Spiel und Glücksspiel

Samurai sind auch nur Menschen - und als solche wollen sie sich manchmal entspannen. Da Samurai aber häufig auch sehr wettbewerbsorientiert sind, sind Spiele dabei eine häufige Freizeitbeschäftigung.

Samurai, die Taktik und Strategie lieben, messen sich sehr häufig in **Go** oder **Shogi**. Ebenfalls beliebt sind die verschiedenen Varianten des **Mahjong**, wobei ein Spiel - je nach Regeln - sehr entspannt oder auch sehr verbissen verlaufen kann.

Ebenfalls häufig gespielt wird mit Hanafuda-Karten, wie zum Beispiel das beliebte **Koi-Koi**.

Daneben gibt es natürlich auch sehr komplexe Spiele, wie zum Beispiel “Schicksale & Winde”, welches das Schicksal eines Daimyo simulieren soll.

All diesen Spielen ist gemein, dass sie mit Spielsteinen oder Karten gespielt werden - **Würfelspiele** sind die Domäne von Ronin, Halunken und Hinin. Sich als Samurai einem Würfelspiel hinzugeben kann in mancher Gesellschaft schon als Bruch der Etikette gewertet werden und den Ruf beschädigen. Andererseits üben solche Spiele darum gerade oftmals den Reiz des Verruchten aus - und so gibt es manches Establishment, wo solche Spiele hinter einem Vorhang gespielt werden.

Geldwetten

Während Würfelspiele an sich “nur” verpönt sind und man allenfalls einen Ehrverlust riskiert, gibt es in vielen Landkreisen und Provinzen aktiv Gesetze, die Spiele um Geld verbieten. Wettspiele unter Samurai verwenden daher tatsächlich meist Gefallen oder zwingen den Verlierer zu einer sofortigen “Mutprobe” oder einer Aufgabe, die die anderen erheitert.

Trotzdem übt das Spielen um Geld natürlich einen gewissen Reiz auf manche aus. Und so haben sich findige Personen - viele zeigen abwechselnd auf die Clans Skorpion, Mantis oder Schildkröte - Wege ausgedacht, um diese Verbote zu umgehen oder den Verstoß zumindest zu verschleiern.
Eine häufige Methode ist es zum Beispiel, für das Geld kleine Gegenstände einzutauschen - wie zum Beispiel Holzstäbchen. Dabei ist das Tauschverhältnis den Spielenden bekannt und fix - zum Beispiel 10 Hölzer für 1 Bu. Gespielt wird nun mit den Holzstäbchen. Am Ende können Holzstäbchen bei einer meist anwesenden aber unbeachteten Person von niedrigem Stand - wie zum Beispiel einem Diener, einem Puppenspieler oder einer Oiran - wieder zurückgetauscht werden - gegen eine kleine Spende für die Wartezeit.

Cee-lo

Cee-lo ist ein Glücksspiel mit Würfeln, das mit drei Würfeln und vier Spielern gespielt wird. Dabei ist jeweils einer der Spielenden abwechselnd der Bankier. Ziel des Spiels ist es, den Bankier zu schlagen beziehungsweise als Bankier den besten Wurf zu haben.
Wenn ein Spieler eine Runde gewinnt, erhält dieser seine Wette als Gewinn. Gewinnt der Bankier, erhält er die Einsätze der Mitspieler.

Zu Beginn einer Runde platziert jeder Spieler eine “Wette” vor sich - diese kann, je nach Übereinkunft, für jede Runde fix sein oder variieren.
Danach etabliert der Bankier durch einen Würfelwurf den Zielwert, der zu schlagen ist. Jeder Spieler erhält danach reihum bis zu drei Würfe, mit denen sie versuchen, den höchsten Wert zu erwürfeln. Sobald einmal eine gültige Kombination gewürfelt wurde, kann nicht mehr weiter gewürfelt werden. Gewürfelt wird dabei in eine bereitgestellte Schüssel.

Typischerweise sucht man dabei nach Paaren, der überzählige Würfel gibt dann die Punktzahl an. Würfelt man zum Beispiel 2,2,3 so hat man einen Wurf mit einem Wert von 3 Punkten. Eine Punktzahl von “1” ist ein automatischer Verlust, eine Punktzahl von “6” ein automatischer Gewinn.
Wenn der Bankier einen automatischen Verlust oder Gewinn erzielt, erfolgt sofort die Auszahlung und die Runde endet. Gewinne der Spieler werden aus dem Vermögen des jeweiligen Bankiers bezahlt, Verluste der Spieler erhält der Bankier.

Nach jeder Runde wechselt die Rolle des Bankiers nach links. Man kann frühestens aussteigen, nachdem eine volle Runde gespielt wurde.

Es gibt zudem einige spezielle Kombinationen:

- Dreierpasch (Alle) Automatischer Gewinn des dreifachen Einsatzes
- 1-1-1 (Spieler) Automatischer Gewinn des fünffachen des Einsatzes
- 4-5-6 (Spieler) Automatischer Gewinn des doppelten Einsatzes
- 1-2-3 (Spieler) Automatischer Verlust des doppelten Einsatzes
- 6-3-4 (Alle) Zählt als “6”; verdoppelt den gewonnenen / verlorenen Einsatz
- 1-3-5 (Alle) Der Wurf zählt als 3, es sei denn man ist der zweite oder dritte Würfler, dann zählt der Wurf, als hätte er den gleichen Wert wie der davor Würfelnde.
- 2-4-6 (Alle) Der Wurf zählt als 4, es sei denn man ist der erste oder zweite Würfler, dann zählt der Wurf, als hätte er den gleichen Wert wie der Spieler nach dir.

Wer die Schüssel mit den Würfeln verfehlt, verliert diese Runde automatisch.

Man kann vor dem ersten Wurf, wenn man nicht der Bankier ist, “Ein Wurf!” ansagen. In diesem Fall erhält man nur einen Würfelwurf, der eigene Einsatz wird aber automatisch verdreifacht (was allerdings auch für Verluste zählt)

Cho-han

Ein Glücksspiel, das mit zwei Würfeln und einer größeren Menge Theatralik gespielt wird. Die grundlegenden Regeln sind sehr einfach: Die würfelnde Person - oftmals wegen des Aussehens und der Unterhaltungskünste gewählt - sitzt den Spielern gegenüber und wirft zwei Würfel, wobei sie den Wurf mit einem Becher oder einer Schale abdeckt.
Im Anschluss werden die Spieler darum gebeten zu wetten, ob die Summe beider Würfel gerade (cho) oder ungerade (han) ist. Bei jedem Spiel gibt es dabei einen Mindest- und einen Höchsteinsatz - beide steigen in der Regel im Laufe des Abends.
Die Wetteinsätze sind dabei innerhalb von kurzer Zeit zu machen und werden üblicherweise entweder rechts (cho) oder links (han) des jeweiligen Spielers abgelegt. Hat der Spieler richtig getippt, erhält er seinen Einsatz plus Gewinn - liegt er falsch, verliert er seinen Einsatz.

Prinzipiell gibt es zwei verschiedene Arten, wie die Gewinne ausgeschüttet werden.

A) Gegeneinander
Bei dieser Variante wird eine gerade Anzahl von Spielern benötigt, die jeweils in Zweierreihen hintereinander sitzen. Die Spieler spielen in dieser Variante gegeneinander. Dabei wetten die vordersten Spieler zuerst und verkünden ihre Wetten. Danach die nächsten beiden und so weiter. Der Spieler auf der Herzseite (links) hat dabei Vorrang vor der Handseite (rechts). Da am Ende gleich viele Spieler auf gerade wetten müssen wie auf ungerade, kann dies die hinteren Spieler zu bestimmten Wetten zwingen.
Die Reihenfolge der Spieler wird dabei durch den sozialen Stand bestimmt oder wechselt regelmäßig - zum Beispiel alle 5 Würfe - durch.

Bei dieser Variante teilen die Gewinner die Einsätze der Verlierer gleichmäßig unter sich auf. Überzählige Beträge - die nicht geteilt werden können - erhält üblicherweise der Werfende. Es ist zudem üblich, den Werfenden entweder mit einem Teil der Gewinne oder nach Zeit zu bezahlen - oftmals in Relation zum Unterhaltungswert der Veranstaltung.

B) Gegen das Haus
Bei dieser Variante spielen alle Spieler gegen das Haus. Es ist daher nicht notwendig, dass die Zahl der Spieler, die auf gerade oder ungerade wetten, gleich ist. Üblicherweise erhalten Gewinner das doppelte ihres Einsatzes, während die Verlierer ihren Wetteinsatz an das Haus zahlen.

Im Laufe des Abends kann der Werfende dabei riskantere Wetten vorschlagen - zum Beispiel die Augenzahl eines der Würfels oder gar beider Würfel zu erraten oder darauf zu wetten, dass ein Pasch geworfen wird - jeweils für eine höhere Gewinnquote.

Bei dieser Art von Spiel ist es üblich, dass die werfende Person dies mit nacktem Oberkörper oder nur mit einer ärmellosen Weste bekleidet tut - offiziell um Anschuldigungen der Manipulation (z.B. mit langen Ärmeln) zuvor zu kommen. Gerade bei tätowierten Hinin der Vergnügungsviertel dient dies aber natürlich auch einem gesteigerten Unterhaltungswert.