

Kampfrregeln

Dieses Dokument beschreibt die Kampfregeln für Kämpfe am Rittergame. Die Spielleitung behält sich vor, Teilnehmende, die gegen diese Regeln verstossen, von den Kämpfen oder vom gesamten Anlass auszuschliessen.

WICHTIG: Seit 2023 gilt das neue Rüstungssystem: Die Rüstung lässt Kämpfende neu eine bestimmte Anzahl Treffer global einstecken. Erst wenn die Gesamtrüstungspunkte aufgebraucht sind, «stirbt» die getroffene Person regeltechnisch. Dies unterscheidet sich massgeblich von früheren Rittergames (Rüstungspunkte pro Trefferzone). Siehe «1.2.2 Trefferarten» und «3.1 Rüstungen».

1. Allgemeine Kampfregeln

1.1 Grundsätzliches

- Das Spiel ist wichtiger als der Sieg! Alle Teilnehmenden sind angehalten, rücksichtsvoll miteinander umzugehen.
- Es darf nur mit Waffen gekämpft werden, welche vom Gruppenchef (im Zweifelsfall unter Beizug der Spielleitung) geprüft und als regelkonform und sicher eingestuft wurden.
- Jeder und jede ist gebeten ein Maximum an Fairness an den Tag legen. Im Zweifelsfall entscheidet man sich besser einmal zu seinen Ungunsten oder fragt beim Gegner nach.
- Schläge müssen in angemessenem Tempo und deutlich ausgeführt werden. Kein „Fuchtelkampf“.
- Gut gepanzerte KriegerInnen spüren z.T. Geschosse nicht, welche sie treffen. Die Schützen müssen in einem solchen Fall den Getroffenen zurufen.
- Passt euren Kampfstil und eure Schläge den Gegnern an, welchen ihr gegenübersteht: Nicht alle haben dieselbe Erfahrung im Umgang mit Schwert und Schild.
- Jegliche **Treffer am Kopf**, egal mit welcher Waffe, sind **unbedingt zu vermeiden**.
- Versucht eurem «Gegner» ein schönes Spiel zu liefern! Wenn alle so denken, wird es zu einem epischen Erlebnis!

1.1.1 Spielunterbrüche

- In Notfällen (v.a. bei verletzten Teilnehmern) muss ein Time-Out ausgerufen werden. Dies wird durch **lautes «STOPP» rufen** oder durch eine Trillerpfeife signalisiert.
- Bei einem Time-Out müssen sofort sämtliche Kämpfe unterbrochen werden, keiner darf sich weiterhin bewegen. Es dürfen keine spielrelevanten Handlungen ausgeführt werden!
- Wer eine Trillerpfeife hat, leitet das Stopp-Signal weiter. Wer keine hat, hilft mit Rufen das Time-Out bekannt zu machen.
- Sollte das Spiel weitergeführt werden, haben sich alle Spieler wieder an ihre vorherigen Positionen zu begeben. Nur ein OK-Mitglied darf ein Time-Out wieder aufheben.

1.1.2 Kämpfen bei Nacht

- In der Nacht darf **nur mit 1-Hand-Waffen** gekämpft werden (keine Schilde, Bögen, Speere, etc.).
- Sobald es dunkel wird, wird ein Kampf gefährlich. Seid in Kämpfen mit begrenzter Sicht **besonders rücksichtsvoll!** Distanzen sind im Dunkeln besonders schwer abzuschätzen.
- Gewisse Szenarien, die nachts stattfinden, können weitere spezifische Nachtkampfregeln erfordern. Diese werden gegebenenfalls vorgängig vor Ort erläutert.

1.2 Treffer

Kämpfe am Rittergame haben grundlegend zum Ziel, den Gegner mit einer Waffe zu *treffen*. Gelingt dies, spricht man von einem „Treffer“. Grundsätzlich gilt:

- Es geht darum den Gegner kontrolliert zu treffen.
- Es dürfen nur die aufgeführten Trefferzonen angezielt werden (siehe nächster Abschnitt).
- Schläge sind in angemessenem Tempo auszuführen; die Waffe ist vor Kontakt abzubremesen.
- Schläge müssen deutlich ausgeführt werden. Feine Abstreifer oder das Treffen loser Kleidung, werden nicht als Treffer gezählt.

1.2.1 Trefferzonen

Kämpfe am Rittergame berücksichtigen die folgenden Trefferzonen:

- **Torso** – Wird man am Torso (Brustbereich, Bauch oder Rücken) getroffen, zählen sämtliche Treffer.
- **Arme** – Wird man am Arm (Schulter, Oberarm, Unterarm) getroffen, zählen sämtliche Treffer.
- **Beine** – Wird man am Bein (Gesäss, Oberschenkel, Unterschenkel) getroffen, zählen sämtliche Treffer.
- **Ausgenommen** von den Trefferzonen sind: **Hände, Füße und der Unterleib**. Wird man in diesen Zonen getroffen, so erleidet man keine regeltechnischen Auswirkungen.

Schläge auf den **Kopf** sind verboten und unbedingt zu vermeiden! Kommt ein Kopftreffer dennoch vor, hat sich der/die Angreifer/in zu entschuldigen und sich nach dem Befinden des/der Getroffenen zu erkundigen.

Regeltechnische Auswirkungen bei Kopftreffern: Angreifende sind sofort tot, dies gilt auch bei Geschossen! Getroffene erleiden keine regeltechnischen Auswirkungen.

Obwohl Treffer am Kopf nicht erlaubt sind, sollte man nicht vergessen, dass man selbst immer einen Kopf trägt und diesen entsprechend schützen muss! Das Tragen von Helmen oder Polsterhauben wird von der Spielleitung empfohlen, ebenso das Abblocken von hohen Treffern mithilfe eines Schilds.



1.2.2 Trefferarten

Am Rittergame werden grundsätzlich zwei Arten von Treffern unterschieden:

- **Einfache Treffer** – Alle nicht weiter spezifizierten Treffer fallen in diese Kategorie. Zum Beispiel Treffer mit Schwert, Dolch, Speer, Einhand-Axt, Kampfstab, Wurfspeer...
- **Doppelte Treffer** – Sämtliche Treffer mit zweihändigen Schwertern, Äxten, Keulen und Hämmern, fallen in diese Kategorie. Dasselbe gilt für die Geschosse von Bogen (Pfeil) und Armbrust (Bolzen). Unerwartete Treffer zählen ebenfalls doppelt! Etwa bei einem Überraschungsangriff von hinten, oder wenn der/die Getroffene dabei war zu flüchten.

Wer an einer erlaubten Trefferzone getroffen wird, verliert so viele Rüstungspunkte, wie er Treffer erlitten hat. Wer keine Rüstung trägt oder keine Rüstungspunkte mehr hat, ist tödlich verwundet. Wer verwundet ist, darf nicht weiterkämpfen und kann sich nur noch aus dem Kampf zurückziehen, um Hilfe zu rufen und einen Heiler aufzusuchen. Gelingt dies nicht innert kürzester Zeit (1 min) oder steckt die tödlich verwundete Person weitere Treffer ein, so stirbt sie auf der Stelle.

1.3 Leben und Sterben

- In einem Kampf «stirbt», wer tödlich verwundet ist und
 - nicht innerhalb von 1 min Hilfe erhält (z.B. zu einem Heiler gebracht wird), oder
 - im verwundeten Zustand weitere Treffer einsteckt (z.B. niedergestreckt wird).
- Wer «stirbt», soll dies auch ausspielen – z.B. laut schreien, hinfallen und einen Moment liegen bleiben. Nach kurzer Zeit kann man aufstehen und sich aus dem Kampfgeschehen entfernen.
- Unterwegs müssen Gefallene ihre Waffen umgekehrt über dem Kopf tragen, damit man von weitem sieht, dass sie «tot» sind. Im Zweifelsfall ruft ihr Gegnern und Verbündeten zu, dass ihr bereits tot seid. Ansonsten dürft ihr mit niemandem sprechen, und dürfen keine spielrelevanten Informationen ausgetauscht werden!
- Sobald man sich vom Kampfgeschehen entfernt hat, folgt man bestimmten Regeln, die vom jeweiligen Szenario abhängig sind.

Fairness ist das oberste Gebot! Wir wollen niemanden sehen, der zwecks Hinterhalts „tot spielt“, indem er seine Waffe falsch herum trägt! Auch entscheidet man sich im Zweifelsfall besser einmal zu seinen Ungunsten oder fragt beim Gegner nach. Das Spiel ist wichtiger als der Sieg!

1.3.1 Wiederbelebung

Die Regeln zur Wiederbelebung hängen vom jeweiligen Szenario/Programmblock ab. Details können den **Rollenspiel-Regeln** entnommen werden.

1.3.2 Plündern

Am Rittergame ist es möglich im Kampf besiegte Gegner zu „plündern“ (d.h. Sie wurden entweder getötet oder haben sich ergeben). Die Plünder-Regeln werden in den **Rollenspiel-Regeln** detailliert erläutert.

1.3.3 Heilung

- Verschiedene Spieler und Wesen haben die Möglichkeit zu heilen. Zudem gibt es Heiltränke, und andere vergleichbaren Gegenstände. Mehr dazu findet sich in den **Rollenspiel-Regeln**.
- Wenn ein neues Szenario beginnt, starten alle Spieler wieder mit voller Gesundheit und Rüstung.

2. Waffen

Die Regeln für Waffen am Rittergame haben sich nicht geändert – wenn ihr in den letzten Jahren (2018, 2019, 2022) an einem Rittergame dabei wart, dürft ihr eure Waffen weiterhin verwenden, sofern sie in einem guten Zustand sind. Wer schon länger nicht oder noch nie an einem Rittergame war und vor hat, eigenes Material (gekauft oder selbst gebastelt) mitzubringen, sollte das Dokument «**Waffenregeln**» lesen!

Das Wichtigste wird hier nochmal kurz zusammengefasst:

- Nur von der Spielleitung genehmigte Waffen sind am Rittergame erlaubt.
 - Dazu gehören Holz Waffen (siehe **Waffenregeln**) und LARP-Waffen.
- Beschädigtes Material auf keinen Fall weiterhin verwendet werden!
- Für Materialschäden wird keine Haftung übernommen.
- Die maximale Zugkraft für einen Bogen beträgt 25 lbs (LARP-Standard).
- Das Weitergeben bzw. Plündern eines Bogens oder einer Armbrust ist nicht erlaubt.

3. Rüstung und Schilde

Grundsätzlich sollten Rüstungen möglichst authentisch aussehen, um das Rollenspielflair zu fördern. Neben dem Aussehen der Rüstungen wird auch das Gewicht berücksichtigt. Wer mit 20 kg Metall am Körper durch den Wald rennt, soll auch einen Vorteil dafür kriegen. Die Rüstungspunkte werden gemäss untenstehender Liste von den Teilnehmer*Innen selbst eingestuft; im Zweifelsfall kann die Spielleitung beigezogen werden. Bei Meinungsverschiedenheiten hat immer die Spielleitung das letzte Wort.

3.1 Rüstungen

Die folgenden Rüstungstypen sind vorgesehen, die dem Träger verschieden viele Rüstungspunkte geben. Welches Rüstungsteil in welche Kategorie fällt, wird von der Spielleitung entschieden:

- **Kopf** – ein Helm, der den Kopf rundherum schützt
 - **1 Rüstungspunkt** für Lederhelme oder leichte «Blechhelme».
 - **2 Rüstungspunkte** für schwere Stahlhelme.
- **Torso** – eine Rüstung, die den Brustbereich, Bauch, Rücken (und evtl. Schultern/Arme) abdeckt
 - **1 Rüstungspunkt** für Lederrüstung, dicke Gambesons und leichte Kette.
 - **2 Rüstungspunkte** für schwere Kette, Schuppenpanzer, Lamellen- und Plattenrüstung.
 - **3 Rüstungspunkte** für eine Kombination davon (1+2)
- **Arme/Beine** – ein Paar Arm- oder Beinschienen, welche die Arme oder Beine schützen
 - **1 Rüstungspunkt** für ein Paar leichter Rüstungsteile (Leder, Blech)
 - **2 Rüstungspunkte** für ein Paar schwerer Rüstungsteile (Metall, Platte).
 - Es darf auch je ein Arm/Beinschutz zu einem Paar kombiniert werden.
- **Rüstungsergänzungen** – separate schwere Plattenschultern und/oder Panzerhandschuhe (Platte)
 - **1 Rüstungspunkt** (maximal) für ergänzende Teile, die nicht bereits Teil einer Rüstung sind

Die Rüstungspunkte (RP) addieren sind pro Rüstungsteil, **maximal sind also 10 Rüstungspunkte möglich:**
Helm (2 RP) + Gambeson & Kettenhemd (3 RP) + Arm-& Beinschienen (2+2 RP) + Rüstungsergänzung (1 RP)

3.2 Schilde

- Treffer auf den Schild mit sämtlichen Waffenarten haben keine Wirkung. Ausnahmen können in speziellen Situationen angekündigt werden.
- Jede Person darf im Kampf maximal einen Schild auf sich tragen.
- Die Schilde dürfen keine gefährlichen Spitzen, Stacheln oder herausragende Ecken aufweisen. Zerbricht ein Schild im Kampf, so darf er nicht weiterhin verwendet werden.
- Mit dem Schild ausgeteilte Schläge/Stösse haben **keine** regeltechnische Auswirkung.

3.3 Handschuhe

- Gute Lederhandschuhe sind **sehr zu empfehlen**, obwohl sie spieltechnisch keinen Vorteil bringen. Wer versehentlich ein Schwert schlecht pariert, wird um den zusätzlichen Schutz froh sein.

4. Spezielle Wesen

Einige Wesen haben einen natürlichen Bonus, der sich in Kämpfen auswirkt. Diesen Bonus erhält aber nur, wer sie entsprechend verkleidet und von der Spielleitung als ein solches Wesen anerkannt wurde.

- **Ork / Halbtroll:** Diese Wesen können die ersten 2 Treffer (egal welche Trefferzone) ignorieren. Ab dem dritten Treffer kommen normale Regeln betreffend Trefferzonen und Rüstungen zum Einsatz.
- **Zwerg:** Diese Wesen können den ersten Treffer (egal welche Trefferzone) ignorieren. Ab dem zweiten Treffer kommen normale Regeln betreffend Trefferzonen und Rüstungen zum Einsatz.
- **Übernatürliches:** Sonstige Kreaturen werden nur zu gewissen Spielsituationen von der Spielleitung eingesetzt und können nicht frei gespielt werden.