

# JUGGER

## Black Hand Clan Hausregeln

Hier sind unsere Claneigenen Hausregeln für den lustigen  
Freizeitspaß Jugger.

### Equipment:

Das Juggerspiel benötigt zwei Pfähle, einen Hundeschädel und je fünf bewaffnete Spieler.

Der Schädel: Der Schädel, verziert mit schwarzen Runen und zusammengebunden durch ein Lederband, ist der Ballersatz.

Die Pfähle: Markieren einerseits den Spielfeldrand und dienen andererseits als Tor.

### Die Jugger:

Jede Seite darf maximal fünf Spieler ins Feld Schicken. Es muß mindestens ein Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sein. Keine Seite darf ohne Läufer spielen.

Der Läufer: Der einzige Spieler der den Schädel mit dem Körper berühren darf. Seine Aufgabe besteht darin, den Schädel auf den gegnerischen Pfahl zu setzen.

Die Schläger: Die drei Schläger stellen zugleich Verteidiger und Angreifer. Sie halten den Gegner mit ihren Stangen in Schach, währen sie versuchen den Läufer der Gegner zu erschlagen.

Der Schwinger: Der Schwinger ist der Hauptverteidiger des Läufers. Mit seiner Kette versucht er allen Ärger von ihm fernzuhalten.

Die Jugger tragen bei uns normalerweise keine Rüstung. Aber für alle Weicheier und Paladosen da draußen, haben wir folgendes festgelegt:

Maximal Lederrüstung für den Läufer, sowie maximal Kettenrüstung für die anderen Spieler. Allerdings gilt im Sinne der orkischen Kampfeslu... äh, Sportlichkeit, dass alle Teams gleichwertigen Rüstschutz ins Spiel einbringen müssen. Also darf der eine Gegner seinen Läufer nicht Panzern, wenn der andere es nicht kann.

Die Waffen sind ebenfalls festgelegt:

Die Schläger tragen Stangen aus Eisen oder Holz, aber auch Kombinationen sind möglich und erlaubt. Der Schwinger trägt eine Kettenwaffe. Der Läufer verteidigt sich mit einem Dolch, wie er auch für das meucheln und essen üblich ist.

## Das Spielfeld:

Das Spielfeld wird zwar oft nach der Landschaftlichen Gegebenheit bestimmt, aber im allgemeinen wird das Standardfeld durch die zwei Pfähle begrenzt, welche zwölf Schritte eines ausgewachsenen, gesunden Orks auseinander stehen. Sechs Schritte von jedem Pfahl entfernt, also in der Mitte des Feldes, liegt ein Punkt, um den herum ein Kreis von einem Trollschritt gezogen wird. Ein Trollschritt entspricht ungefähr zwei Orkschritten oder anderthalb Halbtrollschritten. Von diesem Punkt liegen die restlichen beiden Spielfeldränder zehn Schritte entfernt.

## Spielregeln:

Gespielt wird drei mal, je einhundert Stein. Das heißt es werden alle drei Herzschnitte Steine gegen eine klappernde Fläche geworfen, bis einhundert Steine geworfen wurden. Sollte bis dahin niemand gewonnen haben, beginnt nach versorgen der Wunden, die zweite, und danach die dritte Runde. Sollten dreihundert Stein nicht reichen um eine Entscheidung herbeizuführen, gelten beide Gegner als gleichwertig.

Es gewinnt die Mannschaft, welche als erste den Schädel auf den gegnerischen Pfahl setzen kann.

Ein Spieler ist nach drei Treffern außer Gefecht gesetzt, und kann erst mit Beginn der nächsten Runde wieder in das Spiel einsteigen. Angeschlagene Spieler, können bis zum Spielende nicht geheilt werden. Bewusstlos geprügelte Spieler können zwischen den Runden geheilt werden, so dass sie in der folgenden Runde mit einem Trefferpunkt einsteigen können.

Es gelten die üblichen LARP-Kampfregele. Keine Schläge auf den Kopf. Kein stechen mit den Waffen, ausgenommen die kernlosen Meucheldolche der Läufer. Kein herumfuchteln mit den Waffen...

Bei absichtlicher, oder mehrfacher unabsichtlicher Missachtung der heiligen und Göttergefälligen Juggerregeln, verwirken die Regelbrecher auf der Stelle ihr Recht zu atmen. Die Toten haben automatisch verloren.