

Die Heiligen Gesetze von Mario Party 5 (MP5G)

Hört, meine Tunten! Folgende Gesetze wurden nach langer Mario-Party-Tradition erstellt. Sie zu befolgen ist die Pflicht und eine Ehre für jeden Mitstreiter! Bei Verstoß droht die jeweilig genannte Strafe.

Die wie folgt dargelegten Gesetze gelten nur für Mario Party 5. Andere Mario Party-Teile bleiben von allen Regelungen unberührt und sind ggf. gesondert zu behandeln.

Buch 1

Allgemeine Gesetze

§ 1. 50 Runden. Nur eine Runde mit 50 Spielzügen ist auch eines Bowers würdig, weswegen Spiele mit einer geringeren Anzahl an Zügen auf keinen Fall gewertet werden!

§ 2 Würfeln während der Abwesenheit eines Spielers. (1) Es ist absolut untersagt, während der Abwesenheit eines Spielers für diesen zu würfeln.

(2) ¹Es ist weiterhin untersagt, das Pause-Menü durch Druck auf den Knopf "Start" aufzurufen, während ein Spieler würfelt.

²Satz 1 findet keine Anwendung, sofern die erwürfelte Zahl bereits klar zu sehen war. ³Ferner findet Satz 1 keine Anwendung, sofern der Spieler ausversehen den "Start"-Knopf betätigte und die übrigen Spieler sich darüber einig sind, dass der Spieler von Satz 1 befreit sein soll.

(3) ¹Bei Verstoß gegen §1 (1) und oder (2) soll der Schuldige den Rest des Matches ohne Hose weiterspielen. ²Er soll gedemütigt werden für den Verstoß gegen die allerheiligsten Gebote!

(4) Absatz 2 und 3 finden nur auf der Karte und nicht in Minispielen Anwendung.

§ 3 Mützen. (1) Die Rangfolge während einem Spiel muss gekennzeichnet werden durch eine jeweilige Kopfbedeckung.

1. Die überwältigende und hart erkämpfte erste Position soll durch ein wertvolles und einzigartiges Diadem belohnt werden.
2. Der, der die meisten Münzen besitzt, soll durch ein weiteres, sehr seltenes Artefakt belohnt werden: die Mini-Maus-Ohren inklusive Brautschleier aus dem Disneyland in Tokyo.
3. Der verdammte letzte Platz soll durch die extrem zerstörte Nikolaus-Mütze bestraft werden und den Spieler ständig daran erinnern, dass er es nicht würdig ist, an der Partie teilzunehmen.

(2) ¹Sollte einer der Spieler alle Kopfbedeckungen gleichzeitig tragen, so wird derjenige mit dem Tode bestraft. ²Die Art des

Todes wird von den restlichen Mitspielern bestimmt, wobei zu beachten ist, dass er recht langsam und schmerzhaft sein sollte.

§ 4 Bowser. ⁽¹⁾ ¹Bowser ist das höchste aller Wesen und sollte ständig von den Spielern geachtet und verehrt werden. ²Er erinnert uns durch ständiges Erscheinen und Einmischen in das Spiel daran, wie mächtig und unantastbar er ist. ³Deswegen sollte jeder Spieler beim Auftauchen von Bowser, dem höchsten aller Wesen, seine Unterwerfung demonstrieren. ⁴Taucht Bowser fünf Runden vor Schluss auf, um den Event zu starten, haben die Spieler Bowser zu huldigen, in dem sie sich vor den Bildschirm werfen und ihn anbeten. ⁵Alle Aktionen von Bowser, dem höchsten aller Wesen, sind nur zu unserem Besten gedacht, weswegen wir ihm stets dankbar sind.

(2) Mini-Bowser ist zwar mit Bowser verwandt, wurde aber in unsere Welt verbannt und ist genauso unwürdig, wie jeder von uns, weswegen ihm niemand besondere Beachtung oder Verehrung schenken sollte.

(3) Sofern beim im (1) Satz 4 beschriebenen Event das Ergebnis ein solches ist, in dem alle roten Felder in Bowserfelder umgewandelt werden, haben die Spieler Bowser nochmals zu huldigen, in dem sie sich wiederum vor den Bildschirm werfen und ihn anbeten.

§ 5 Mass ausgeben. (1) Es gibt einige Schicksalsschläge, die durch eine höhere Macht (die weisesten der Weisen unter uns meinen, es läge in Bowsers Hand) entstehen. Sie verpflichten einen Spieler, seinen Mitspielern eine Mass auszugeben.

1. bei dem Besitz von 6 Sternen und 66 Münzen,
2. Bei einem Dreisprung-Ergebnis von 35,35 Metern,
3. bei einer Grüner-Daumen-Zeit von 9,99 Sekunden,
4. bei einem Mäxchenwurf, siehe hierzu § 3 (4) des zweiten Buches,
5. sofern Bowser einen Spieler bedroht und dieser sich schändlich verhält, indem er DK zu Hilfe ruft,
6. bei dem Besitz von 11 Sternen und 11 Münzen,
7. ¹bei einem Verstoß gegen § 13 (1). ²Hierbei kann der unrechtmäßig behandelte Vertragspartner die Mass einfordern. ³Im Falle von Streitigkeiten über die Legitimation der Forderung wird die Mario Party 5 Kommission unter Ausschluss der Spieler tätig, die an dem Bündnis beteiligt waren. ⁴Ihre Entscheidung ist verbindlich (siehe hierzu auch § 14).
8. bei dem Würfeln von drei Einsern in Folge,
9. bei einem Verstoß gegen § 7 (1).

(2) Auch in dem Fall, dass § 5 (1) 1. einen Spieler mehrmals betrifft, findet dieser uneingeschränkte Anwendung, unabhängig von Umstand und Zeitabstand der Anwendung.

(3) ¹Derjenige, den es betrifft, sollte sich im Klaren sein, dass dies höchstwahrscheinlich eine Strafe von Bowser persönlich sein sollte. ²Er sollte, während die anderen Spieler die Mass trinken, überlegen, womit er Bowser, das höchste aller Wesen, erzürnt hat und ihn um Verzeihung bitten. ³Weiterhin sollte er sich überlegen, ob er es überhaupt würdig ist, unter Bowers Herrschaft Mario Party zu spielen.

(4) Absatz 1 Nr. 1. und 6. finden nur am Ende eines Zuges und nach Minispielen jedweder Art Anwendung.

§ 6 Besinnung nach dem Spiel. ¹Nach jedem beendetem Spiel, sollen sich die Spieler nochmals besinnen und sich an einige Sachen erinnern. ²Der Erstplatzierte hat nicht gewonnen, weil er besser ist, sondern weil er dieses Mal Bowers Sympathie gewonnen hat. ³Was nicht bedeutet, dass er von ihm nicht abgrundtief gehasst wird. ⁴Er wird eben etwas weniger gehasst, als seine Kontrahenten. ⁵Selbes gilt auch für den Letzten. ⁶Er kann sich noch so anstrengen, doch Bowser, das höchste aller Wesen, hat alles in der Hand, weswegen die Mitstreiter dem Letztplatzierten tiefste Verachtung schenken sollten.

§ 7 Mirakelkapsel. (1) Die Mirakelkapsel darf nicht weggeworfen werden.

(2) Absatz 1 findet keine Anwendung, sofern,

a) der Spieler die Wahl hat, wo er lang geht und aus taktischen oder spielerischen Erwägungen, die der Verkehrssitte nach nachvollziehbar sind, auf ein Schneemann- oder Hothead-Feld gelangt.

b) ¹der Spieler unabsichtlich auf ein Schneemann- oder Hot-Head-Feld gelangt. ²Hierbei ist maßgebend, ob der Spieler keine Kenntnis oder grob fahrlässige Unkenntnis von dem Feld hatte.

§ 8 Hosenklausel. ¹Sofern ein Spieler bis zur abgeschlossenen vierzigsten Runde nie einen Stern besaß, muss er das Spiel im Angesichte seiner Schmach ohne Hose vollenden. ²Auch sofern der Spieler noch einen Stern während des restlichen Spiels erlangt, wird der Bann damit nicht aufgehoben. ³Sofern der Spieler seine Hose wieder haben will, ist diese von den übrigen Mitstreitern an einem dem Spieler unzugänglichen Ort zu verwahren. ⁴Schändungen der Hose seitens der anderen Mitspieler sind untersagt.

§ 9 Durchzug. ¹Während eines laufenden Spiels darf der Raum niemals von einem Spieler gelüftet werden. ²Satz 1 findet auch dann Anwendung, wenn sich kein Sauerstoff mehr im Raum befindet oder ein Spieler unter Sauerstoffmangel zu sterben droht. ³Ein Verstoß gegen Satz 1 ist strengstens zu ahnden, da Bowser den Sauerstoff meidet und eine unnötige Einführung frischer Luft somit eine Provokation gegenüber Bowser bedeutet.

§ 10 Bürgerliches Recht. ¹Regelverletzungen gegen dieses und das zweite Buch des MP5G sind, sofern nicht eine andere Strafe hierfür vorgesehen ist und sich die Mario Party 5 Kommission oder ggf. die Präsidentin der Kommission über keine dem Betroffenen zumutbare Strafe einigen können, nach dem Bürgerlichem Gesetzbuch zu behandeln. ²Satz 1 ist insbesondere auch dann anzuwenden, wenn kurzfristig kein Präsident der Kommission existiert.

§ 11 Kenntnis des Gesetzes. ¹Jeder Spieler genehmigt mit seinem Beitritt zur Party Die Heiligen Gesetze von Mario Party 5 ausdrücklich und unterwirft sich in allen dort aufgeführten Gesetzen der sofortigen Zwangsvollstreckung in sein gesamtes Vermögen. ²Ferner gibt der Spieler mit seinem Beitritt zu verstehen, dass er Kenntnis von den Gesetzen hat. ³Satz 1 und 2 finden keine Anwendung, sofern der Spieler keine Kenntnis von den Heiligen Gesetzen von Mario Party 5 hatte, nicht allerdings, wenn er grob fahrlässige Unkenntnis hatte. ⁴Dabei ist dem Spieler auf dessen Wunsch vor dem Spiel eine Fassung des Gesetzes auszuhändigen, insbesondere auf § 11 gesondert hinzuweisen. ⁵Über die Bedeutung der sofortigen Zwangsvollstreckung muss in jedem Fall belehrt werden.

§ 12 Salvatorische Klausel. ¹Sollten eine oder mehrere Gesetze der hier aufgeführten Bücher ganz oder teilweise rechtsunwirksam sein, so wird dadurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. ²An die Stelle der unwirksamen Gesetze tritt rückwirkend eine inhaltlich möglichst gleiche Regelung, die dem Zweck der gewollten Regelung am nächsten kommt.

§ 13 Abmachungen und Bündnisse. (1) Spieler können grundsätzlich zum Mittel von Abmachungen und Bündnissen greifen. Allerdings nur, wenn

1. die dem Bündnis angehörenden Spieler beidseitig dadurch einen Vorteil erlangen,
2. ¹es dem Zweck dienlich ist, den Erstplatzierten oder den Zweitplatzierten zu stürzen. ²Hierbei sollte die strategische Lage des laufenden Spiels ausschlaggebend sein.

(2) ¹Ein Bündnis und eine Abmachung stellen keine Verpflichtung dar. ²Durch den Vertrag der Bündnispartner entsteht kein Schuldverhältnis.

§ 14 Mario Party 5 Kommission. ¹Die ständigen Mitglieder sind B.A.D., Chuckbert und |v|ama. ²§ 5 Nr. 7 Satz 3 findet volle Anwendung. ³Sollten sich die ständigen Mitglieder nicht einigen können, ist die Präsidentin der Mario Party 5 Kommission, Ina, anzusuchen. ⁴Ihre Entscheidung ist verbindlich und sofort vollstreckbar, was auch für die Mario Party 5 Kommission gilt. ⁵Sowohl die Mario Party 5 Kommission als auch die Präsidentin

der Kommission haben im Rahmen der in diesen Büchern bestimmten Gesetze zu entscheiden und den Geiste des Gesetzes zu achten und zu ehren. ⁶Die Mario Party 5 Kommission oder ggf. die Präsidentin der Kommission wird nicht nur im Falle des § 5 Nr. 7. tätig, sondern auch bei allen anderen Streitigkeiten. ⁷Gesetze können von der Kommission nicht während eines laufenden Spieles geändert werden.

§ 15 Wahl des Präsidenten. ¹Der Präsident der Mario Party 5 Kommission soll alle fünf Jahre, zum ersten Male am 08.12.2009, in freier, unmittelbarer, gleicher und geheimer Wahl von den ständigen Mitgliedern der Kommission gewählt werden oder in dem Fall, in dem der Präsident von seinem Amt zurücktritt. ²Ein Misstrauensvotum gegenüber dem Präsidenten ist nicht möglich, sowohl die Kommission als auch der Präsident werden nur von Amts wegen tätig. ³Im Falle eines Rücktritts des Präsidenten ist unverzüglich ein neuer Präsident zu wählen.

§ 16 Rückwirkung. ¹Gesetzesänderungen sind niemals rückwirkend wirksam, ausgenommen § 12. ²Ein laufendes Spiel ist auch ein solches, das sich im abgesicherten Zustand befindet.

§ 17 Körperliche Freiheit. ¹Die Spieler genießen während des Drehens des Roulettes sowie während des Spielens der Minispiele körperliche Freiheit. ²Es ist daher den anderen Spielern untersagt, diese während des Vollzugs der in Satz 1 bezeichneten Aktionen, körperlich zu beeinträchtigen. ³Das Beeinträchtigen akustischer Art ist hingegen nicht untersagt. ⁴Minder schwere Sachverhalte im Sinne dieses Paragraphen sind kein Tatbestand der Sätze 1 und 2, wobei hier die allgemeine Verkehrssitte maßgebend ist.

Buch 2

Sphärenübergreifende Gesetze

Diese Gesetze wurden geschrieben, für den Fall, dass die Bestreiter eines Spieles dies mit dem zusätzlichen Konsum von Alkohol kombinieren wollen. Dies geschieht nicht zum Vergnügen, sondern um den Geist zu verlassen und eine engere und nähere Verbindung zu Bowser, dem höchsten aller Wesen, zu erhalten und ihm gleichzeitig Millionen von Gehirnzellen zu opfern um ihn zu besänftigen.

§ 1 Erstes Buch. Alle Gesetze aus dem 1. Buch finden auch auf diese Variante des Spiels volle Anwendung.

§ 2 Getränke. (1) Alle Mitspieler sollten etwas Alkohol zu der

heiligen Zeremonie stiften.

(2) Um den Spielern den Ausflug in höhere Sphären zu erleichtern, sollten es höherprozentige und „trinkbare“ alkoholische Getränke sein.

(3) Sollten keine Getränke vorhanden sein, so sollte so schnell wie möglich der nächste Supermarkt oder notfalls die nächste Tankstelle aufgesucht werden.

§ 3 Konsum. Die Gesetze des Alkoholkonsums sind wie folgt.

(1) ¹Die Hochprozentigen Getränke werden in Gläsern von 2cl bzw. 4cl eingenommen. ²Dies wird vor der Partie entschieden.

(2) ¹Welches Getränk konsumiert wird, kann jeder für sich entscheiden. ²Getrunken werden darf natürlich immer, keinem soll der Aufstieg in eine höhere Welt verwehrt werden.

(3) ¹Es muss aber derjenige trinken, der in einem Zug die niedrigste Zahl gewürfelt hat. ²Sollte die niedrigste Zahl von mehreren Leuten gewürfelt werden, so müssen natürlich alle Betroffenen trinken.

(4) ¹Sollte in dieser Runde durch einen Pilz-Wurf ein Mäxchen, also ein Wurf mit dem Ergebnis „2 und 1“ oder auch "1 und 2" vorkommen, so muss derjenige 2 Gläser trinken. ²Auch sofern alle Kontrahenten dem Spieler im Ergebnis der erwürfelten Zahlen unterlegen sind, findet Satz 1 auf den Spieler volle Anwendung. ³In dem in Satz 2 geschilderten Falle sind die anderen Spieler von § 3 (3) befreit.

(5) ¹Sollte in dieser Runde durch einen Superpilz-Wurf ein Super-Mäxchen, also ein Wurf mit dem Ergebnis "1 und 1 und 2" oder auch "1 und 2 und 1" oder auch "2 und 1 und 1" vorkommen, so muss derjenige 3 Gläser trinken. ²§ 3 (4) Satz 2 und Satz 3 finden entsprechende Anwendung.

(6) ¹Sollte einer der Mitspieler einen Pasch würfeln, so müssen alle anderen zwei Gläser trinken. ²Sollte gar ein Drilling durch den Einsatz eines Super-Pilzes gewürfelt werden, so müssen von jedem Gegner 3 Gläser vernichtet werden.

(7) ¹Sollte der Vorrat an Alkohol zur Neige gehen, wird sofort Nachschub geholt. ²Wie, wird den Spielern überlassen, soweit sie noch denken und sich fortbewegen können.

(8) ¹Sollte ein Spieler Schnapszahl-Werte, also z. B. 3 Sterne und 33 Münzen, besitzen, ist ein Glas fällig. ²Die Anzahl der Münzen muss jedoch zumindest zweistellig sein.

(9) ¹Jedem Spieler, der ein Glas trinken muss, soll hierfür zumutbar viel Zeit eingeräumt werden. ²Nötigenfalls kann auch eine Pausierung des Spiels in Betracht kommen.

§ 4 Aufgabe. Für den Fall, dass einer der Teilnehmer frühzeitig aufgibt, aus welchem Grund auch immer, gilt folgendes.

(1) ¹Du hast das Spiel vor Ende verlassen und hast Bowser, das höchste aller Wesen, erzürnt. ²Doch die Bestrafung liegt in diesem Fall in Bowers Hand. ³Sie wird dich dann erreichen, wenn du es am wenigsten erwartest. ⁴Außerdem haben die Mitspieler die Pflicht, dem Verlierer ihre tiefste Verachtung

zu zeigen.

(2) ¹Sollte der Spieler einen Brechanfall bekommen, so kann davon ausgegangen werden, dass er für den Rest des Spieles ausfällt. ²Allerdings ist es seine Pflicht, noch soweit weiterzumachen, damit seine Spielfigur auf CPU (extra schwer) umgestellt wird.

(3) ¹Sollten alle, bis auf einen Spieler ausfallen, so wird das Spiel abgespeichert. ²In dem Fall ist es die Pflicht des vorletzten Spielers noch soweit weiterzumachen, bis das Spiel gesichert werden kann. ³In diesem Fall wird das Spiel am nächsten Tag, bzw. wenn alle wieder bei Bewusstsein sind fortgesetzt. ⁴Alle, die frühzeitig ausgeschieden sind, werden die ganze Nacht über von Alpträumen geplagt, die von Bowser, dem höchsten Wesen, persönlich hervorgerufen werden.

§ 5 Letzter Spieler. Der letzte, nicht ausgefallene Spieler bekommt von den Ausgeschiedenen was ausgegeben.

(Fassung vom 13.01.2005)