

Wettbewerbsregeln für das imperial-ankoragahnische Axtwerfen:

Man legt vorher fest ob man einen „Zweikampf“, ein „Scharmützel“ oder eine „Schlacht“ wirft. Das legt die Dauer des Spiels fest.

Auf der Zielscheibe ist ein Ork mit einem Rundschild zu sehen.

Als Entfernung können nach gewünschter Schwierigkeit 10, 15 oder 20 Schritt gewählt werden.

Grundsatzregeln:

Eine Wurf wird nur gewertet wenn die Axt beim zählen der Treffer noch steckt. Fällt eine zwischendurch heraus wird sie nicht gezählt weil der Treffer nicht hart genug war um den Orken zu verwunden.

Ein Durchgang hat 6 Äxte pro Werfer.

Es gibt drei Arten den Ork zu treffen.

1. In seinen Schild. Dies gilt als Schildtreffer
2. In seinen Körper. Dies gilt als Verwundung
3. In seinen Kopf. Dies gilt als Meisterwurf und als des Orken Tod.

Die Schildtreffer werden gesammelt und zusammengezählt.

Die Verwundungen werden gesammelt und zusammengezählt, doch zählt eine Verwundung immer mehr als alle Schildtreffer egal wie viele dies sein mögen.

Wenn ein Krieger in einem Durchgang einen Ork dreimal verwunden kann zählt dieser als tot. Der Werfer darf sein Glück aber NICHT an einem weiteren Orken versuchen.

Ein toter Ork zählt immer mehr als alle Verwundungen, egal wie viele dies sein mögen.

Ein Meisterwurf in den Kopf tötet den Ork sofort und der Werfer darf versuchen mit den übrigen Äxten einen weiteren Ork zu töten. Tötet er mit dem nächsten Wurf wieder sofort einen Ork darf er sich an dem nächsten versuchen und sofort.

Spielarten:

Spielt man einen „Zweikampf“ gewinnt nach einem Durchgang der mit den höchsten und meisten Treffern.

Spielt man ein Scharmützel wird der Durchgang solange wiederholt bis wenigstens einer einen Ork getötet hat und somit der Sieger ist. Sind es derer Mehrere gewinnt der mit den meisten sonstigen Treffern nach ihrer Wertigkeit.

Spielt man eine Schlacht werden nach jedem Durchgang die toten Orken gezählt und alle die am meisten tote Orken in gleicher Menge vorweisen können beginnen ganz von vorne solange bis nur noch einer übrig bleibt.