

Quelle: Mächte der Innere Sphäre 3031, Fanpro

## Viererdrax

Die Verwicklungen des Marik-Lebens werden auch im beliebtesten Kartenspiel der Freien Welten, dem Viererdrax, auch kurz Drax genannt, offenbar. Selbst in der Höhle, dem berühmtesten Glücksspielpalast der Liga, auf Kyeinnisan, einer unabhängigen Welt zwischen dem Protektorat und Regulus, gibt es Draxtische. Drax ist ein Ableger des noch immer beliebten Poker und entstand bereits vor Gründung der Freien Welten. Gespielt wird mit 52 Karten in vier Farben: Marik; Steiner; Kurita und Davion. Die Rangfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Lancier, Kampfschütze, Regent. Der erste Karte wird verdeckt ausgeteilt. Nachdem jeder Spieler eine zweite offene Karte erhalten hat, werden die ersten Einsätze getätigt. Danach erhält jeder Spieler eine weitere Karte, gefolgt von einer Wettrunde und so weiter, bis alle Spieler vier Karten haben. Die Hand einer Spielers wird nach ihrem Rang (siehe unten) bewertet. Die drei Bildkarten – Lancier, Kampfschütze und Regent – haben keinen Wert, verändern aber die Werte der übrigen Karten in der Hand des Spielers wie folgt:

### **Regent**

Der Wert aller Karten steigt um Eins.

### **Kampfschütze**

Der Wert aller Karten sinkt um Eins.

### **Marik- oder Kurita-Lancier**

Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe steigt um Eins.

### **Steiner- oder Davion-Lancier**

Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe sinkt um Eins.

Erhält ein Spieler eine verdeckte Bildkarte, behält er sie und lässt sie verdeckt, sie hat den beschriebenen Effekt auf seine Hand. Erhält er eine offene Bildkarte, legt er sie beiseite und erhält eine neue Karte. Dies setzt sich fort, bis er eine Zifferkarte erhält. Die beiseitegelegten Bildkarten beeinflussen den Wert seiner Hand; er muß sie so ablegen, dass die anderen Spieler sie sehen können.

Der Effekt der Karten ist Additiv. Erhält ein Spieler also zwei Regenten, steigt der Wert aller Karten in seiner Hand um Zwei. Wird eine Karte durch eine Bildkarte über 10 oder unter 1 gedrückt, geht ihr Wert >>um die Ecke<<, von 1 auf 10 bzw. von 10 auf 1.

## **Rangfolge der möglichen Kombinationen**

(Vom niedrigsten zum höchsten)

Nichts

Ein Paar

Zwei Paar

Drei gleiche Kartenwerte

Viererstraße, verschiedene Farben

Drax (Viererstraße in einer Farbe)

Vier gleiche Kartenwerte

Haben zwei oder mehr Spieler eine Hand vom selben Rang gewinnen die höheren Karten.

Vier Neunen schlagen z.B. vier Dreien. Hat kein Spieler wenigsten ein Paar, gewinnt die höchste Einzelkarte.

Die Möglichkeit, dass das Spielerglück plötzlich umschlägt, wenn als letzte Karte ein Regent ausgeteilt oder ein Lancier aufgedeckt wird, machen Drax zu einem spannungsgeladenen Spiel, das höchste Konzentration erfordert.