

Tjoste



Das mittelalterliche Lanzenstechen für 2 (oder mehr) Ritter

Tjoste

Tjoste ist ein ritterliches Zweikampfspiel zwischen Kämpfern hoch zu Roß aus den Zeiten des Mittelalters und der Renaissance.

Die Tjoste wurde zu einem ikonischen Merkmal der Ritter im romantisierten Mittelalter.

Voraussetzungen

Um eine Tjoste mit Miniaturen auszutragen, brauchen die Spieler folgendes:

Mindestens einen Ritter zu Pferd je Spieler. Jeder Ritter steht auf einer 1"x2" Base.

3 zehneckige Würfel (W10) je Spieler – einen davon in einer anderen Farbe als die anderen beiden.

(Bei Tjoste zählen geworfene 0er als 0, nicht als 10!)

Eine Turnierarena (siehe unten)

Die Arena

Für eine Arena braucht es mindestens den "Tilt" – die Barke in der Mitte, an der die Streiter entlangreiten, bevor sie aufeinander prallen. Der Tilt ist exakt 10" lang. Natürlich steht es Dir frei, so viel Dekoration zu bauen, wie Du magst: Tribünen, Marktstände, Zuschauerränge und was Dir noch alles einfällt, um das Ereignis gebührend in Szene zu setzen.

Die Teams

Wie oben beschrieben benötigt jeder Spieler mindestens 1 Ritter, um am Turnier teilnehmen zu können. Alle Spieler nehmen mit der selben Anzahl an Rittern teil. Die ritterliche Ehre verlangt Gleichheit unter den Teilnehmenden.

Phasen der Tjoste

Bei einer Tjoste geht es um mehr, als um Ritter, die aufeinander prallen. Die Tjoste ist das Highlight eines Ereignisses das mehrere Tage andauern kann. An jedem Tag sind die Ritter damit zugange, sich vorzubereiten, oder auf die ein oder andere Art an den Feierlichkeiten teilzuhaben.

Am ersten Tag versuchen die Ritter die Gunst eines jungen Fräuleins zu erheischen. Ein Fräulein zeigt ihre Gunst gerne durch das Geben eines Stückes ihres Gewandes oder ihres Schleiers.

Am zweiten Tag findet die eigentliche Tjoste statt. Hölzerne Lanzen bersten auf Stahl zur Erheiterung der Massen – und die Menge jubelt. Nach dem Lanzenstechen nehmen die Ritter dann an den Festivitäten statt – sofern sie noch laufen können.

Am dritten Tag werden die Sieger gekürt.

Während des Lanzenstechens führen die Ritter kein Buch über ihre erzielten Punkte – das machen andere für sie. Daher hat die Siegerehrung bis zum Folgetag zu warten.

Die Gunst eines Fräuleins

Am ersten Tag versucht jeder Ritter die Gunst eines Fräuleins zu erlangen.

Dazu wirfst Du für jeden Deiner Ritter 2W10.

Wirfst Du auf mindestens einem der Würfel eine 0, erweist ein Fräulein dem Ritter eine *Geringe Gunst*.

Wirfst Du mit beiden Würfeln einen Pasch (2 mal 0 zählt hier mit), erweist ein Fräulein dem Ritter eine *Große Gunst*.

Ein Ritter, der eine *Geringe Gunst* erwiesen bekommen hat, darf ein mal einen seiner Würfel neu werfen, muss aber das neue Ergebnis akzeptieren.

Ein Ritter, der eine *Große Gunst* erwiesen bekommen hat, darf ein mal beide Würfel neu werfen, muss aber das neue Ergebnis akzeptieren.

Wenn Du mit mehreren Rittern in Deiner Staffel spielst, magst Du Dir vielleicht aufschreiben, welcher Ritter welche Art der Gunst erwiesen bekommen hat – wenn überhaupt.

Die Tjoste

Am zweiten Tag treffen die Ritter aufeinander, um zu demonstrieren, wer der fähigste von ihnen ist.

Sie werden gegeneinander reiten. Und obwohl das aus dem Sattel stoßen die sicherste Methode ist, die Begegnung frühzeitig zu beenden (sowie eine riskante Möglichkeit, viele Punkte auf einmal zu ergattern), ist das Brechen der Lanzen das, was der Staffel Punkte bringt.

Doch fangen wir zuerst an, die Begegnungen aufzustellen. Einen Ritter gegen einen Ritter antreten zu lassen nennt man eine *Begegnung*. Um festzulegen welcher Ritter welchem anderen Ritter *begegnet*, erstellt jeder Spieler einen Marker mit einer Nummer für jeden seiner Ritter. Werft nun alle Marker einer Staffel in einen Beutel und die Marker der anderen Staffel in einen anderen Beutel. Zieht nun aus jedem Beutel je einen Marker um die Paarung der ersten *Begegnung* zu erhalten, dann verfährt ebenso für die zweite *Begegnung* und so weiter, bis jeder Ritter für eine *Begegnung* einen Partner aus der anderen Staffel hat. Für jede Begegnung gilt:

Die beiden Ritter einer Paarung treffen sich am Tilt. Stelle je ein Rittermodell so, dass aus seiner Blickrichtung seine Basis mit der rechten Seite des Tilts abschließt (siehe fig. 1)



fig. 1: Aufstellung

Jetzt schau Dir Deine Würfel an.
 Jeder Spieler besitzt einen Würfel einer einzelnen Farbe. Dies ist der *Tjost Würfel*. Die beiden Würfel mit der anderen Farbe werden die *Kampfwürfel*. Die Ritter senken ihre Lanzen und zielen auf eine Stelle ihres Gegners.
 Verdeckt legt jeder Spieler seinen *Tjost Würfel* auf einen beliebigen Wert. Haben beide Spieler ihren Würfel gelegt, decken sie ihn gleichzeitig auf und können so auch das Ergebnis des Gegners sehen. Das Ergebnis wird *Tjost Wert* genannt.
 Die Ritter haben ihre Lanzen grob auf irgendeine Stelle an ihrem Gegner gerichtet. Während sie nun ihren Gegner angreifen, *richten* sie ihr Ziel erneut *aus*. Erneut verdecken beide Spieler ihren *Tjost Würfel* und ändern den *Tjost Wert* um bis zu 2 auf- oder abwärts. (Ein *Tjost Wert* von 5 kann also hoch bis auf 7 oder runter bis auf 3 modifiziert werden).
 Dann decken beide Spieler ihren *Tjost Würfel* auf. Ein Spieler, der seinen *Tjost Wert* gar nicht oder höchstens um 1 verändert hat, *galoppiert* nun 4" entlang seiner Seite des Tilts.
 Ein Spieler der seinen *Tjost Wert* um 2 geändert hat, *trabt* mit seinem Ritter 2" an seiner Seite des Tilts entlang.
 Sind die Ritter nicht *aufeinandergeprallt* (siehe unten), wiederholt das *Ausrichten* wie oben beschrieben. Sobald beide Ritter sich am Tilt gegenüber stehen oder aneinander vorbeigeritten sein, *prallen* sie *aufeinander* (fig. 2+3).

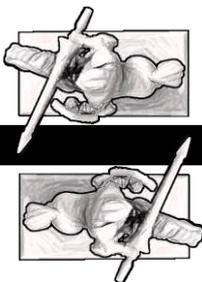


fig. 2: Ritter stehen sich gegenüber

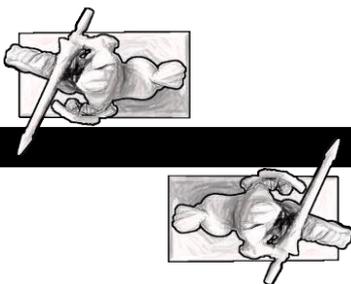


fig. 3: Ritter sind aneinander vorbeigeritten

Sobald beide Ritter *aufeinanderprallen*, geht der Ritter zuerst in den *Angriff*, der den niedrigeren *Tjost Wert* hat, und wirft hierfür seine *Kampfwürfel*. (Denk daran: Ein Ritter, dem eine *Gunst* erwiesen wurde, darf einen oder beide Würfel neu werfen.)
 Für jedes Ergebnis von

$$\text{Kampfwürfel} + \text{Tjost Würfel} = 10 \text{ oder mehr}$$

Erhält der Gegner 1 *Treffer*.
 (Zur Erinnerung: Eine 0 zählt als 0 – nicht als 10!)
 Ein Ritter, der mindestens 1 *Treffer* abbekommen hat, muss sich *verteidigen*, indem er 1 Würfel wirft je *Treffer* den er erhalten hat. Für jedes Ergebnis von 7 oder mehr, hat der Ritter sich *verteidigt* und reduziert die Anzahl der erhaltenen *Treffer* um 1. Dadurch kann die Zahl der erhaltenen *Treffer* auf 0 sinken. Wenn ein Ritter *verteidigt* und die letzte Bewegung eines *Angreifers* der *Galopp* war, muss der *Verteidiger* 1 erfolgreiche *Verteidigung* neu werfen und wertet das zweite Ergebnis.
 Jetzt lass die *Treffer* Punkte erzielen:
 Hat der *angreifende* Ritter nicht mindestens 1 *Treffer* vor der *Verteidigung* erzielt, erhält der Spieler 0 Punkte. Zuschauer fangen an, vergammeltes Gemüse und faule Eier nach dem Ritter zu werfen. (Die hat jedoch keine Auswirkungen auf das Spiel.)
 Hat der *Angreifer* irgendeine Anzahl an *Treffern* erzielt, die jedoch alle *verteidigt* wurden, hat der *Treffer* die Lanze intakt gehalten.
 Der Spieler erhält +1 Punkt.
 Hat der *Angreifer* 1 *Treffer* erzielt, der nicht *verteidigt* wurde, hat der *Treffer* die Spitze der Lanze bersten lassen. Zusätzlich wurde der gegnerische Ritter *aus dem Gleichgewicht* gebracht.
 Der Spieler erhält +2 Punkte.
 Hat der *Angreifer* 2 *Treffer* erzielt, die nicht *verteidigt* wurden, hat der *Treffer* die komplette Lanze in kleine Stücke bersten lassen, sehr zur Begeisterung der Zuschauer. Zusätzlich wurde der Gegner *aus dem Sattel gehoben*.
 Der Spieler erhält +3 Punkte.
 Ist der andere Ritter nun *WEDER aus dem Gleichgewicht* *NOCH aus dem Sattel gehoben*, werden die Rollen des *Angreifers* und des *Verteidigers* getauscht: der andere Spieler wird nun der *Angreifer*, wirft seine *Kampfwürfel* und addiert den zuvor festgelegten *Tjost Wert* zu einem Ergebnis, das wie oben beschrieben *verteidigt* werden kann. Danach kann jeder *Treffer* Punkte erzielen (siehe oben).
Prallen beide Ritter mit dem selben *Tjost Wert* *aufeinander*, *greifen* sie sich gleichzeitig *an*. Beide Spieler werfen für *Angriffe* und beide *verteidigen*. Auch können beide Spieler Punkte erhalten – alles wie oben beschrieben.

Einen Ritter *aus dem Sattel zu heben*, beendet zwar die *Begegnung*, aber das Bersten der Lanzen erzielt Punkte. Birst einem Ritter die Lanze, so hält sein Knappe eine weitere parat, so dass die *Begegnung* fortgeführt werden kann.

Eine *Begegnung* wird entweder nach 3 maligem *Aufeinanderprallen* beendet, oder nachdem einer der Ritter *aus dem Sattel gehoben* wurde.

Dann trifft sich die nächste Paarung am Tilt.

Siegerehrung

Am dritten Tag, nachdem man sich um die Wunden gekümmert hat, findet die Siegerehrung statt. Die Ritter kehren zurück in die Arena auf den Rücken ihrer Pferde und reiten in Kreisen um den Tilt, bis der König ihnen mit einem Zeichen Einhalt gebietet.

Zählt nun die Punkte zusammen, die jeder Ritter entweder für sich selbst oder für seine Staffel während einer *Begegnung* erzielt hat.

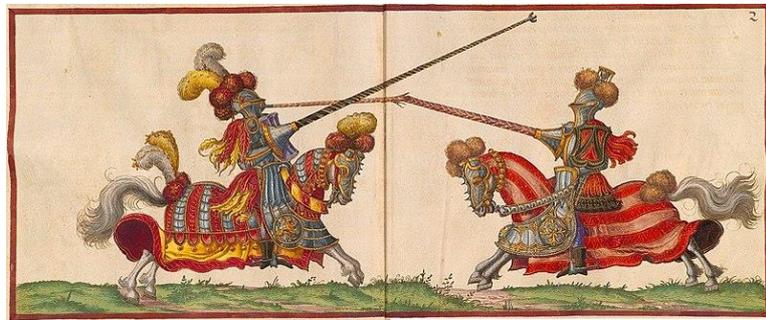
Der Ritter oder die Ritterstaffel mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt die *Tjoste*.

Im Falle eines Gleichstandes um den ersten Platz wählen beide Spieler einen ihrer Ritter und lassen die beiden gegeneinander in einer weiteren *Begegnung* antreten. Auch diese *Begegnung* dauert entweder bis einer der Ritter *aus dem Sattel gehoben* wurde oder bis zum dritten *Aufeinanderprallen*, falls bis dahin ein Ritter mehr Punkte als der andere Ritter erzielt hat. Haben nach dem dritten *Aufeinanderprallen* beide Staffeln immer noch Punktegleichstand, wird solange weitergeritten, bis ein Ritter mehr Punkte erzielt, als der andere Ritter. Dann hat sofort ebendieser Ritter oder seine Staffelei gewonnen.

In einem großen Turnier mit mehreren teilnehmenden Spielern wollt Ihr möglicherweise nach K.O. System spielen:

Jeder Spieler erhält nur 1 Ritter. Alle Namen der Ritter werden auf Marker geschrieben, die gleichmäßig auf 2 Beutel verteilt werden.

Am 2. Tag wird eine Paarung festgelegt, indem je 1 Marker aus jedem Beutel gezogen wird – diese 2 Ritter treffen sich am tilt. Der Ritter, der mehr Punkte erzielt, kommt weiter, der andere scheidet aus dem Turnier aus. Wenn nach 3 maligem *Aufeinanderprallen* beide Ritter Punktegleichstand haben, geht die *Begegnung* weiter, bis einer der Ritter einen höheren Punktestand erreicht hat.



Der Schwarze Ritter

Sollte zu einem Zeitpunkt während des Turniers aus irgendeinem Grund ein Ritter keinen Gegner haben, betritt der Schwarze Ritter das Turnier als Gegner für diese *Begegnung*.

Um den Schwarzen Ritter zu bekämpfen, legt ein Spieler zuerst seinen eigenen *Tjost Wert* fest. Dann wird der *Tjost Wert* für den Schwarzen Ritter erwürfelt. Um die *Ausrichtung* des *Tjost Wertes* und damit einhergehend die Bewegung des Schwarzen Ritters festzulegen, wirf einen Würfel und vergleiche mit dieser Tabelle:

Resultat	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9
Mod	-2	-1	0	+1	+2

„Resultat“ ist das geworfene Ergebnis, „Mod“ ist der Modifikator, der auf den *Tjost Wert* angewandt wird. Passe den *Tjost* Würfel entsprechend an (oder eben soweit als möglich) and lass den Schwarzen Ritter wie oben beschrieben galoppieren oder traben. Ungeachtet dessen wie gut er kämpft, wird der Schwarze Ritter niemals zum Sieger des Turniers erklärt werden!

Nur Spieler können zum Sieger erklärt werden!

Credits

Titelbild: „*Tjoste*“, N. C. Wyeth

Tjostende Ritter (diese Seite, oben):

„*De Arte Athletica II*“, Paulus Hector Mair

Tjoste

wird präsentiert von

CatZeyeS



Entertainment

Kai Bettzieche

Visit us:

www.catzeys.de

Find our Social Media at:

www.catzeys.de/linktree