 besten Karten geben (dabei sind Zauberer besser als Elrond), und der Kleine Stinker muss dem Kleinen Elrond seine 1 beste Karte geben. Daraufhin gibt der Große Elrond dem Großen Stinker 2 beliebige Karten zurück, der Kleine Elrond gibt dem Kleinen Stinker 1 beliebige Karte zurück.
- **Ausnahme:** Hat ein Spieler beide Joker zu Beginn des Spiels auf der Hand, so kann er eine Revolution ausrufen: Alle Titel werden vertauscht: Der

Große Elrond wird Großer Stinker und der Kleine Elrond wird Kleiner Stinker und umgekehrt. Danach beginnt die Runde wie sonst normal.

Spass-Regeln

Eigentlich wird das Spiel erst richtig lustig, wenn die Spieler ihre Titel auch entsprechend verwenden: So darf der Große Elrond dem Großen Stinker Anweisungen geben, die dieser gefälligst und devot auszuführen hat (typischerweise zählt dazu das Kartenmischen zwischen den Runden, mal ein Getränk aus dem Kühlschrank zu besorgen, den Tisch geradezurücken etc.). Der Kleine Elrond darf dem Kleinen Stinker ebenso Anweisungen erteilen, die aber nicht ganz so anspruchsvoll wie die des Großen Elrond sein dürfen.

Alle Spieler, besonders die Stinker, haben den Elronds während der Runde mit Respekt zu begegnen! Die Elronds haben sich würdegemäß zu verhalten!

Berührt ein Spieler während des Spielverlaufs den Stapel der bereits ausgespielten Karten, so wird er automatisch zum Großen Stinker in der nächsten Runde (wer in der aktuellen Runde letzter wird, hat also ausnahmsweise Glück gehabt). Sollten mehrere Spieler so blöd sein die Karten zu berühren, wird immer der letzte, dem das passiert ist, zum Großen Stinker.

Weitere Variationen je nach Vereinbarung!

VCS