

## 1 Allgemeines

Gevrit ist der Schutzgott der Stadt Neikok. Er ist ein Gott des Glückes, des Schicksals und des Spiels. Das Leben im Tempel von Neikok wird demnach auch von diesen Faktoren bestimmt. Gevrit ist bekannt (berüchtigt?) dafür, dass er tief in das Privatleben seiner Anhänger eingreift, aus heutiger irdischer Sicht wird die Grenze zur Verletzung der Persönlichkeitsrechte weit überschritten.

## 2 Ootpha

Finanziert wird der Tempel zu Neikok zu einem großen Teil von einem Kasino. Neben den üblichen Kasinospielen, den drankanschen Verschnitten von Roulette, Blackjack, Baccara, etc. ist dieses Kasino besonders bekannt geworden durch ein Spiel, das nur hier angeboten wird: Ootpha.

Im Kasino stehen 15 Ootphatische, doch ist es ein sehr seltenes Ereignis, wenn sie alle bespielt werden.

Die Bank wird immer besetzt von einer weiblichen Tempelangestellten, oder Priesterin. Der Einfachheit halber hier Spielführerin genannt. Eine hübsche Spielführerin, mit etwas Spielgeschick, kann den Tageseinnahmen des Kasinos nochmals zu einem deutlichen Zugewinn verhelfen.

Ein Ootpha als Spielführerin anzubieten ist völlig freiwillig. Niemals wird eine Frau im Tempel dazu aufgefordert (von Seiten des Tempels. Spieler machen das gerne mal.) oder gar verpflichtet. Doch ist bekannt, dass Frauen, die öfters mal ein Ootpha anbieten bei der Vergabe freier Positionen oder von Vergünstigungen bevorzugt werden.

Die Spielführerin spielt gegen bis zu neun Teilnehmer, die jederzeit aus dem Spiel aussteigen können, oder bei unbesetzten Plätzen neu einsteigen. Das Spiel stellt sich am ehesten dar als eine Mischung zwischen Mehrspielerschach und Fang Den Hut. Die Spielführerin spielt aus einer sogenannten Burg, jeder Spieler hat darum herum verteilt ein sogenanntes Lager. In diesem Lager kann er nach bestimmten Regeln gegen bares seine Spielfiguren kaufen und aufstellen. Der Spielführerin ist genau vorgeschrieben, welche Figuren und wie sie diese aufzustellen hat. Eine Figur bei ihr ist dabei besonders wichtig, genannt Weisse Dame, Burgfräulein oder Burgdame. Dazu später.

Gespielt wird in zufälliger Reihenfolge. Die Spielführerin dreht an einem Rad, das in elf Felder eingeteilt ist. Eines für jeden Spieler, sie selbst steht zwei mal darauf. Ein Zeiger, ähnlich wie beim Roulette, zeigt daraufhin an, wer dran ist. Der Spieler versucht nun gegnerische Figuren einzufangen und in sein Lager zu bringen. Gelingt ihm dies, so bekommt er den Wert der Figur ausbezahlt. Ein Spieler kann also durchaus als Gewinner aus dem Spiel gehen, ohne den Hauptpreis bekommen zu haben. Natürlich ist das Spiel so angelegt, dass die meisten Figuren von der Spielführerin, also vom Kasino erobert werden.

Das Ootpha dauert, bis eines von drei Ereignissen eintritt:

1. Alle Spieler haben aufgegeben.

2. Das Kasino schließt. Einsätze werden nicht zurückerstattet.
3. Die Weisse Dame wurde erobert und in ein Lager gebracht.

Der dritte Punkt dieser Liste ist der Hauptpreis, der Grund für die Bekanntheit dieses Spieles. Und gleichzeitig der Grund, warum ich eingangs die Freiwilligkeit so betont habe. Nicht nur bekommt der Sieger den Wert aller Figuren auf dem Feld ausbezahlt, üblicherweise ohnehin nur ein Bruchteil dessen, was die Bank bisher eingenommen hat. Er hat damit auch die Spielführerin gewonnen. Bis Mittag des nächsten Tages steht sie ihm zur Verfügung. Details überlasse ich der Phantasie der Leser.

Spieler, die gut genug sind, eine Spielführerin zu schlagen, sowie deren Gewohnheiten sind im Tempel bekannt, sodass eine geübte Spielführerin das Risiko für sich überschaubar halten kann. Bevor eine Frau das erste mal ein Ootpha anbietet bekommt sie natürlich eine fundierte Ausbildung in den Feinheiten des Spieles. Mit der Zeit lernt sie dann, wie lange sie gegen die anwesende Spielerschaft durchhalten kann, und kann den Startzeitpunkt des Ootpha so abpassen, dass die spannendsten Momente kurz vor Kasinoschluss liegen.

Ein Spiel zu verlieren ist für die Spielführerin nicht ehrenrührig. Nicht ausserhalb des Tempels, wo sie für ihre Hingabe zu ihrem Gott gelobt wird. Schon gar nicht im Tempel. Eine Spielführerin, die gelegentlich auch mal verliert kann dem Kasino deutlich höhere Einnahmen bescheren, als eine, die bekanntermaßen immerzu nur gewinnt.

## 2.1 Regeln

Erster Entwurf an Regeln ohne Gewähr:

1. Die Spielführerin spielt von der Mitte aus.
2. Jeder Spieler spielt von einer Seite, die er beim Spieleinstieg festlegt.
3. Die Spieler kaufen Spielsteine mit bestimmten Wert.
4. Für jeden Spielstein, den ein Spieler kauft, inklusive des Ersten, bekommt die Spielführerin einen Stein gleichen Wertes. Dieser wird in die Mitte gesetzt.
5. Der Spieler am Zug wird zufällig ermittelt. Siehe oben.
6. Zu Anfang des Zuges kann ein Spieler neue Steine kaufen und auf das äußerste Feld an seiner Seite setzen.
7. Nun können Steine auf dem gleichen Feld umgruppiert werden, das heisst eigene Stapel zusammengefügt oder auseinandergenommen werden. Jeder neu entstehende Stapel muss einen eigenen Stein als obersten Stein haben. Stapel dürfen nur oberhalb eigener Steine auseinandergenommen werden.
8. Der Spieler zieht nun einen eigenen Stapel über eine Kante auf ein Nachbarfeld.

9. Sind auf diesem Feld bereits gegnerische Steine, und hat der oberste Stein des eigenen Stapels einen Wert mindestens gleich des höchstwertigen gegnerischen Steines obenauf auf einem Stapel, so darf der eigene Stapel auf diesen höchstwertigen gegnerischen Stapel gesetzt werden. Dieser wird dadurch Bestandteil des eigenen Stapels.
10. Befindet sich nun ein eigener Stapel auf dem Startfeld des Spielers am Zug, so darf er diesem die gegnerischen Steine entnehmen und sich deren Wert auszahlen lassen.
11. Für den Wert der Weissen Dame gelten Sonderregeln:
  - (a) Die Weisse Dame kann jeden Stein einfangen.
  - (b) Die Weisse Dame kann von jedem Stein eingefangen werden.
  - (c) Befindet sich ein Stapel der Spielführerin auf dem gleichen Feld wie die Weisse Dame, so zählt dieser stets als höherwertig und muss zuerst eingefangen werden.
12. Jedes Feld kann nur eine begrenzte Anzahl an Stapel aufnehmen. Die äusseren mehr, als die inneren mit Ausnahme des Mittelfeldes. Befindet sich bereits die maximale Anzahl an Stapeln auf einem Feld, und der Spieler am Zug kann nicht einfangen, so kann er nicht auf dieses Feld ziehen. Stapel auf einem vollbesetzten Feld können nur zusammengefügt, aber nicht aufgeteilt werden.

### 3 Feierlichkeiten

Der Zeitpunkt für das Hochfest des Gevrit wird jährlich neu ausgelost.