

CHASE THE AIS

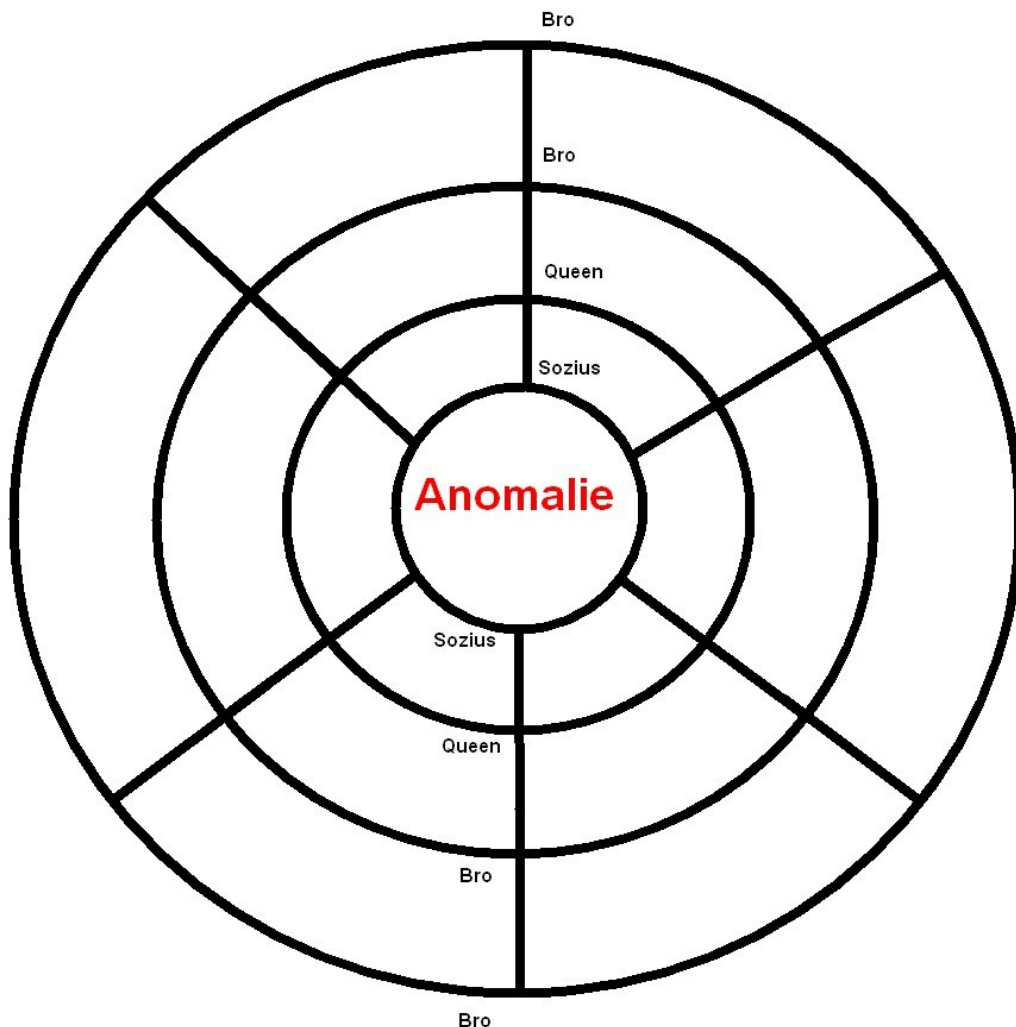
//CHASE THE WHAT?

Chase the AiS („chase the ace“, AiS = Aces in Space) ist ein einfaches Kartenspiel in der Welt des Kobeni-Gürtels, bei dem ihr versucht, nicht in die Kuih-Cincin-Anomalie (kurz "Cincin") zu geraten.

Die Details der Anomalie sind für dieses Spiel gleichgültig – sie nimmt offenbar Einfluss auf die Kommunikation und besitzt Traktionseffekte oder gravitationale Eigenschaften. Wenn ihr Cincin in eure Rollenspielkampagne einbauen wollt, könnt ihr Einzelheiten festlegen – für dieses Kartenspiel ist es hingegen nicht nötig.

Ihr benötigt:

- Spielkarten (32 oder 52, ohne Joker)
- Spielplan
- Spielfiguren (1 pro Person)



/DIE KARTEN

Hier gehe ich von einem französischem Blatt aus (Kreuz, Pik, Herz, Karo mit Bube, Dame, König), aber es kann auch mit anderen Blättern gespielt werden. Zuerst sortieren wir die Könige aus den Karten. Nieder mit den reichen Patriarchen! Das As zählt Eins und ist somit die niedrigste Karte. Die höchste Karte ist die Dame. Die Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) sind in diesem Spiel irrelevant.

/DER SPIELPLAN

Zeichnet drei oder vier konzentrische Kreise auf. (Vier Ringe ergeben ein etwas längeres Spiel.) Für jede Person, die mitspielt, fügt ihr eine Bahn hinzu, die von außen in die Mitte der Kreise führt. Im Innersten ist die Anomalie. Markiert den kleinsten Ring mit "Sozius", den nächsten mit "Queen", den oder die äußersten Ringe mit "Bro". Setzt eure Spielfigur jeweils auf eure Bahn auf den äußersten Ring.

/ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Letzte:r noch außerhalb der Anomalie zu sein. Ihr müsst mit eurer Spielfigur vorrücken, wenn ihr am Ende einer Runde die niedrigste Karte auf der Hand habt. Weitere Umstände, unter denen ihr vorrückt, sind unten beschrieben.

/ABLAUF EINER RUNDE

Bestimmt eine Person, die in der ersten Runde die Karten gibt. (In den späteren Runden wechselt diese Aufgabe reihum.) Alle, die noch nicht in der Anomalie (in der Mitte der Kreise) gelandet sind, erhalten jeweils eine Karte. Im Uhrzeigersinn, beginnend links von dem:der Geber:in, entscheidet nun jede Person, ob sie mit ihrer Karte zufrieden ist, oder ob sie mit der Person neben sich tauschen will. Diese Person kann den Tausch nur dann verweigern, wenn sie eine Dame (die höchste Karte im Spiel) auf der Hand hat. In diesem Fall ruft sie laut "pew pew!". Andernfalls werden die Karten verdeckt getauscht. So geht es reihum (und womöglich wird eine niedrige Karte reihum weitergeschoben), bis die Runde bei dem:der Geber:in ankommt, der:die nicht mit der Person links von sich tauschen kann (denn diese Person hatte die Tauschrunde begonnen), sondern entscheiden muss, ob sie statt der aktuellen Handkarte lieber eine neue Karte vom Stapel bekommt. Dieser Tausch kann allerdings auch nur stattfinden, wenn die oberste Karte im Stapel keine Dame ist. Sollte es eine Dame sein, rufen alle am Tisch "pew pew!" und der:die Geber:in behält die aktuelle Karte. Die Dame kommt auf den Ablagestapel.

Nach der Tauschrunde decken alle ihre Karten auf; die Person mit niedrigsten Karte auf der Hand muss ihre Spielfigur vorrücken. Alle legen ihre Karten auf den Ablagestapel. Das Kartengeben wechselt zur nächsten Person, und die nächste Runde beginnt.

/KOMMUNIKATIONS- BZW. VERHALTENSREGELN

Personen, deren Spielfiguren auf dem Kreis stehen, der mit "Bro" markiert ist, müssen geduzt und mit "Bro" angesprochen werden. Wer auf dem Queen-Kreis steht, wird als "Queen" und mit "ihr" adressiert. Auf dem Sozius-Kreis wird man mit "Sozius" angesprochen und gesiezt. Unten folgt eine Übersicht und Beispielsätze. Wer diese Anredeformen nicht beachtet, der:die muss zur Strafe einen Schritt Richtung Anomalie ziehen. (Die Spielfigur der falsch angesprochenen Person bleibt, wo sie ist.)

Wer vom Sozius-Ring in die Anomalie ziehen muss, darf von den Mitspielenden, die noch außerhalb der Anomalie sind, nicht mehr angesprochen werden. Personen, die in der Anomalie sitzen, bekommen keine Spielkarten mehr ausgegeben und tauschen nicht mehr mit. (Sie dürfen aber selbst noch Karten austeilen, wenn sie an die Reihe kommen.) Wer auf Witze, Kommentare usw. derjenigen, die in der Anomalie sitzen, reagiert (z.B. antwortet oder lacht), muss ebenfalls einen Schritt Richtung Anomalie tun. Die Person, die in der Anomalie saß, darf hingegen wieder einen Schritt nach außen auf den Sozius-Ring.

Wer an Mitspielende, die in der Anomalie sitzen, beim Geben eine Karte ausgibt oder in der Tauschphase einen Tausch anbietet, muss ebenfalls einen Schritt in die Mitte tun, während die Spielfigur der-/desjenigen in der Anomalie einen Schritt nach außen tun darf.

[Wenn ihr ein kürzeres Spiel wollt, dann spielt so, dass es aus der Anomalie kein Entkommen gibt - wer einmal hineingeraten ist, kommt nicht wieder heraus.]

/ENDE DES SPIELS

Wer zuletzt außerhalb der Anomalie verbleibt, gewinnt das Spiel.

/ÜBERSICHT UND BEISPIELE FÜR DIE ANREDEREGELN

- Bro: 2. Pers. Sg. (du)
- Queen: 2. Pers. Pl. (ihr)
- Sozius: 3. Pers. Pl. (Sie)
- Anomalie: Nicht Anreden! Nicht reagieren!

Bro-Kreis: Bro, warum drückst du mir so eine miese Karte rein? Hab ich dir je was getan?

Queen-Kreis: Ihr seid echt swole, Queen! Darf ich euch einen Snack anbieten?

Sozius-Kreis: Können Sie mir bitte mal die Nüsse geben? Ey, Sozius! Reichen Sie mir die Nussschale!

/IRDISCH-HISTORISCHER HINTERGRUND

Chase the AiS basiert auf einer Familie von Kartenspielen, die seit dem 16. Jahrhundert nachweisbar ist. Unmittelbare Vorlage ist das Höllfahren. Einige Spiele der Familie verwenden keinen Spielplan, sondern eine handvoll Marker pro Spieler:in, von denen man bezahlen muss, wenn man die niedrigste Karte hat oder gegen eine der Regeln verstoßen hat. Manche Versionen des Spiels werden mit besonderen Spielkarten (Vogelkarten oder Hexenkarten) gespielt.

Einige Spielbezeichnungen in dieser Familie sind neben dem Höllfahren noch Hölle, Kuckuck (Cuccu, Coucou), Chase the Ace, L'as qui court, Screw your neighbor.

Jonas Richter
Version 1.0 (AiS Jam, Februar 2021)

CC-BY-SA 4.0 International

*Verwendete Schriftarten: Liberation;
Cintra Stencil Unica (Graviton)*