

// CHOPPER DUELL

/VON JÖRG HAGENBERG

/ INHALTSWARNUNG

Raumkampf mit eventuellem Charaktertod

Bei dem Titel des Spiels überrascht es nicht, dass eben dieses sich um zwei Chopper Jockeys dreht, die sich Kurvenkampf befinden. Dabei wird ein Kartenspiel genutzt, um die Art der Szene, die gespielt wird, über die Farben der gezogenen Karte zu bestimmen. Wer gewinnt entscheiden dagegen die Kartenwerte, wobei man – wie beim Black Jack – so nah an einem Wert von 21 rankommen muss wie möglich, jedoch niemals darüber.

Ihr braucht dazu

- ✦ 2 Spieler*innen
- ✦ Ein Pokerdeck ohne Joker. Falls ihr Online spielt ist die Seite playingcards.io eine sehr gute Alternative
- ✦ Empfohlen für das Online spielen ist eine Software, die euch erlaubt, virtuelle Hintergründe zu nutzen

/ DIE CHARAKTERERSTELLUNG

Euer Charakter braucht einen Namen, ein Callsign – und am besten eine Geschichte dazu, wie er es bekommen hat – sowie einen Chopper, den ihr kurz beschreibt und sagt, was das Besondere an eurer fliegenden Maschine ist.

/ GRUND UND EINSATZ

Bestimmt zusammen, wie es zu dem Duell gekommen ist. Was ist euer Ziel dabei? Geht es um Leben und Tod oder ist es nur ein Trainingsduell?

/ ABLAUF DES FLUGKAMPFES

Schaut, wer von euren Charakteren der bessere Chopper Jockey ist. Diese*r fängt an. Könnt ihr euch nicht einigen, dann zieht beide eine Karte und legt sie offen hin. Wer von euch den höheren Kartenwert hat, beginnt. Bei Gleichstand zieht noch einmal.

Es wird nun abwechselnd gespielt. Bist du an der Reihe, dann ziehe eine Karte vom Stapel auf deine Hand und spiele entsprechend der Farbe auf der Karte eine Szene.

/ DIE SZENEN

Spiele Szenen so, dass du weniger beschreibst, sondern vor allem wörtliche Rede benutzt.

- ✦ Beschreibend (nicht so gut): *Ich mache eine Flugrolle über deinen Chopper und reduziere dabei meinen Schub, um hinter dich zu kommen.*
- ✦ Wörtliche Rede (sehr gut): *Gleich habe ich da, wo ich dich haben will, du Lowbro Bandit. Komm noch etwas näher und ich roll mich über dich und lass meine Kanonen die Symphonie zu deinem Abgang spielen.*

/ DIE FÄRBE

- ✦ **Pik:** Kommentiere deine Flugmanöver und wie du es fast schaffst, deinen Gegner abzuschießen.
- ✦ **Kreuz:** Kommentiere ein äußeres Ereignis, welches dir oder euch das Duell erschwert. Dies kann ein Kurzschluss deiner seitlichen Schubdüsen sein oder ein Asteroidenfeld, in welches ihr reinfliegt.
- ✦ **Karo:** Du aktivierst deinen Stream und sprichst zu deinen Followern über den Kampf und deinen Gegner..
- ✦ **Herz:** Spiele einen inneren Monolog aus, der deine wahren Gefühle zeigt. Hast du Angst um dein Leben? Was denkst du dabei, dass du gleich einen Menschen tötest?

/ WIEDER DIESELBE FÄRBE ...

Wenn du zweimal hintereinander dieselbe Karte ziehst, so ignoriere die Farbe und suche dir einen Szenentyp aus, der dir am besten passt.

Wenn du dieselbe Farbe ziehst wie dein*e Gegner*in in diesem Duell, dann baue auf die vorherige Szene auf. Erwidere das Manöver, beschreibe dieselben Widrigkeiten bei dir, antworte auf den Yologram Post oder gehe auf ihre*seine Gefühle in einem eigenen Monolog ein.

/ KARTENWERTE

- ✦ Ass zählen nach Belieben ein oder elf Punkte. (Der Wert des Asses wird erst dann festgelegt, wenn der Spieler keine weitere Karte mehr kauft – dann zählt der Croupier das Ass so, wie es für den Spieler günstiger ist.)
- ✦ Zweier bis Zehner zählen entsprechend ihren Augen.
- ✦ Bildkarten (Buben, Damen, Könige) zählen zehn Punkte.

/ ZIEL DES SPIELS

Bei den Karten gilt es einen Wert von 21 zu erreichen, ihn aber auf keinen Fall zu überschreiten. Ein*e Spieler*in kann zu jeder Zeit passen und damit erreichen, dass die Karten gezeigt und bewertet werden. Dein*e Gegner*in darf aber vorher noch eine Karte ziehen, muss dies aber nicht. Wer näher an dem Wert von 21 dran ist, ohne diesen zu überschreiten, gewinnt das Duell. Habt ihr einen Gleichstand, dann geht in eine weitere Runde und startet erneut.

/ ENDE

Die*Der Sieger*in beschreibt, wie der Abschuss gelingt. Erlaubt eurer*m Gegner*in noch einen letzten Moment (ein letzter Funkspruch, Yologram Post oder ein letzter Gedanke) oder ein Nachspiel des Duells.

/ OPTIONAL: ACE OF SPADES

Wer das Pik Ass (Ace of Spades) zieht, kann direkt einfordern, dass die Karten aufgedeckt werden, ohne dass die*der Gegner*in noch eine Karte nachziehen kann. Du vollführst ein wirklich waghalsiges Flugmanöver und spielst dieses als Szene auch aus.

/ OPTIONAL: YOLOGRAM STREAM

Schalte deine Kamera ein und nutze einen virtuellen Hintergrund, der ein Chopper Cockpit darstellt.

Nehmt die Session auf. Schneidet, wenn ihr wollt, alles außer die ausgespielten Szenen raus. Ladet das Video hoch und teilt euer Chopper Duell mit der Bromunity.

/ EINSATZ IM ORIGINALSPIEL

Wenn ihr diese Regeln des Chopper Duells in einer Runde Aces in Space einsetzen wollt, ist dies kein Problem. Es gilt dabei:

- ❖ Euer Wert Pilot zeigt, wie viele Runden die*der Gegner*in gewinnen muss, damit du komplett besiegt bist
- ❖ Wer den schlechteren Taktik-Wert hat, muss von dem Pilot-Wert eins abziehen bis zu minimal einen Wert von 1.
- ❖ Wer den schlechteren Geschütz-Wert hat, muss von dem Pilot-Wert eins abziehen bis zu minimal einem Wert von 1.
- ❖ Wer den (klar) schlechteren Chopper hat, der muss von dem Pilot-Wert eins abziehen bis zu minimal einem Wert von 1.

Ihr könnt zusätzlich noch über Fate-Punkte eure passenden Aspekte im Spiel einsetzen, um eine gerade gezogene Karte abzulegen und stattdessen eine neue zu ziehen. Es wird dann nur der Wert der neuen Karte gezählt und auch die Szene entsprechend der Farbe ausgespielt.

Bild von [Peter Fischer](#) auf [Pixabay](#).

