

RITTERREGELN

Die Person, welche unter dem Ritter sitzt, ist der Ritter für diesen Abend

Wichtigste Regel:

- Wir sagen nicht mehr PROST, sondern gemeinsam GESUNDHEIT ! D.h. wenn einer trinkt, trinken alle und sagen GESUNDHEIT.
- Sagt einer das nicht, bekommt er einen Schlechtpunkt.
- Der Ritter bestimmt nun für alle Aufgabenbereiche eine Person.
- Die Ritterlatzerl dürfen bis zum Ritterschlagen nicht abgenommen werden.

1. Aufgabenbereich ist ein Knappe, der eine Stricherl-Liste (Schlechtpunkte) führt. Schlechtpunkte werden vergeben, wenn nicht Gesundheit gesagt wird.

2. Aufgabenbereich ist 1 Getränkemeister, welcher dafür verantwortlich ist, dass die Gläser immer gefüllt sind und werden. Dafür muss er bei Bedarf alles auf einen Zettel aufschreiben und an die Schank bringen. Sollte ein Knappe „Gesundheit“ sagen und ein anderer Knappe hat nichts zu trinken, dann bekommt der Getränkemeister einen Schlechtpunkt.

3. Aufgabenbereich sind 2 Knappen, die für die Sauberkeit auf dem Tisch verantwortlich sind (nicht mehr als 2 Zigaretten im Aschenbecher bzw. keine leeren oder schmutzigen Gläser am Tisch). Machen die Knappen dies nicht, wird ein Schlechtpunkt vergeben.

4. Aufgabenbereich sind 2 Abräumer. Das sind 2 Knappen, die alles abräumen müssen, was mit dem Essen zu tun hat. D.h. nach dem Essen wird alles in die Küche getragen.

5. Aufgabenbereich sind 2 Wachen. Wenn ein Knappe aufsteht oder den Raum verlassen möchte, muss dieser sich beim Ritter abmelden und die Wachen begleiten diese Knappen, auch wenn dieser auf's WC geht.

6. Aufgabenbereich ist der Hofnarr. Der Hofnarr ist zuständig für die Unterhaltung der Ritterrunde.

- Sobald das Licht ausgeht, klopfen wir mit den Kochlöffeln das Essen ein. D.h. wir klopfen mit den Kochlöffeln auf die Bretter, bis das Essen serviert wurde. Hier wieder brauchen wir einen Nach dem Essen müssen alle Kochlöffelknappen, welcher zuständig für die Kochlöffel ist. Er muss am Schluss alle Kochlöffel ganz abgeben, ist ein Kochlöffel kaputt oder fehlt, ist er dafür verantwortlich, dass bei diesem Knappen 1 Euro kassiert wird.
- In der Mitte des Tisches befindet sich ein Kübel, in welchem die Knochen hinein geschmissen werden. Wird der Kübel verfehlt, gibt es für diesen Knappen einen Schlechtpunkt.
- an die Bar ein Stamperl trinken, damit die Rittergemächer wieder aufgeräumt werden können.

- Bevor wir den Ritter schlagen, haben die Knappen die Aufgabe einen Namen für den Ritter auszusuchen, welchen dieser jedoch nicht erfahren darf.
- Nach dem Ritterschlagen werden die Schlechtpunkte ausgewertet.
- Den drei Personen mit den meisten Schlechtpunkten wird eine Aufgabe auferlegt, welche es in einem bestimmten Zeitraum zu erledigen gilt.
- Den drei Personen mit den wenigsten Schlechtpunkten müssen die drei mit den meisten Schlechtpunkten jeweils auf 1 Bier und auf einen doppelten Schnaps einladen.

z.B. ein Strumpfband auftreiben, einer fremden Person eine glaubhafte Liebeserklärung vor allen anderen Anwesenden machen, einen Strip machen, 10 Paar Frauenschuhe mit Frauen bringen etc.. etc..

Den Ideen, welche alle miteinander für die 3 Personen treffen, sind keinerlei Grenzen gesetzt.

Wir wünschen gute Unterhaltung und einen schönen Abend,

GESUNDHEIT !!