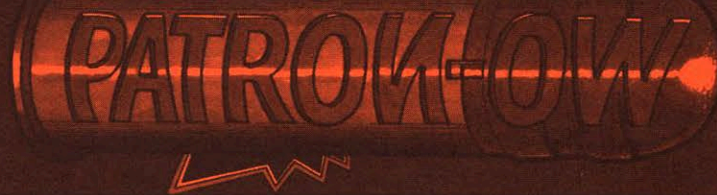


Eine echte Mutprobe für Waghalsige

The logo for the game 'PATRONOV' is displayed in a stylized, metallic font. The word 'PATRONOV' is written in all caps, with a horizontal line through the middle of the letters. Above and below the word are jagged, lightning-bolt-like shapes. The entire logo is set against a dark, textured background.

Ein Spiel für 2 bis viele Waghalsige.

Entgegen aller Behauptungen hat das makabre Todesspiel "Russisch Roulette" nie existiert! Dieser Begriff entstand aus einer falschen Übersetzung des in kyrillischer Schrift verfaßten Freizeittips für werdende Adlige von Baron Vladimir von Borscht-Patronov: "**Russisch Boulette**". Boulette wurde in kürzester Zeit das beliebteste Gesellschaftsspiel. Ein Riesen-Hit, nicht nur in Rußland, sondern auch an den verschiedensten Höfen Europas, besonders in Frankreich.

Unter der Herrschaft Ludwig XV. war es die Krönung aller Festivitäten. Die profanere Version, das Boule, wird heute noch gespielt. Eine unglückliche Verkettung von Völkermißverständnissen führte dazu, daß man es in Rußland mit Kanonenkugeln spielte. Da die Kugeln dort scharfe Munition waren, gab es schon bei manchem Spiel ein grandioses Getöse. Trotzdem war Boulette der beliebteste Sport der Zaren-Familie. Leider spielten sie es manchmal nur einmal. Als Vladi Patronov diese Auswirkungen erkannte, reduzierte er sein Spiel auf Taschenformat, nannte es **Patronov** und benutzte anstatt Kugeln leere Patronen und Zündhütchen. Diese Variante verhinderte das Aussterben der Zarenfamilie.

Und jetzt schießen Sie einfach los !

Worum es hier eigentlich geht:

In jeder Runde macht ein Spieler Punkte, indem er so viele Patronen wie möglich zu sammeln versucht. Unter einer Patrone ist ein rotes Zündhütchen versteckt. Erwischt er dieses, so verwandeln sich seine Punkte in Minuspunkte.

Und so wird's gemacht:

Der Spieler, der am Anfang die höchste Zahl würfelt, darf beginnen (Spieler 1). Spieler 2 versteckt das rote Zündhütchen unter einer der Patronen, ohne daß es Spieler 1 sehen kann (z. B. hinter vorgehaltener Hand). Dann stellt er die Patronen in einer Reihe auf.

Nun würfelt Spieler 1. Mit der gewürfelten Zahl darf er später die Anzahl der aufgenommenen Patronen multiplizieren. Man darf so viele Patronen aufnehmen, wie man möchte. Zum Beispiel bei 4 aufgenommenen Patronen und einer gewürfelten 6 erhält man 24 Pluspunkte.

Erwischt aber Spieler 1 beim Aufnehmen der Patronen das rote Zündhütchen, so darf er nicht weitermachen; seine Punkte werden als Minuspunkte gezählt. Wenn man zum Beispiel unter der dritten aufgenommenen Patrone das Zündhütchen erwischt und vorher eine 2 gewürfelt hat, so bekommt man in dieser Runde **6 Minuspunkte**. *Das ist immer noch viel besser als rostige Boulettes, die Löcher in die Erde reißen.* Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat, ist Sieger.

VARIANTE FÜR SPIELER MIT BESONDERS STARKEN NERVEN:

Sie können auch mit zwei Zündhütchen spielen, die Sie unter 2 der sieben Patronen verstecken. Dafür übernehmen wir allerdings "kein Gewehr".