

DRINKING GAME REGELN

Ihr spielt im Drinking-Game Modus.

*Erlebt die Mühen eurer Gemeinschaften am eigenen Leib.
Tragt durch euren Einsatz zum Gelingen bei.
Viel Spaß und Prost!*

1)Erzwungen: *Trinke 1 Schluck nachdem*

- einer deiner Charaktere getötet wurde.
- du deine Bedrohung erhöht hast.
- ein Abschnitt des Abenteurers oder ein Nebenabenteurer bewältigt wurde.

2)Reaktion: *Trinke 2 Schluck als Ausgleich.*

- Einer deiner Charaktere erleidet Schaden
-> heile 1 Schaden von ihm.
- Einer deiner Charaktere wird durch eine Begegnungs- oder Abenteuerkarte erschöpft
-> mache ihn spielbereit.
- Die Spieler sind nicht erfolgreich im Abenteuer.
-> lege 1 Fortschritt auf das aktuelle Abenteuer bzw. den aktiven Ort (alle Spieler trinken).

3)Aktion (jeder Spieler kann jede Aktion 1x pro Runde wählen): *Trinke 3 Schluck und wähle*

- einen Spieler. Er zieht 1 Karte.
- einen nicht-einzigartigen Gegner. Füge ihm 1 Schaden zu.
- einen Helden. Er erhält 1 Ressource.

DRINKING GAME RULES

You are playing Drinking-Game mode.

*Feel the pains and efforts of your fellowships.
Do your best to help your heroes on their quests.
Have fun, and cheers!*

1) Forced: *Drink 1 shot after*

- one of your characters is destroyed.
- you raise your threat.
- a quest stage or side-quest is defeated.

2) Reaction: *Drink 2 shots for compensation.*

- One of your characters suffers damage
 - > heal 1 damage on that character.
- One of your characters becomes exhausted by a quest/encounter effect
 - > ready that character.
- Players don't quest successfully
 - > place 1 progress on the current quest / active location (if all players drink).

3) Action (each player can choose each action once per round): *Drink 3 shots to*

- choose a player. That player draws a card.
- choose a non-unique enemy. Deal 1 damage to that enemy.
- choose a hero. Add 1 resource to that hero's resource pool.

Lord of the Rings LCG – Drinking Game

Regelwerk (deutsch) V.2.2

Diese Spielvariante wurde inspiriert durch das MECCG-Drinking-Game, das traditionell auch auf der LURE gespielt wird. Zusätzliches Kartenmaterial wird hier nicht benötigt.

Jeder Spieler wählt ein alkoholisches Getränk, von dem er sich selbst einen ausreichenden Vorrat zur Verfügung stellt. Die Maßeinheit für die zu trinkende Menge ist ein „Schluck“. Die genaue Menge kann je nach Getränk (und Trinker) natürlich variieren.

Im Spiel gibt es diverse Anlässe, bei denen getrunken wird. Meist geschieht dies, wenn etwas Schlechtes im Spiel passiert. Dadurch wird symbolisiert, dass die Spieler die Mühen und Anstrengungen ihrer Gemeinschaften am eigenen Leibe miterleben. Andererseits haben die Spieler die Möglichkeit, durch ihren eigenen Einsatz ihren Teil zum Gelingen beizutragen.

Diese Elemente werden gemäß der „1-2-3-Faustregel“ umgesetzt:

- Die 1 steht stets für einen „**Erzwungen**“-Effekt, bei dem die Spieler keine Wahl haben. Sie *müssen* 1 Schluck trinken.
- Die 2 steht jeweils für einen „**Reaktion**“-Effekt, durch den die Spieler die Möglichkeit haben, einen Ausgleich herbeizuführen. Dafür *können* sie, wenn sie wollen, 2 Schluck trinken.
Zur Klarstellung: Es ist nicht möglich, durch Trinken der doppelten Menge den doppelten Effekt zu erzielen.
- Die 3 steht für „**Aktionen**“. Hier *können* die Spieler aktiv in das Spielgeschehen eingreifen, wenn sie 3 Schluck trinken. Aus Balancing-Gründen sind diese Aktionen limitiert. Jeder Spieler darf jede dieser Aktionen 1x pro Runde nutzen, sie können aber im Sinne des Kooperationsaspekts auch für die Mitspieler eingesetzt werden.

1) Erzwungen

- Nachdem ein Charakter getötet wurde, trinkt der kontrollierende Spieler 1 Schluck.
- Nachdem ein Spieler seinen Bedrohungsgrad um einen beliebigen Wert erhöht hat, trinkt dieser Spieler 1 Schluck (natürlich auch am Ende jeder Runde).
- Nachdem ein Abschnitt des Abenteuers oder ein Nebenabenteuer erfolgreich bewältigt wurde, trinkt jeder Spieler 1 Schluck.

2) Reaktion

- Nachdem einer deiner Charaktere eine beliebige Menge an Schaden genommen hat, trinke 2 Schluck, um 1 Schaden von diesem Charakter zu heilen.
- Nachdem einer deiner Charaktere aufgrund des Effekts einer Begegnungs- oder einer Abenteuerkarte erschöpft wurde, trinke 2 Schluck, um diesen Charakter spielbereit zu machen.
- Nachdem die Spieler im Abenteuer nicht erfolgreich waren, kann jeder Spieler 2 Schluck trinken. Falls alle Spieler dies tun, wird 1 Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer gelegt (bzw. auf den aktiven Ort, falls vorhanden).

3) Aktion (*jeweils nur 1x pro Runde*)

- Trinke 3 Schluck, um einen Spieler 1 Karte ziehen zu lassen.
- Trinke 3 Schluck, um einem nicht-einzigartigen Gegner 1 Schaden zuzufügen.
- Trinke 3 Schluck, um dem Ressourcenvorrat eines Helden 1 Ressource hinzuzufügen.

Viel Spaß und Prost!

© 2017 by Uli „Taurelin“ Bauer

Lord of the Rings LCG – Drinking Game

Rules (English) V.2.2

This alternative format was inspired by the MECCG-Drinking-Game, which is being played traditionally at the LURE, too. You don't need any extra-cards here.

Each player chooses an alcoholic drink and brings a sufficient supply to the gaming area. The unit for how much you are supposed to drink is called a 'shot'. What that means exactly depends on the drink (and the drinker), of course.

During normal gameplay, there are several situations in which drinking is required – usually, when something bad happens in the game. This symbolizes how the players themselves live through the pains and efforts of their fellowships. On the other hand, the players have many opportunities in which they can help their heroes on their way.

These elements are played out according to the so-called '1-2-3-rule-of-thumb':

- 1 always stands for a "**Forced**"-effect. The players *have to* drink 1 shot, whether they want to or not.
- 2 means a "**Reaction**"-effect. Optionally, the players *can* drink 2 shots, to achieve a compensation.
Clarification: It is not possible to drink a double number of shots for a double effect.
- 3 represents an "**Action**". Here the players *can* actively influence the game-state by drinking 3 shots. These options are limited, however, due to balancing. Each player can use each of these actions once per round. At least, since this is a cooperative game, you can help your fellow-players here.

1) Forced

- After a character is destroyed, the controlling player drinks 1 shot.
- After a player raises his threat by any amount, that player drinks 1 shot (yes, also at the end of each round).
- When a quest stage or a side-quest is defeated, each player drinks a shot.

2) Reaction

- After one of your characters suffers damage, drink 2 shots to heal 1 damage on that character.
- After one of your characters becomes exhausted by the effect of a quest or encounter card, drink 2 shots to ready that character.
- After the players don't quest successfully, each player may drink 2 shots. If all players do, place 1 progress on the current quest (or the active location, if applicable).

3) Action (*each only once per round*)

- Drink 3 shots to choose a player. That player draws 1 card.
- Drink 3 shots to choose a non-unique enemy. Deal 1 damage to that enemy.
- Drink 3 shots to choose a hero. Add 1 resource to that hero's resource pool.

Have fun, and cheers!

© 2017 by Uli „Taurelin“ Bauer