



TAVERN GAMES

EINE TAVERNE, EIN BISSCHEN ZEIT
UND GUTE UNTERHALTUNG



TAVERN GAMES

Eine Spielesammlung mit kurzen Würfel- und Kartenspielen.

INHALTSVERZEICHNIS

AUF SPIELE WETTEN	II
EINFÜHRUNG UND SPIELVORBEREITUNG	1
SPIELMATERIAL IM UEBERBLICK	2
WÜRFELSPIELE	3
FARKLE	4
FARKLE: SPIELMODI UND BEISPIELE	5
ANMERKUNGEN FÜR FARKLE IN FOUNDRY	6
KLIPPKLAPP	7
ANMERKUNGEN FÜR KLIPPKLAPP IN FOUNDRY	8
KNIFFEL	9
KNIFFEL: BEISPIELE UND ZUSATZKNIFFEL	10
KNIFFEL EXTREME	11
ANMERKUNGEN FÜR KNIFFEL IN FOUNDRY	12
KNIFFEL-WERTUNGSBLOCK	13
KNIFFEL-EXTREME-WERTUNGSBLOCK	14
LÜGENWÜRFEL	15
ANMERKUNGEN FÜR LÜGENWÜRFEL IN FOUNDRY	16
MEIERN	17
ANMERKUNGEN FÜR MEIERN IN FOUNDRY	18
SCHIFF, KAPITÄN UND MANNSCHAFT	19
ANMERKUNGEN FÜR SCHIFF, KAPITÄN UND MANNSCHAFT IN FOUNDRY	20
SCHOCKEN	21
SCHOCKEN: SONDERREGELN UND BEISPIEL	22
ANMERKUNGEN FÜR SCHOCKEN IN FOUNDRY	23
SCHWEINCHEN	24
ANMERKUNGEN FÜR SCHWEINCHEN IN FOUNDRY	25
WÜRFELSPIELE: GLÜCKSSPIELE	26
17 UND 4	27

ANMERKUNGEN FÜR 17 UND 4 IN FOUNDRY	28
AALSTEGHEN	29
AALSTEGHEN: ALL-IN, TÖPFE UND SPIELENDEN	30
ANMERKUNGEN FÜR AALSTEGHEN IN FOUNDRY	31
CHŌ-HAN	32
CHŌ-HAN: BANK, GEMEINSCHAFTSTOPF UND BEISPIELE ...	33
ANMERKUNGEN FÜR CHŌ-HAN IN FOUNDRY	34
DIE BÖSE DREIZEHN	35
ANMERKUNGEN FÜR DIE BÖSE DREIZEHN IN FOUNDRY	36
DRACHENHORT	37
DRACHENHORT: VORZEITIGES ENDE UND BEISPIELE	38
ANMERKUNGEN FÜR DRACHENHORT IN FOUNDRY	39
SPIEL DER KÖNIGE	40
ANMERKUNGEN FÜR SPIEL DER KÖNIGE IN FOUNDRY	41
STRASENLOTTO	42
ANMERKUNGEN FÜR STRASENLOTTO IN FOUNDRY	43
WÜRFELPOKER	44
WÜRFELPOKER: SETZPHASEN UND TÖPFE	45
ANMERKUNGEN FÜR WÜRFELPOKER IN FOUNDRY	46
KARTENSPIELE	47
OPTIONALE 3D-WÜRFEL MIT DICE SO NICE	48
SPIELAUSWAHL UND BEDIENUNG IN FOUNDRY	49
REITERANSICHT UND KLASSISCHE FENSTER	50
EINSÄTZE UND ALLGEMEINE FOUNDRY-HINWEISE	51
GÖTTLICHE HAND – NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG	52
AUTOREN UND REGELQUELLEN	53
WEITERE REGELQUELLEN UND HAUSVARIANTEN	54
REGISTER DER ALTERNATIVNAMEN	55

ZUM GEBRAUCH DIESER SAMMLUNG

Die Regeln sind für den Spieltisch formuliert. Zusätzliche Hinweise erklären die Bedienung im Foundry-Modul **TavernGames**. Hausregeln und wählbare Varianten werden ausdrücklich benannt.

Stand: TavernGames 4.1 · Stand 4.1.1, 21. Oktober 2026.
Sechzehn stabile Spiele einschließlich der stabilen Kniffel-Extreme-Variante. Enthalten sind optionale 3D-Würfel, gemeinsame Spieltoken, Glücks-/Pechprofile und zwei druckbare Kniffel-Wertungsbögen. Innerhalb der Spielgruppen gilt alphabetische Reihenfolge; „Auf Spiele wetten“ steht vor den Spielanleitungen.

KI-Unterstützung: ChatGPT/Codex wurde bei der Zusammenstellung dieser Sammlung, der Erstellung der Bilder, der Entwicklung der Foundry-Extension sowie der Sprachkontrolle eingesetzt.

AUF SPIELE WETTEN



UCH ZUSCHAUER KÖNNEN ZUSÄTZLICH AUF DEN Ausgang eines Spiels wetten.

AM REALEN SPIELTISCH

Legt vor Beginn fest, wer wetten darf und ob auf Gewinner oder Verlierer getippt wird. Verwendet Holzmarken als Einsatz

und führt einen separaten Wetzettel mit Person, Tipp und Betrag. Schließt die Annahme vor dem ersten Spielzug. Spieleinsatz und zusätzliche Zuschauerwette sind zwei verschiedene Verpflichtungen.

GEMEINSAME SPIELTOKEN IN FOUNDRY

Die SL aktiviert **Spieltoken** unter **Einsätze & Spieltoken**. Alle Spieleinsätze und Ausgangswetten einer Partie verwenden **denselben verfügbaren Tokenbestand**. Bereits gebundene Token können nicht nochmals gesetzt werden. Zuschauer benötigen ebenfalls eine Zuteilung durch die SL; der Standard für neue Spielteilnehmer beträgt 100 Token.

Token sind ganze interne Einheiten dieser Partie. Sie sind weder Gold auf Charakterbögen noch weltweite Guthaben. Ohne ausdrücklich gewählte Übernahme beginnt die nächste Partie ohne Einsatz.

ANNAHME VORBEREITEN

1. Alle Spielteilnehmer treten der Lobby bei.
2. Die SL verteilt Token und öffnet **Wetten**.
3. Sie wählt **Teilnehmende**, **Zuschauer** oder **Alle** sowie den Wettmarkt. Standard ist bei Schocken der Verlierer, sonst der Gewinner.
4. Zugelassene Wetter wählen einen Teilnehmer und einen positiven **ganzen Tokenbetrag**. Pro Person ist eine Wette möglich; bis zum Annahmeschluss kann sie zurückgenommen werden.
5. Die SL schließt die Annahme ausdrücklich und startet die Partie separat in der Moderation.

Die erste Wette sperrt die Teilnehmerliste. Ein offener Wettmarkt verhindert den Spielstart. Die SL darf für benannte NPC-Wetter setzen.

DEN TOPF VERTEILEN

Der **gesamte Ausgangswetttopf** wird nach regulärem Ende **gleichmäßig unter allen richtigen Wettern** verteilt. Die Einsatzhöhe bestimmt nicht den Anteil. Bei geteilten Siegen gilt jeder ausgewertete Gewinner als richtiger Tipp; entsprechend gilt der gewählte Verlierermarkt.

Unteilbare Tokenreste gehen in Reihenfolge der Wettabgabe an die richtigen Wetter. Eine abgeschlossene Abrechnung wird nicht durch Rückgängig erneut geöffnet.

BEISPIEL: RICHTIG GETIPPT, DENNOCH VERLUST

Borin setzt 20 Token auf Liora, Nelli 60 ebenfalls auf Liora und Grom 20 auf Borin. Liora gewinnt. Aus dem Topf von 100 erhalten Borin und Nelli **je 50 Token brutto**.

Nach ihren Einsätzen beträgt der Nettogewinn **+30 beziehungsweise -10 Token**. Grom verliert 20. Ein richtiger Tipp garantiert bei dieser Topfteilung keinen Nettogewinn.

RÜCKZAHLUNG

Bei Abbruch oder ohne richtigen Tipp werden die Wetteinsätze erstattet. Das gilt auch für ein vorzeitiges Drachenhort-Ende ohne ausgewerteten Gesamtsieger. Gebundene Token werden wieder frei.

EIGENSTÄNDIGE SPIELEINSÄTZE

Der Gewinnertopf eines Spiels und der zusätzliche Ausgangswetttopf werden getrennt ausgewertet. Chō-Hans Gerade-/Ungerade-Einsätze folgen beispielsweise der gewählten Variante A-D; sie werden nicht nach der gleichmäßigen Zuschauerwetteilung verteilt.

GEMEINSAMER BESTAND, GETRENNTE TÖPFE

Wer 100 Token besitzt und davon 30 für einen Spieleinsatz gebunden hat, kann höchstens die verbleibenden 70 zusätzlich wetten. Es erfolgt keine automatische Buchung von Charaktergeld. Die Tokenverwaltung steht im Anhang.

EINFÜHRUNG UND SPIELVORBEREITUNG



IN WÜRFELBECHER KLAPPERT, HOLZMARKEN wandern über den Tisch, und jemand bestellt die nächste Runde. Diese Sammlung bringt sechzehn stabile Tavernenvergnügen an euren Rollenspieltisch — als kurze Begegnung, Wettstreit mit Einheimischen oder eigenen Spieleabend.

SPIELE UND MATERIAL

Die vollständige Übersicht steht auf der nächsten Seite. Blickdichte Würfelbecher sind besonders für Chō-Han, Lügenwürfel, Meiern und Würfelpoker erforderlich. Für offene Spiele genügt ein gemeinsamer Becher; getrennte Würfelsätze erleichtern gleichzeitige Runden.

W6 bedeutet sechsseitiger Würfel. **W100** liefert eine gleichverteilte Zahl von 1 bis 100; bei einem Zehner-W10 (00–90) und einem Einer-W10 (0–9) steht 00 zusammen mit 0 für 100. **SL** bezeichnet die Spielleitung, **NPC** eine von ihr geführte Figur.

Schocken und Lügenwürfel benötigen eigene Becher und Würfel pro Person. Sonst reicht ein gemeinsamer Würfelsatz. Nutzt eine Würfelunterlage, für Kniffel einen Bogen je Person und für Straßenlotto eine Liste vergebener Zahlen.

VOR DER ERSTEN RUNDE

1. **Spiel und Variante wählen.** Legt insbesondere Zielpunktzahl, Rundenzahl und optionale Regeln fest.
2. **Reihenfolge klären.** Behält sie während einer Partie bei, soweit die jeweilige Anleitung nichts anderes bestimmt.
3. **Einsätze vereinbaren.** Ihr könnt ohne Geld spielen oder einen vorher festgelegten Einsatz verwenden.
4. **Ergebnisse offen führen.** Notiert gesicherte Punkte, Marken und verbindliche Lose so, dass alle den Stand prüfen können.
5. **Sonderfälle vorher besprechen.** Hausregeln sollen für alle bereits vor dem ersten Wurf bekannt sein.

WÜRFELN STATT FERTIGKEITSPROBE

Die beschriebenen Spiele verwenden ihre eigenen Würfelregeln. Eine hohe Geschicklichkeit oder Übung in einem Spielset verändert diese Ergebnisse nicht automatisch. Wenn eure Rollenspielrunde Betrug, Ablenkung oder Beobachtung ausspielen möchte, entscheidet die SL darüber zusätzlich nach euren üblichen Rollenspielregeln.

HOLZMARKEN BEIM SCHOCKEN

Die 13 „Deckel“ dürfen Bierdeckel, Spielsteine oder hölzerne Münzen sein. Sie sind Zählmarken und nicht automatisch der Geldeinsatz. Beim Schocken ist es schlecht, viele davon zu besitzen.

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN FÜR FOUNDRY

Die SL öffnet den TavernGames-Reiter, wählt das Spiel und richtet die Partie ein. Sie gibt bei Bedarf den unteren Spielbutton frei. Die Spieler öffnen darüber den Tisch und treten freiwillig bei. Erst die SL startet die Partie; sie muss dafür nicht selbst mitspielen.

Alle sechzehn Spiele sind regulär verfügbar. Optional unterstützt TavernGames die stabile 3D-Darstellung über Dice So Nice. Die Einrichtung steht im eigenen 3D-Kapitel; alle Spiele bleiben ohne Zusatzmodul spielbar.

NPCs spielen automatisch oder unter SL-Steuerung. Pause unterbricht den Ablauf; Abbruch erzeugt keine Gewinner oder Verlierer. Katalogbedienung steht im Anhang; Ausgangswetten sind im ersten Kapitel erklärt.

BEGRIFFE AUSEINANDERHALTEN

Ein **Wurf** ist das einmalige Würfeln. Ein **Zug** umfasst alle Aktionen einer Person bis zum Abschluss. Eine **Runde** gibt normalerweise allen Beteiligten einen Zug. Bei Schocken heißt dieser Vergleich **Durchgang**; mehrere Durchgänge bilden eine **Hälfte**.

SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK

Spiel	Material
17 und 4	W12 oder W8 + W6, Becher, Papier + Stift
Aalstechen	Je W4, W6, W8, W10, W12 pro Person, Becher
Chō-Han	2 W6, blickdichter Becher, Münzen + Stift
Die böse Dreizehn	3 W6, Becher, Kasse, Marken + Beitragsliste
Drachenhort	2 W6, Becher, Felder 3–11, Münzen
Farkle	6 W6, Becher, Papier + Stift
Klippklapp	2 W6, Becher, Klappen 1–12, Stift
Kniffel	5 W6, Becher, Wertungsbogen + Stift
Kniffel Extreme	zusätzlich W10 (0–9), je Person 3 Chips
Lügenwürfel	Je Person 5 W6 + blickdichter Becher
Meiern	2 W6, blickdichter Becher, Papier + Stift
Schiff-Kapitän-Mannschaft	5 W6, Becher, Papier + Stift
Schocken	Je Person 3 W6 + Becher, 13 Marken
Schweinchen	1 W6, Becher, Papier + Stift
Spiel der Könige	Je W8, W6, W4 + blickdichter Becher / Sichtschirm
Straßenlotto	W100, Becher, Lose, Zahlenliste + Stift
Würfelpoker	Je 5 W8 + blickdichter Becher / Sichtschirm

Je Person bedeutet einen eigenen Satz pro aktivem Teilnehmer. Bei gemeinsamem Material wird nacheinander gewürfelt; geheime Hände dürfen dabei nicht verraten werden. Holzmarken für optionale Einsätze sind zusätzlich zum genannten Regelmateriale bereitzuhalten.

Aalstechen: Ein W10 zählt 1–10. **Kniffel Extreme:** Der W10 zählt dagegen 0–9. Verwechselt diese beiden Verwendungen nicht.

Kniffel Extreme ist eine stabile Variante von Kniffel, kein fünfzehntes eigenständiges Spiel. Die Sammlung umfasst 16 Spiele. Die beiden Wertungsblöcke stehen direkt hinter der Kniffel-Ergänzung für Foundry.

Würfelbecher: Für verdeckte Spiele muss die Unterlage samt Becher das Ergebnis zuverlässig abschirmen. Bei Würfelpoker sind alternativ Sichtschirme mit ausreichend Platz für fünf W8 geeignet. Für Klippklapp genügt ein gemeinsames Brett mit den Zahlen 1–12; bereits geschlossene Klappen werden vor jedem neuen eigenen Zug zurückgesetzt.

WÜRFELSPIELE

DIE SAMMLUNG NACH SPIELARTEN

Dieser Band umfasst **16 eigenständige Würfelspiele**. Kniffel Extreme gehört als Variante zu Kniffel und zählt nicht als zusätzliches Spiel.

WÜRFELSPIELE

Farkle, Klippklapp, Kniffel, Lügenwürfel, Meiern, Schiff, Kapitän und Mannschaft, Schocken und Schweinchen stehen in diesem Abschnitt alphabetisch. Punkte, Kombinationen, Bluff oder fortlaufende Zahlungsbilanzen prägen ihren Ablauf.

UNTERKATEGORIE GLÜCKSSPIELE

Im folgenden eigenen Abschnitt stehen **17 und 4, Aalstechen, Chō-Han, Die böse Dreizehn, Drachenhort, Spiel der Könige, Straßenlotto und Würfelpoker**, ebenfalls alphabetisch. Bankwetten, Kassen, Lose oder Setzphasen sind hier wesentliche Spielbestandteile.

EINSÄTZE UND REGELMATERIAL

Die Gliederung ist eine Orientierung dieser Sammlung. Ein optionaler Einsatz macht ein punktbasiertes Spiel nicht automatisch zu einer anderen Spielanleitung. Beachtet stets den beschriebenen Regelsatz.

Verwendet für Einsätze andere Marken als für Deckel, Regelmünzen oder Extrawurfchips. Zuschauerwetten bilden einen getrennten Topf.

KARTEN UND WÜRFEL

UNTERSCHIEDEN

Spiel der Könige und **Würfelpoker** verwenden trotz ihrer Namen Würfel. Sie gehören deshalb hier zu den Würfelspielen und ihrer Unterkategorie Glücksspiele.

Die Rubrik **Kartenspiele** folgt nach den Würfelspielen. Im aktuellen Band ist noch keine eigenständige Kartenanleitung enthalten.

FARKLE

JEDER WEITERE WURF VERSPRICHT MEHR Punkte — und riskiert den ganzen Zug.

MATERIAL UND ZIEL

Ihr benötigt **sechs W6, einen Würfelbecher, Papier und einen Stift**. Ein gemeinsamer Satz genügt. Haltet auf der Würfel­fläche gewertete Würfel deutlich von den noch zu werfenden getrennt. Ziel ist der höchste gesicherte Gesamtstand. Wählt vorher Kurzspiel, feste Rundenzahl oder Zielpunktzahl; die Varianten stehen auf der nächsten Seite.

ABLAUF EINES ZUGS

1. Würfle zunächst alle sechs Würfel.
2. Lege mindestens eine gültige, punktbringende Auswahl aus dem aktuellen Wurf heraus. Addiere ihren Wert zu deinen **ungesicherten Zugpunkten**.
3. Entscheide: **Sichern** beendet deinen Zug und addiert die Zugpunkte zum Gesamtstand. **Weiterwürfeln** riskiert die Zugpunkte mit allen noch nicht gewerteten Würfeln.
4. Bringt ein neuer Wurf keine Wertungsmöglichkeit, entsteht ein **Farkle**. Alle ungesicherten Punkte dieses Zugs verfallen, der Zug endet. Frühere Gesamtpunkte bleiben erhalten.
5. Sind alle sechs Würfel gewertet, darfst du mit allen sechs erneut würfeln und im selben Zug weiter sammeln.

WERTUNGSTABELLE

Kombination	Punkte
Einzelne 1	100
Einzelne 5	50
Drei Einsen	300
Drei Zweien	200
Drei Dreien	300
Drei Vieren	400
Drei Fünfen	500
Drei Sechsen	600
Vier gleiche	1.000
Fünf gleiche	2.000
Sechs gleiche	3.000
Straße 1–2–3–4–5–6	1.500
Drei verschiedene Paare	1.500
Vier gleiche + anderes Paar	1.500
Zwei verschiedene Drillinge	2.500

KOMBINATIONEN GEHÖREN ZU EINEM WURF

Nur Würfel aus **demselben Wurf** dürfen eine Kombination bilden. Eine herausgelegte Eins kann nicht mit zwei später gewürfelten Einsen zum Drilling ergänzt werden.

Mehrere getrennte Wertungen aus einem Wurf dürfen addiert werden, sofern kein Würfel doppelt zählt. Drei Zweien und eine einzelne Fünf ergeben beispielsweise 250 Punkte.

Einzelne 2, 3, 4 und 6 bringen keine Punkte. In der Grundwertung zählt eine kleine Straße aus weniger als sechs Würfeln nicht. Abweichende Hausregeln müssen vor Spielbeginn vereinbart werden.

DU WÄHLST DIE GEWERTETEN WÜRFEL

Du musst nicht jede mögliche Wertung herauslegen. Solange deine Auswahl vollständig punktbringend ist, darfst du Würfel zum erneuten Werfen übrig lassen. Diese Entscheidung verändert Risiko und mögliche Folgeergebnisse.

Beispiel: Bei 1–5–2–3–4–6 kannst du die volle Straße für 1.500 Punkte werten. Du kannst stattdessen nur die Eins für 100 herauslegen und die übrigen fünf Würfel erneut werfen. Die Straße ist dann als Wertung dieses Wurfs aufgegeben.

ALLE SECHS GEWERTET

Wenn du sämtliche sechs Würfel gewertet hast, stehen für den nächsten Wurf wieder alle sechs zur Verfügung. Deine bisherigen Zugpunkte bleiben ungesichert bestehen. Du kannst sie sichern oder mit dem neuen vollen Wurf riskieren.

DREI EINSEN SIND HIER 300

Diese Sammlung verwendet die im Modul hinterlegte PlayMonster-Wertung. Drei Einsen zählen **300**, nicht 1.000 Punkte. Fremde Farkle-Tabellen können andere Werte und Kombinationen verwenden.

FARKLE: SPIELMODI UND BEISPIELE

KURZSPIEL

Jede Person bekommt genau **einen Zug**.

Standardmäßig gibt es keine Mindestpunktzahl zum ersten Sichern; eine Einstiegshürde kann als Hausregel vereinbart werden. Nach allen Zügen gewinnt der höchste Gesamtstand. Spielt in der zuvor vereinbarten Reihenfolge.

FESTE RUNDEN

Legt 1 bis 100 Runden fest, zum Beispiel drei. Jede Person hat in jeder Runde einen Zug. Alle gesicherten Punkte werden addiert. Standardmäßig entfällt die Einstiegshürde auch hier; eine vereinbarte Hausregel kann sie einschalten. Nach der letzten Runde entscheidet der Gesamtstand.

ZIELPUNKTZAHL

Das Standardziel beträgt **10.000 Punkte**. Andere Zielwerte könnt ihr vor Beginn vereinbaren.

Standardmäßig musst du für den ersten Eintrag in **einem Zug mindestens 500 Punkte** sichern. Ihr könnt diese Einstiegshürde vor Beginn ändern oder ausschalten. Vorher lassen sich kleinere Zugwerte nicht eintragen. Nach dem Einstieg kannst du auch kleinere Beträge sichern.

Sobald jemand durch Sichern das Ziel erreicht oder überschreitet, erhalten **alle anderen genau einen letzten Zug**. Anschließend gewinnt der höchste Gesamtstand, auch wenn ihn eine andere Person erreicht hat.

Ein Startwurf mit einem W6 entscheidet über den Beginn: Höchste Zahl beginnt, Gleichstand bevorzugt die frühere Position in der vereinbarten Startreihenfolge. Der Zielmodus ist auch solo spielbar.

GLEICHSTÄNDE

Gleiche Gesamtstände teilen den Platz. Sind sämtliche Punktestände identisch, endet die Partie unentschieden. Ein zusätzliches Stechen gehört nicht zu diesen Farkle-Regeln.

BEISPIEL: PUNKTE SICHERN

Liora würfelt **2-2-2-5-3-6**. Sie legt die drei Zweien und die Fünf heraus: $200 + 50 = \mathbf{250 \text{ Zugpunkte}}$.

Mit den zwei übrigen Würfeln erzielt sie **1-5**. Beide zählen, also kommen 150 hinzu. Sie steht bei **400 Zugpunkten**, und alle sechs Würfel sind gewertet.

Im Kurzspiel dürfte sie nun 400 sichern. Im Zielmodus wäre das als erster Eintrag zu wenig. Sie würfelt deshalb mit allen sechs weiter und erzielt **1-2-3-4-5-6**: weitere 1.500 Punkte. Jetzt sichert sie **1.900 Punkte** und hat den Einstieg geschafft.

BEISPIEL: FARKLE

Borin hat in seinem laufenden Zug bereits 650 Punkte herausgelegt. Mit den drei übrigen Würfeln würfelt er **2-3-6**. Keine Eins, keine Fünf, kein Drilling: Farkle!

Die 650 Zugpunkte verfallen. Seine bereits in früheren Zügen gesicherten 2.300 Gesamtpunkte bleiben stehen.

BEISPIEL: KEIN NACHTRÄGLICHER DRILLING

Grom legt aus seinem ersten Wurf eine Eins für 100 heraus. Im nächsten Wurf fallen zwei weitere Einsen. Diese zählen als zwei einzelne Einsen für zusammen 200. Es entsteht kein über mehrere Würfe aufgebauter Drilling.

BEISPIEL: SCHLUSSRUNDE

Nelli sichert und erreicht 10.250. Borin, Liora und Grom erhalten jeweils noch einen Zug; Nelli bekommt keinen weiteren. Liora erreicht dabei 10.400 und gewinnt, sofern niemand darüber liegt.

EINSÄTZE

Ein vereinbarter Gewinnertopf ist eine zusätzliche TavernGames-Hausregel. Die Punktwertung bleibt davon unabhängig. Bei geteilten Siegen legt ihr die Topfbehandlung vorher fest; haltet die vereinbarte Verteilung auf dem Punktezetteln fest.

ANMERKUNGEN FÜR FARKLE IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

MODUS UND EINSTIEG FESTLEGEN

Wählt **Kurzspiel**, **feste Runden** oder **Zielpunktzahl**. Standardmäßig gilt im Kurzspiel die Beitrittsreihenfolge, im Zielmodus ein Startwurf. **Wer beginnt?** kann die Startbestimmung ausdrücklich ersetzen. Feste Runden sind von 1 bis 100, Ziele von 500 bis 1.000.000 einstellbar. **Einstiegshürde verwenden** ist in allen Modi wählbar. Standard: im Zielmodus 500, sonst aus. Die SL kann die Höhe anpassen oder sie ausschalten; Folgepartien behalten die Regel.

FOLGEPARTIEN UND WETTEN

Eine Folgepartie wird zunächst als Lobby vorbereitet. So können alle beitreten und vor dem nächsten Start Ausgangswetten abgeben. Die SL schließt eine geöffnete Wettannahme und startet das Spiel anschließend separat.

PUNKTE AUSWÄHLEN UND SICHERN

Klicke nur punktbringende Würfel aus dem aktuellen Wurf an. Bereits gewertete Würfel können nicht mit einem späteren Wurf zu einer neuen Kombination ergänzt werden. Danach sicherst du deine Punkte oder würfelst mit den übrigen Würfeln weiter.

HILFE „BESTE AUSWAHL“

Für normale Spieler ist die Hilfe standardmäßig ausgeschaltet. Die SL kann sie im Moderationsfenster freigeben und behält selbst Zugriff. Die Hilfe wählt eine punktbringende Auswahl; ob du das Risiko eines weiteren Wurfs eingehst, entscheidest du selbst.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Gewertete Würfel bleiben liegen, beim nächsten Wurf werden nur freie Würfel ersetzt. Fehlwurfwürfel werden nach der Darstellung entfernt; herausgelegte Würfel bleiben erhalten. Sind alle sechs gewertet, steht wieder ein voller Satz bereit. Auswahl, Weiterwürfeln und Sichern erfolgen weiterhin im Spielfenster.

ZUSÄTZLICHE HAUSREGELN

TavernGames bietet drei voneinander unabhängige Optionen. **Alle sind standardmäßig aus;** die Grundtabelle und Beispiele dieser Sammlung gelten ohne diese Optionen.

Option	Abweichung
Kleine Straße	1–2–3–4–5 oder 2–3–4–5–6: 750 Punkte
Einsen-Bonus	Drei / vier / fünf / sechs Einsen: 1.000 / 2.000 / 3.000 / 4.000 Punkte
Sofortiges Zielende	Zielmodus endet beim Sichern des Ziels; keine Schlussrunde

Kombinationen müssen auch mit Hausregeln aus einem einzigen Wurf stammen. Der Einsen-Bonus ersetzt die entsprechende Grundwertung. Besprecht aktive Optionen vor dem ersten Wurf. Ihr könnt dieselben Hausregeln auch am realen Tisch verwenden.

SPIELTOKEN UND GÖTTLICHE HAND

Optional gleicher Eintritt für die gesamte Partie; der Gesamtsieger erhält den Topf, geteilte Sieger teilen ihn. Keine zusätzlichen Einsätze je Wurf. Göttliche Hand bevorzugt punktbringende frische Würfel; Auswahl und Sichern bleiben beim Spieler.

KLIPPKLAPP



WÖLF OFFENE KLAPPEN – UND DER NÄCHSTE muss weniger übrig lassen.

MATERIAL UND VORBEREITUNG

2–10 Personen, zwei W6, ein

Würfelbecher, ein Brett mit den Klappen 1–12 oder zwölf entsprechend beschriftete Plättchen. Ein gemeinsames Brett genügt. Papier und Stift für die Zahlungsbilanz; optional Einsatzmarken.

Zu Beginn **jedes eigenen Zuges** sind wieder alle zwölf Klappen offen. Wählt Variante A, B oder C und einen Grundeinsatz. Ohne Einsatz werden dieselben Zahlungen als Bilanzpunkte notiert.

DER EIGENE ZUG

1. Würfle beide W6.
2. Wähle eine nach eurer Variante erlaubte Kombination noch offener Klappen und schließe sie.
3. Würfle weiter. Geschlossene Klappen bleiben bis zum Ende dieses eigenen Zuges geschlossen.
4. Ist keine erlaubte Auswahl möglich, endet der Zug. Addiere die Werte aller noch offenen Klappen.

Bei einem **Pasch** darfst du stattdessen ohne Schließen neu würfeln. Dies gilt auch dann, wenn keine passende Klappe offen ist. Bei einem anderen Wurf muss eine mögliche erlaubte Kombination geschlossen werden; du kannst nicht freiwillig aufhören.

DIE DREI VARIANTEN

A – Summe oder Einzelwerte: Schließe die Summenklappe, beide verschiedenen Augenzahlen gemeinsam oder eine der beiden Einzelzahlen. Bei Pasch ist die einzelne passende Augenzahl möglich.

B – Zusätzlich Summenkombinationen: Wie A; außerdem jede beliebige Kombination verschiedener offener Klappen, deren Summe der Würfelsumme entspricht. Dies ist die Standardvariante in Foundry.

C – Summe oder beide Einzelwerte: Schließe entweder die Summenklappe oder **beide verschiedenen** Einzelzahlen gemeinsam. Nur bei Pasch darf auch eine einzelne passende Augenzahl geschlossen werden.

BEISPIEL: 3 + 5

In A darfst du 8, 3 und 5 zusammen, nur 3 oder nur 5 schließen. B erlaubt zusätzlich beispielsweise **1 + 7** oder **1 + 2 + 5**, sofern offen. In C sind nur **8** oder **3 und 5 gemeinsam** erlaubt.

Bei **2 + 2** erlaubt C die 4 oder die einzelne 2; keine doppelte Klappe 2. Alternativ darf der Pasch neu gewürfelt werden.

TATSÄCHLICHE RESTSUMMEN VERGLEICHEN

Die erste Person setzt mit ihrem Ergebnis den Restwert. Jeder Nachfolger muss **einen kleineren tatsächlichen Rest** erzielen. Gleichstand reicht nicht. Ansagen, Bluffen und Anzweifeln gehören nicht zu dieser Fassung.

Wer nicht unterbietet, zahlt dem direkten Vorgänger einen Grundeinsatz. Damit endet der Durchgang; der Zähler beginnt den nächsten.

Wer **alle Klappen schließt**, erreicht Klippklapp: Alle anderen aktiven Personen zahlen ihm je einen Grundeinsatz. Danach beginnt die nächste aktive Person einen neuen Durchgang.

BEISPIEL

Borin lässt 15 stehen, Liora danach 9. Nelli lässt ebenfalls 9: Sie hat nicht unterboten und zahlt Liora. Nelli beginnt mit wieder zwölf offenen Klappen den nächsten Durchgang.

SCHLUSS UND BILANZ

Spielt fortlaufend bis zum vereinbarten Ende zwischen Durchgängen. Die höchste Zahlungsbilanz gewinnt; Gleichstände teilen den Platz. In Foundry scheidet aus, wer vor dem nächsten Durchgang den Grundeinsatz nicht mehr deckt. Abgeschlossene Zahlungen bleiben bestehen.

ANMERKUNGEN FÜR KLIPPKLAPP IN FOUNDRY

REGELWAHL UND LOBBY

Die SL wählt **A, B oder C**, öffnet die Lobby und lässt 2–10 Personen einschließlich NPCs beitreten. Für neue Partien gilt der direkte Vergleich tatsächlicher Restsummen. Historische Spielstände mit Ansagen werden nicht als aktuelle Regelvorlage verwendet.

Unter **Einsätze & Spieltoken** sind Ohne Einsatz oder Spieltoken wählbar. Im Tokenmodus legt die SL Grundeinsatz und Zuteilung fest. Jeder benötigt vor dem Durchgang mindestens einen Grundeinsatz freien Bestand. Ausgangswetten binden zusätzlich Token.

KLAPPEN SELBST AUSWÄHLEN

Nach jedem Wurf markierst du selbst die erlaubten Klappen und bestätigst das Schließen. Bereits geschlossene Felder stehen nicht erneut zur Verfügung. Der Tisch prüft die Kombination entsprechend der gewählten Variante.

Ein Pasch erlaubt ohne Schließen einen neuen Wurf. Bei einem anderen Wurf ohne Auswahl beendet die Anwendung den Zug und vergleicht den Rest. Während des eigenen Zuges ist freiwilliges Verlassen nicht möglich.

ZAHLUNG UND NÄCHSTER DURCHGANG

Gleichstand oder höherer Rest bezahlt den Vorgänger. Bei vollständigem Klippklapp zahlen alle anderen Aktiven den Sieger. Zahlungen werden **sofort zwischen den internen Beständen** verrechnet; es gibt keinen zusätzlichen Siegerpool.

Ohne Einsatz werden diese Bewegungen als Punkte gezählt. Die Aufdeckung/Auswertung bleibt sichtbar, bis zum nächsten Durchgang weitergeschaltet wird. Der Zahler beginnt; nach Klippklapp beginnt der nächste aktive Teilnehmer.

REGULÄR BEENDEN ODER ABBRECHEN

Die SL kann zwischen ausgewerteten Durchgängen regulär abschließen. Die höchste Zahlungsbilanz bestimmt den Gesamtsieg. Bereits abgeschlossene Zahlungen bleiben auch bei einem späteren Abbruch bestehen; nur noch gebundene Sicherheiten und offene Ausgangswetten werden freigegeben beziehungsweise erstattet.

NPCs, 3D UND GÖTTLICHE HAND

NPCs spielen automatisch oder werden einzeln manuell geführt. Die optionale 3D-Anbindung zeigt die tatsächlich geworfenen W6. Auswahl und Schließen erfolgen im Spielfenster. Glücks-/Pechprofile beeinflussen künftige legale Würfe; die Klappenwahl bleibt beim Spieler.

KNIFFEL

FÜNF WÜRFEL, DREIZEHN FELDER UND DIE Frage, wo ein guter Wurf am meisten zählt.

MATERIAL UND VORBEREITUNG

Für **2–8 Personen**: fünf W6, ein

Würfelbecher, eine Würfelunterlage sowie je Person ein Wertungsbogen und ein Stift. Ein gemeinsamer Würfelsatz genügt. Zeichnet die 13 Felder der Tabelle mit einer Spalte pro Person auf; ergänzt Zeilen für oberen Bonus, Zusatzkniffel und Gesamtsumme.

Alle würfeln einen W6 zur Vorbereitung. Der höchste Wurf beginnt; Gleichstehende an der Spitze wiederholen den Startwurf. Danach spielt ihr reihum.

DEIN ZUG

1. Würfle alle fünf Würfel.
2. Behalte beliebige Würfel und würfle die übrigen erneut. Du darfst gehaltene Würfel vor einem weiteren Wurf wieder aufnehmen.
3. Insgesamt sind höchstens **drei Würfe** erlaubt. Du darfst früher aufhören.
4. Wähle **genau ein noch freies Wertungsfeld** und trage den Wert deines endgültigen Wurfs ein. Dies beendet deinen Zug.
5. Erfüllt der Wurf die gewählte Bedingung nicht, erhält das Feld **null Punkte** und ist gestrichen.

Jedes Feld wird einmal benutzt. Ein passender Wurf wird nicht gleichzeitig in mehreren Feldern eingetragen. Nach 13 Zügen pro Person sind alle Bögen vollständig.

SPIELENDE

Addiert die 13 Feldwerte, den oberen Bonus und gegebenenfalls Zusatzkniffel. Der höchste Gesamtstand gewinnt. Gleichstände teilen den Platz; diese Variante verlangt kein Stechen.

DIE 13 WERTUNGSFELDER

Feld	Voraussetzung und Punkte
Einsen	Summe aller Einsen
Zweien	Summe aller Zweien
Dreien	Summe aller Dreien
Vieren	Summe aller Vieren
Fünfen	Summe aller Fünfen
Sechsen	Summe aller Sechsen
Dreierpasch	Mindestens drei gleiche; Summe aller fünf Würfel
Viererpasch	Mindestens vier gleiche; Summe aller fünf Würfel
Full House	Drilling und anderes Paar: 25
Kleine Straße	Vier aufeinanderfolgende Zahlen: 30
Große Straße	Fünf aufeinanderfolgende Zahlen: 40
Kniffel	Fünf gleiche: 50
Chance	Beliebiger Wurf; Summe aller fünf Würfel

ÖBERER BONUS

Die ersten sechs Felder bilden den oberen Bereich. Erreichst du dort zusammen **mindestens 63 Punkte**, erhältst du **35 Bonuspunkte**. Werte aus Sonderfeldern und Zusatzkniffeln zählen nicht zur 63er-Grenze.

STRASEN RICHTIG ZÄHLEN

Für eine kleine Straße reichen 1–2–3–4, 2–3–4–5 oder 3–4–5–6. Der fünfte Würfel ist beliebig. Eine große Straße ist 1–2–3–4–5 oder 2–3–4–5–6.

UNTERSCHIED ZU FARKLE

Kniffels kleine Straße besteht aus **vier** aufeinanderfolgenden Zahlen. Die optionale kleine Straße bei Farkle benötigt **fünf** und hat einen anderen Punktwert.

KNIFFEL: BEISPIELE UND ZUSATZKNIFFEL

EIN WURF, MEHRERE MÖGLICHKEITEN

Liora hat **2-2-2-5-5** gewürfelt. Solange die jeweiligen Felder noch frei sind, kann sie beispielsweise wählen:

Feld	Eintrag
Zweien	6
Fünfen	10
Dreierpasch	16
Full House	25
Chance	16

Sie trägt **nur eine** dieser Wertungen ein. Ein belegtes Full-House-Feld kann sie später nicht noch einmal nutzen.

HALTEN UND ZURÜCKNEHMEN

Borin würfelt **1-2-3-3-6**. Er behält 1-2-3 und würfelt die übrigen beiden erneut: **4-6**. Damit hat er bereits eine kleine Straße. Für eine große Straße behält er nun 1-2-3-4 und würfelt die 6 erneut. Fällt eine 5, sind 40 Punkte in der großen Straße möglich. Fällt eine 2, bleibt immerhin die kleine Straße für 30, sofern das Feld noch frei ist.

STREICHEN UND BONUS

Nelli will nach dem letzten Wurf **1-2-3-5-6** im Viererpasch eintragen. Es fehlen vier gleiche Würfel, daher wird dort **0** eingetragen. Chance wäre dagegen 17 Punkte wert, wenn noch frei.

Bei 60 Punkten im oberen Bereich gibt es keinen Bonus. Bei 63 sind es 35 zusätzlich; der obere Bereich trägt dann insgesamt **98 Punkte** bei.

ZWEITER UND WEITERER KNIFFEL

Ist dein Kniffelfeld bereits mit **50 Punkten** belegt, bringt jeder weitere Kniffel **50 Zusatzpunkte**. Zusätzlich belegst du ein beliebiges noch freies Feld mit dessen **Höchstwert**, unabhängig von der gewürfelten Augenzahl.

Noch freies Feld	Höchstwert beim Zusatzkniffel
Einsen / Zweien / Dreien	5 / 10 / 15
Vieren / Fünfen / Sechsen	20 / 25 / 30
Dreierpasch / Viererpasch / Chance	30
Full House	25
Kleine / große Straße	30 / 40

Das Kniffelfeld selbst ist bereits belegt und kann nicht erneut ausgewählt werden. Die 50 Zusatzpunkte werden separat notiert; der gewählte Höchstwert zählt im normalen Feld und gegebenenfalls zur oberen Bonussumme.

Beispiel: Grom hat bereits einen 50er-Kniffel. Jetzt würfelt er fünf Zweien. Sein Sechsenfeld ist frei: Er darf dort **30 Punkte** eintragen und notiert zusätzlich **50 Bonuspunkte**. Dieser Zug bringt insgesamt 80 Punkte.

WENN KNIFFEL GESTRICHEN WURDE

Steht im Kniffelfeld **0**, entfällt in dieser TavernGames-Variante die Zusatzkniffel-Sonderwertung samt 50er-Bonus. Fünf Zweien zählen dann beispielsweise als **10 in Zweien**, als **10 im Dreier- oder Viererpasch** oder als **10 in Chance**, wenn das entsprechende Feld frei ist.

VERWENDETER REGELSATZ

Normale Schmidt-Kniffel-Regeln mit der im Modul festgelegten Behandlung eines gestrichenen Kniffelfelds. Meisterschaftsregeln und Yahtzee-Regeln werden nicht beigemischt.

KNIFFEL EXTREME

Sechs Würfel, neue Kombinationen und drei Gelegenheiten für einen Extrawurf.

MATERIAL UND ABLAUF

2–4 Personen, fünf W6 und ein **W10 mit 0–9**, Becher, Wertungsbogen, Stift und **drei Chips je Person**. Die 0 des W10 zählt als null, nicht als zehn. Jede Person füllt in **22 Zügen** alle 22 Felder genau einmal. Pro Zug sind bis zu drei Würfe erlaubt. Halten, Zurücknehmen, früher Eintrag und Streichen funktionieren wie beim klassischen Kniffel.

Nach dem **dritten Wurf** darfst du einen Chip ausgeben und mit den freien Würfeln einen **vierten Wurf** ausführen. Höchstens ein Chip pro Zug, insgesamt drei pro Partie. Die Chips sind keine Einsatztoken.

OBERER BEREICH

Einsen bis Sechsen zählen nur passende Werte aller sechs Würfel, **einschließlich W10**. Dessen 0, 7, 8 und 9 tragen dort nichts bei. Ab **73 Punkten** im oberen Bereich gibt es **45 Bonuspunkte**.

KOMBINATIONEN

Feld	Bedingung und Punkte
Dreierpasch	≥ 3 gleiche; Summe aller sechs
Zwei Paare	Zwei verschiedene Paare; Summe aller sechs
Viererpasch	≥ 4 gleiche; Summe aller sechs
Drei Paare	Genau drei verschiedene Paare: 35
Zwei Dreier	Zwei verschiedene Drillinge: 45
Full House	3 + 2 verschiedene; sechster beliebig: 25
Großes Full House	4 + 2 verschiedene: 45

Feld	Bedingung und Punkte
Kleine Straße	4 aufeinanderfolgende Werte: 30
Große Straße	5 aufeinanderfolgende Werte: 40
Highway	6 aufeinanderfolgende Werte: 50
Kniffel	Mindestens 5 gleiche: 50
Kniffel Extreme	6 gleiche: 75
10 oder weniger	Gesamtsumme höchstens 10: 40
33 oder mehr	Gesamtsumme mindestens 33: 40
Chance	Summe aller sechs Würfel
Super Chance	Doppelte Summe aller sechs

Straßen dürfen bei 0 beginnen: **0–1–2–3–4–5** ist ein Highway. Für eine Kombination benötigte gleiche Werte müssen tatsächlich auf den vorhandenen Würfeln liegen.

BEISPIELE

1–1–3–3–5–5: Drei Paare ergeben 35 Punkte. Zwei Paare könnten alternativ die Gesamtsumme **18** bringen. Ihr tragt nur ein freies Feld ein.

2–2–2–5–5–8: Full House ergibt 25, weil der sechste Würfel beliebig ist. Zwei Dreier liegen nicht vor.

6–6–6–6–6–9: Kniffel 50, aber kein Kniffel Extreme. Die Gesamtsumme 39 erfüllt auch **33 oder mehr** für 40 oder Super Chance für 78.

SCHLUSSWERTUNG

Alle 22 Felder plus oberer Bonus ergeben die Gesamtsumme. Höchste Summe gewinnt; Gleichstände teilen den Platz. **Keine Zusatzkniffel-Boni und keine Jokerwertung** aus dem klassischen Spiel übernehmen.

STABILE VARIANTE

Extreme ist eine reguläre Kniffel-Variante. Klassisches Kniffel bleibt die Voreinstellung. Die beiden druckbaren Wertungsbögen folgen hinter der Foundry-Ergänzung.

ANMERKUNGEN FÜR KNIFFEL IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

LOBBY UND BEGINN

Kniffel ist regulär im SL-Reiter verfügbar. Die SL kann den unteren Kniffel-Button freigeben. Spieler treten freiwillig bei; klassisch sind **2–8**, bei Extreme **2–4 Teilnehmer** möglich, einschließlich NPCs. Nur die SL startet die Partie, auch wenn sie nicht selbst mitspielt.

Standardmäßig bestimmt ein Vorbereitungswurf den Beginn; **Wer beginnt?** erlaubt stattdessen eine ausdrückliche Auswahl oder Zufall. Bei Gleichstand würfeln die Führenden erneut. Danach verwaltet der Tisch Reihenfolge, Runden und Wertungsbögen.

WÜRFEL BEWUSST HALTEN

Klicke Würfel an, um sie zu behalten oder vor dem nächsten Wurf wieder hereinzunehmen. Bei einem weiteren Wurf werden nur die nicht gehaltenen Würfel neu gewürfelt. Klassisch musst du nach höchstens drei Würfeln eintragen. Extreme erlaubt nach dem dritten Wurf einen Chip für einen vierten. Früher Eintrag ist bereits nach dem ersten Wurf möglich.

FELD WÄHLEN UND BESTÄTIGEN

Wähle selbst ein noch freies Wertungsfeld. Die Vorschau zeigt dessen Punkte. Ein **Null-Eintrag verlangt eine Bestätigung**, damit du kein Feld versehentlich streichst. Der letzte Wurf bleibt bis zum bewussten Eintrag sichtbar.

SUMMEN UND BONUS LESEN

Der obere Bonusfortschritt zählt ausschließlich die Felder Einsen bis Sechsen. **60 reicht nicht**, ab **63 gibt es 35 Bonuspunkte**. Summen- und Bonuszeilen trennen die Zahlenfelder von den Sonderwürfen.

Weitere Kniffel nach einem 50er-Eintrag erhalten die im Kapitel **Kniffel: Beispiele und Zusatzkniffel** beschriebene Sonderwertung. Bei gestrichenem Kniffelfeld gilt sie nicht.

NPCs UND SCROLLPOSITION

Die SL kann NPCs automatisch spielen lassen oder einzeln übernehmen. Automatische NPCs berücksichtigen fertige Kombinationen und behalten für Straßen unterschiedliche Zahlen.

Würfe anderer Personen verschieben deinen Wertungsbogen nicht automatisch. Erst wenn dein eigener Zug beginnt, springt die Ansicht nach oben.

FOLGEPARTIEN UND EINSÄTZE

Eine Folgepartie startet mit leeren Wertungsbögen. Optionaler gleicher Token-Eintritt bildet einen Siegerpool; geteilte Sieger teilen den Topf. Eine automatische Kniffel-Serienwertung ist nicht enthalten. Tokenübernahme muss ausdrücklich gewählt werden. Ausgangswetten nutzen denselben freien Bestand.

WÜRFELDARSTELLUNG

Dice So Nice zeigt fünf W6 beziehungsweise zusätzlich den Extreme-W10. Gehaltene Werte bleiben erhalten. Göttliche Hand berücksichtigt freie Felder, gehaltene Würfel und den erreichbaren oberen Bonus. **Eintragen** bleibt immer eine bewusste Spieleraktion.

KNIFFEL-WERTUNGSBLOCK

Datum: _____ Taverne / Runde: _____

Wertungsfeld	Wertung	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Name					
Einsen	Summe der Einsen				
Zweien	Summe der Zweien				
Dreien	Summe der Dreien				
Vieren	Summe der Vieren				
Fünfen	Summe der Fünfen				
Sechsen	Summe der Sechsen				
Obere Summe	Nur die sechs Zahlenfelder				
Oberer Bonus	Ab 63: +35				
Oben gesamt	Obere Summe + Bonus				
Dreierpasch	≥ 3 gleiche; alle Augen				
Viererpasch	≥ 4 gleiche; alle Augen				
Full House	3 + 2 verschiedene: 25				
Kleine Straße	4 aufeinanderfolgende: 30				
Große Straße	5 aufeinanderfolgende: 40				
Kniffel	5 gleiche: 50				
Chance	Alle Augen				
Unten gesamt	Sieben Kombinationsfelder				
Zusatzkniffel	Anzahl $\times$ 50; separat				
GESAMT	Oben + unten + Zusatz				

Würfel: 5 W6. Bis zu drei Würfe je Zug. Alle 13 Felder einmal füllen; Fehlwertungen mit 0 eintragen.
Zusatzkniffel: erst nach 50 im Kniffelfeld; +50 separat und Höchstwert eines freien Felds. Bei 0 im Kniffelfeld entfällt diese Sonderwertung.

Höchste Gesamtsumme gewinnt. Eine Spalte je Person oder je eigener Partie. Für weitere Personen Seite mehrfach drucken.

KNIFFEL-EXTREME- WERTUNGSBLOCK

Datum: _____ Taverne / Runde: _____

Wertungsfeld	Wertung	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Name					
Einsen	Summe der Einsen				
Zweien	Summe der Zweien				
Dreien	Summe der Dreien				
Vieren	Summe der Vieren				
Fünfen	Summe der Fünfen				
Sechsen	Summe der Sechsen				
Obere Summe	Nur die sechs Zahlenfelder				
Oberer Bonus	Ab 73: +45				
Oben gesamt	Summe + Bonus				
Dreierpasch	≥ 3 gleiche; alle Augen				
Zwei Paare	2 verschiedene Paare; alle Augen				
Viererpasch	≥ 4 gleiche; alle Augen				
Drei Paare	3 verschiedene Paare: 35				
Zwei Dreier	2 verschiedene Drillinge: 45				
Full House	3 + 2; sechster beliebig: 25				
Großes Full House	4 + 2 verschiedene: 45				
Kleine Straße	4 aufeinanderfolgende: 30				
Große Straße	5 aufeinanderfolgende: 40				
Highway	6 aufeinanderfolgende: 50				
Kniffel	≥ 5 gleiche: 50				
Kniffel Extreme	6 gleiche: 75				
10 oder weniger	Alle Augen ≤ 10: 40				
33 oder mehr	Alle Augen ≥ 33: 40				
Chance	Alle Augen				
Super Chance	Alle Augen × 2				
Unten gesamt	16 Kombinationsfelder				
GESAMT	Oben + unten				
Verbrauchte Chips	Je Person insgesamt 3: ○ ○ ○				

Würfel: 5 W6 + W10 (0–9). Ein Chip nach Wurf 3 erlaubt Wurf 4; höchstens einer pro Zug. Keine Zusatzkniffel-/Jokerwertung.

Höchste Gesamtsumme gewinnt. Eine Spalte je Person oder je eigener Partie. Für weitere Personen Seite mehrfach drucken.

LÜGENWÜRFEL



EIN BECHER IST SICHER — BIS JEMAND DEIN
Gebot anzweifelt.

MATERIAL UND VORBEREITUNG

Mindestens zwei Personen; je Person **fünf W6** und einen **blickdichten Würfelbecher**. Nutzt eine gemeinsame Unterlage und bei Bedarf einen Zettel für verbliebene Würfelzahlen. Jede Person hält nur den eigenen Becher geheim einsehbar.

EINE RUNDE

1. Alle noch aktiven Personen würfeln einmal ihre verbliebenen Würfel verdeckt und sehen nur ihre eigenen Augen an.
2. Sobald alle gewürfelt haben, beginnt das Bieten. Ein Gebot nennt eine **Mindestanzahl einer Augenzahl unter allen Bechern zusammen**.
3. Die nächste Person erhöht das Gebot oder zweifelt das letzte an.
4. Beim Anzweifeln werden alle Becher aufgedeckt und die Treffer gezählt. Der Verlierer gibt **einen Würfel** ab.
5. Alle würfeln mit ihren verbliebenen Würfeln neu. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus. Die letzte Person mit Würfeln gewinnt.

EIN GEBOT ERHÖHEN

Du darfst die **Anzahl erhöhen**, dann mit beliebiger Augenzahl. Oder du bleibst bei derselben Anzahl und erhöhst die **Augenzahl**. Die Anzahl darf nie größer sein als die insgesamt verbliebene Würfelzahl.

Beispiel: Nach „vier Fünfen“ sind „vier Sechsen“ oder „fünf Zweien“ zulässig. „Vier Vieren“ ist zu niedrig.

EINSEN ALS JOKER

Bei Geboten auf 2 bis 6 zählen die passenden Augen **und alle Einsen**. Bei einem Gebot auf Einsen zählen nur die tatsächlich gewürfelten Einsen. Es gibt in dieser Variante keine besondere Halbierungsregel beim Wechsel zu Einsergeboten.

GENAU ERFÜLLT IST GÜLTIG

Sind mindestens so viele Treffer vorhanden wie geboten, verliert der **Zweifler** einen Würfel. Sind es weniger, verliert der **Bieter** einen Würfel. Ein genau erfülltes Gebot ist also erfolgreich.

BEISPIEL: VIER FÜNFEN

In allen Bechern zusammen liegen zwei Fünfen und zwei Einsen. Das Gebot „vier Fünfen“ ist genau erfüllt. Wer es angezweifelt hat, verliert einen Würfel.

BEISPIEL: TREFFER UND JOKER

Sechs Zweien und drei Einsen ergeben **neun Treffer** für ein Zweiergebot. Für „zehn Zweien“ reicht das nicht; der Bieter würde verlieren. Für „drei Einsen“ zählen nur die drei Einsen.

WER BEGINNT DIE NÄCHSTE RUNDE?

Die Person, die einen Würfel verloren hat, eröffnet die neue Runde. Scheidet sie durch den Verlust aus, beginnt die nächste noch aktive Person in Spielrichtung. Die Aufdeckung wird gemeinsam betrachtet, bevor neu gewürfelt wird.

VERWENDETE VARIANTE

Liar's Dice kennt zahlreiche Varianten. Diese Anleitung folgt der TavernGames-Umsetzung nach TZawalich mit der hier beschriebenen Joker-, Erhöhungs- und Verlustroutine. Andere Regeln, etwa aus Perudo, gelten nicht automatisch.

ANMERKUNGEN FÜR LÜGENWÜRFEL IN FOUNDRY

BEITRETEN UND VERDECKT WÜRFELN

Lügenwürfel ist regulär verfügbar. Die SL öffnet die Lobby und gibt bei Bedarf den unteren Spielbutton frei. Erst nach ihrem Start würfeln alle aktiven Teilnehmer ihren eigenen Becher **einmal pro Runde**. Gebote beginnen, sobald alle Becher gewürfelt sind.

EIGENE WÜRFEL BLEIBEN PRIVAT

Spieler sehen nur den eigenen Becher. Die SL sieht zusätzlich die Becher der NPCs, die sie manuell übernommen hat, aber keine fremden Spielerbecher. Automatische NPCs entscheiden anhand eigener Würfel und öffentlicher Angaben; sie kennen keine fremden geheimen Ergebnisse.

BIETEN ODER ANZWEIFELN

Gib Anzahl und Augenzahl ein. Der Tisch prüft, ob das Gebot höher und innerhalb der verbliebenen Gesamtwürfelzahl liegt. Alternativ zweifelst du das vorherige Gebot an. Die Auswertung trennt **passende Augen und zusätzliche Einser-Joker**, damit die Trefferzahl nachvollziehbar bleibt.

AUFDECKUNG UND NÄCHSTE RUNDE

Nach dem Anzweifeln bleiben die offenen Würfel und der Würfelverlust sichtbar. Mit **Weiter** wird die nächste Runde bestätigt; wer verloren hat, beginnt, bei Ausscheiden die nächste aktive Person.

Die letzte Person mit Würfeln gewinnt. Eine administrative Beendigung durch die SL ist dagegen ein Abbruch ohne erfundenen Sieger oder Verlierer.

ZUSCHAUERWETTEN

Die allgemeine Funktion **Auf Spiele wetten** kann vor dem Spiel zusätzlich Zuschauer zum Tippen zulassen. Die Wettansicht enthält nur öffentliche Spielangaben. Geheime Becher werden dort weder den Zuschauern noch anderen Wetttern verraten.

GEHEIME UND OFFENE ERGEBNISSE

Mit aktiver 3D-Darstellung bleiben die eigenen Würfel privat liegen. Beim Anzweifeln erscheinen alle gespeicherten Becher als ruhende Würfelgruppen — **ohne zweiten Wurf**. Größe und Abstände passen sich der Fläche an. Neue Runde und Abbruch räumen die Darstellung auf. Ohne Zusatzmodul bleibt die normale Anzeige verfügbar.

SPIELTOKEN UND GÖTTLICHE HAND

Optional gleicher Eintritt in den Siegerpool. Die letzte Person mit Würfeln erhält ihn. Göttliche Hand bevorzugt starke eigene Hände mit Einser-Jokern; Gebote und Anzweifeln bleiben eigenständige Entscheidungen.

MEIERN



IN GLAUBWÜRDIGER BLICK IST MANCHMAL
mehr wert als ein guter Wurf.

MATERIAL UND ZIEL

2–10 Personen, zwei W6, ein **blickdichter Becher** und eine Unterlage.

Ein gemeinsamer verdeckter Satz genügt. Papier und Stift für die Bilanz, optional Einsatzmarken. Vereinbart die Zahl aufgedeckter Durchgänge, standardmäßig **10**, oder eine unbegrenzte Partie.

Jeder sieht nur den eigenen aktuellen Wurf. Ihr sagt immer höhere Würfe an; ein Bluff ist erlaubt. Zahlungen und Einnahmen bilden die Bilanz.

RANGFOLGE VON SCHWACH NACH STARK

Bei normalen Würfeln steht die höhere Ziffer vorn: 3 und 1 ergeben **31**. Die vollständige Rangfolge lautet:

31 < 32 < 41 < 42 < 43 < 51 < 52 < 53 < 54 < 61 < 62 < 63 < 64 < 65 < 11 < 22 < 33 < 44 < 55 < 66 < 21.

Alle Pasche schlagen normale Werte; **21 ist der Meier** und schlägt alles. Die Zahlen sind Rangbezeichnungen, keine addierten Augensummen.

WÜRFELN, ANSAGEN, GLAUBEN

Die erste Person würfelt verdeckt und sagt einen Wert an. Der nächste kann **anzweifeln** oder glauben und selbst verdeckt würfeln. Seine neue Ansage muss höher als die vorige sein; sie darf erfunden sein. Eine angesagte **21 muss angezweifelt** werden.

Mit dem Glauben und eigenen Würfeln akzeptierst du die vorige Ansage. Du zweifelst anschließend nicht rückwirkend den schon weitergegebenen Wurf an.

ANZWEIFELN UND ZAHLEN

Deckt den zuletzt angesagten Wurf auf:

- Ist sein wirklicher Rang **mindestens so hoch wie angesagt**, zahlt der Zweifler dem Würfler einen Grundeinsatz.
- Ist er niedriger, zahlt der Lügner dem Zweifler einen Grundeinsatz.

Der Zahler beginnt den nächsten Durchgang; ist er ausgeschieden, beginnt die nächste aktive Person.

Beispiel: Ansage 54, wirklicher Wurf 63. Der Wurf ist besser als behauptet – der Zweifler zahlt. Ansage 55 bei wirklicher 64 ist dagegen gelogen, weil jeder Pasch 64 schlägt.

SONDERFALL: WIRKLICHER MEIER

Ein tatsächlich aufgedeckter **21-Meier** bewirkt: Alle anderen aktiven Personen zahlen dem Würfler **den doppelten Grundeinsatz**. Der Meier-Würfler beginnt neu. Eine nur erfundene 21 kostet den Lügner dagegen bloß den normalen einfachen Einsatz. Es gibt keine zusätzliche Mehrheitsverdopplung.

PARTIEENDE UND DECKUNG

Ein aufgedeckter Vergleich zählt als ein abgeschlossener Durchgang. Nach der vereinbarten Anzahl gewinnt die höchste **Nettozahlungsbilanz**; Gleichstände teilen den Platz. Bleibt nur eine aktive Person übrig, gewinnt sie.

Ohne Einsätze zählt ihr dieselben Bewegungen als Punkte. Mit Spieltoken braucht jeder vor einem Durchgang **2 × Grundeinsatz**. Fehlt nach dem ersten Durchgang diese Deckung, scheidet die Person aus. Es gibt keinen zusätzlichen Siegerpool und keine fünf Leben.

BEISPIEL MIT VIER PERSONEN

Bei 2 Token Grundeinsatz erhält ein wirklicher Meier von jeder der drei anderen Personen 4 Token: insgesamt +12. Jede andere verliert 4. Ein erfundener Meier verliert dagegen nur 2 an den Zweifler.

ANMERKUNGEN FÜR MEIERN IN FOUNDRY

DURCHGÄNGE UND START

Die SL öffnet die Lobby für 2–10 Personen, wählt feste aufgedeckte Durchgänge (1–1000, Standard 10) oder unbegrenzt. **Wer beginnt?** legt die erste Reihenfolge fest. Danach beginnt jeweils der Zahler, bei wirklichem Meier dessen Würfler.

Im Tokenmodus muss vor dem ersten Durchgang jeder den doppelten Grundeinsatz aus freiem Bestand decken. Zusätzliche Ausgangswetten dürfen diese Sicherheit nicht aufbrauchen. Ohne Einsatz zählt die Zahlungsbilanz als Punkte.

GEHEIMEN WURF LESEN UND ANSAGEN

Nur der Besitzer sieht den eigenen verdeckten Wurf. Die SL sieht manuell geführte NPC-Würfe, keine fremden geheimen Spielerwürfe. Automatische NPCs verwenden keine fremden Geheimwerte.

Nach dem Würfeln wählst du eine höhere Ansage. Der Nachfolger glaubt und würfelt selbst oder zweifelt an. Die Anwendung erzwingt das Anzweifeln einer angesagten 21. Der wirkliche Rang wird mit der Ansage verglichen, nicht nur auf exakte Gleichheit geprüft.

AUFDECKEN UND ABRECHNEN

Nach dem Anzweifeln zeigt die Auswertung den gespeicherten Wurf und die Zahlungen. Ein wirklicher Meier belastet alle anderen aktiven Teilnehmer doppelt. Falsche 21 bleibt ein einfacher Bluffverlust.

Die Zahlungen werden **sofort** zwischen den internen Tokenbeständen ausgeführt. Kein zusätzlicher Eintrittstopf wird nach dem Gesamtsieg verteilt. Vor dem nächsten Durchgang scheidet aus, wer die nötige Sicherheit nicht mehr besitzt.

WEITER, ABSCHLUSS UND ABRUCH

Mit Weiter beginnt der nächste Durchgang. Die SL kann eine unbegrenzte Partie zwischen ausgewerteten Durchgängen regulär beenden. Ein administrativer Abbruch macht abgeschlossene Zahlungen nicht rückgängig; noch gebundene Beträge und offene Ausgangswetten werden freigegeben beziehungsweise erstattet.

3D UND EINFLUSS

Beim Glauben verschwinden die vorherigen verdeckten Würfel. Beim Anzweifeln bleiben sie erhalten und werden entsprechend den **gespeicherten Zahlen** aufgedeckt. Es gibt keinen zweiten Zufallswurf. Glücks-/Pechprofile beeinflussen den eigenen künftigen Wurf, entscheiden aber nicht über Ansage oder Zweifel.

SCHIFF, KAPITÄN UND MANNSCHAFT



RST DIE BESATZUNG, DANN DIE BEUTE.

AUFBAU UND ZIEL

Ihr benötigt **fünf W6**, einen **Würfelbecher** sowie **Papier und Stift** für Ladungswerte und Serienpunkte. Ein gemeinsamer Würfelsatz samt Becher reicht aus; legt die Besetzungswürfel getrennt von der Ladung ab. Jede Person hat pro Zug höchstens drei Würfe. Zuerst müssen **6 als Schiff**, **5 als Kapitän** und **4 als Mannschaft** herausgelegt werden. Die beiden übrigen Würfel bilden die Ladung; ihre Summe ist der Zugwert.

EIN ZUG SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Würfle alle fünf Würfel.
2. Lege eine 6 als Schiff heraus, sofern vorhanden.
Erst danach darfst du eine 5 als Kapitän herauslegen, danach eine 4 als Mannschaft.
3. Mehrere dieser Schritte dürfen mit demselben Wurf erfüllt werden. Ohne Schiff kannst du jedoch weder Kapitän noch Mannschaft sichern.
4. Würfle alle nicht herausgelegten Würfel erneut, solange noch Würfe übrig sind.
5. Ist die Besetzung vollständig, zählen die beiden übrigen Würfel als Ladung. Du kannst abschließen oder mit verbleibenden Würfeln **beide Ladungswürfel gemeinsam** neu werfen.
6. Das neue Ladungsergebnis ersetzt das alte, auch wenn es niedriger ist. Nach spätestens drei Würfeln endet der Zug.

Fehlt nach dem dritten Wurf auch nur ein Besatzungsbestandteil, zählt der Zug **null Punkte**. Mit vollständiger Besetzung beträgt die Ladung 2 bis 12 Punkte.

EINZELSPIEL UND SERIEN

Einzelspiel: Jede Person hat einen Zug. Höchste Ladung gewinnt.

Feste Serie: Spielt 1 bis 100 vereinbarte Runden und addiert die Ladungspunkte. Der höchste Gesamtstand gewinnt.

Unbegrenzte Serie: Spielt weiter, bis ihr das Ende **nach der laufenden Runde** ankündigt und diese vollständig abschließt. So erhalten alle dieselbe Zahl an regulären Zügen.

In Serien rotiert der Startspieler entgegen der Spielrichtung.

GLEICHSTAND AN DER SPITZE

Nur die Führenden spielen weitere vollständige Züge mit fünf Würfeln und bis zu drei Würfeln. Vergleicht die Ergebnisse dieses Stechens. Bei erneutem Gleichstand an der Spitze wiederholen die weiterhin Führenden das Verfahren bis zum eindeutigen Sieger.

Die Stechzüge entscheiden ausschließlich den Sieg. Sie verändern nicht nachträglich die zuvor addierten Serienpunktstände.

BEISPIEL: BESATZUNG AUFBAUEN

Erster Wurf: 6–4–3–2–1. Grom legt die 6 als Schiff heraus. Die 4 kann er noch nicht sichern, weil der Kapitän fehlt. Vier Würfel werden erneut geworfen.

Zweiter Wurf: 5–4–2–3. Grom legt zuerst die 5, danach die 4 heraus. Seine Besetzung ist vollständig, die Ladung beträgt **2 + 3 = 5**.

Er kann jetzt mit fünf Punkten abschließen. Stattdessen verwendet er den dritten Wurf auf beide Ladungswürfel und würfelt **1–2**. Er muss das neue Ergebnis nehmen und beendet den Zug mit **3 Punkten**.

BEISPIEL: ALLES IM ERSTEN WURF

Nelli würfelt **6–5–4–6–5**. Sie legt eine 6, eine 5 und die 4 in dieser Reihenfolge als Besetzung heraus. Die andere 6 und die andere 5 bilden **11 Ladungspunkte**. Sie beendet den Zug sofort.

EINSÄTZE

Ein Grundeinsatz wird **einmal für die ganze Serie** erhoben. Der endgültige Sieger erhält den Topf.

REGELSTAND

Grundspiel nach Bicycle Cards. Serien, rotierender Beginn und Einsatzverwaltung sind TavernGames-Ergänzungen. Regulärer Bestandteil des stabilen Moduls.

ANMERKUNGEN FÜR SCHIFF, KAPITÄN UND MANNSCHAFT IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

EINZELSPIEL ODER SERIE EINRICHTEN

Die SL wählt ein Einzelspiel, eine feste Serie mit **1 bis 100 Runden** oder eine unbegrenzte Serie. Serien addieren Ladungspunkte. Ein Grundeinsatz gilt einmal für die ganze Serie.

BESATZUNG SELBST MARKIEREN

Klicke zuerst eine **6 als Schiff**, danach eine **5 als Kapitän**, danach eine **4 als Mannschaft** an. Mehrere Stufen können aus demselben Wurf stammen. Nur markierte Würfel bleiben beim nächsten Wurf liegen; ein passender Würfel ist nicht allein deshalb gesichert, weil er gewürfelt wurde.

LADUNG BEHALTEN ODER NEU WÜRFELN

Mit vollständiger Besatzung zählen die beiden übrigen Würfel als Ladung. Ein weiterer Wurf ersetzt beide gemeinsam. Das neue Ergebnis gilt auch dann, wenn es schlechter ist.

SICHTBARER ZUGABSCHLUSS

Nach dem dritten Wurf bleibt das Ergebnis liegen. Markiere noch mögliche Besatzungswürfel und wähle **Zug abschließen**. Das gilt auch bei unvollständiger Besatzung und damit null Punkten.

Automatische NPCs markieren selbst und schließen fertige Züge nach **mindestens fünf Sekunden** ab. Sie können auch vor dem dritten Wurf ihre Ladung behalten. Pause, Abbruch und manuelle Steuerung stoppen die Automatik; nach Wiederaufnahme beginnt die Wartezeit erneut.

EINE SERIE BEENDEN

In einer unbegrenzten Serie verwendet die SL **Nach dieser Runde abschließen**. Der Tisch beendet erst die laufende Runde, damit alle gleich viele reguläre Züge erhalten.

Spiel beenden ist dagegen ein Abbruch ohne reguläre Abrechnung. Ein Stechen an der Spitze bestimmt nur den Sieger und verändert die bisherigen Serienpunktstände nicht.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Besatzungswürfel bleiben liegen; nur freie Würfel werden ersetzt. Optional gleicher Token-Eintritt für die ganze Partie/Serie; Gesamtsieger teilen den Pool. Göttliche Hand hilft erst bei fehlenden 6/5/4, dann bei hoher Ladung. **Markieren** und Zugabschluss bleiben manuell.

SCHOCKEN



REI WÜRFEL, DREIZEHN MARKEN UND MÖGLICHST wenig davon vor dir.

MATERIAL

Je Person **drei W6 und ein blickdichter Würfelbecher**; gemeinsam **13 Zählmarken**, etwa Holzmarken oder Bierdeckel. Eine ebene Würfelfläche und ein Zettel für die Halbzeitverlierer sind hilfreich. Eigene Würfelsätze ermöglichen den Vergleich aller liegen gebliebenen Ergebnisse.

ZIEL UND AUFBAU

Legt 13 Deckel in die Mitte. Alle spielen mit drei W6. Wer alle 13 Deckel besitzt, verliert die Hälfte. Verliert dieselbe Person beide Hälften, verliert sie die Partie. Haben die Hälften unterschiedliche Verlierer, spielen diese beiden ein Finale; dessen Verlierer verliert die Partie.

Jede neue Hälfte beginnt wieder mit allen 13 Deckeln in der Mitte. Im Finale spielen nur die beiden Halbzeitverlierer.

EIN DURCHGANG

1. Die erste Person würfelt bis zu dreimal. Sie darf früher aufhören. Ihre tatsächlich verwendete Wurfzahl ist das Maximum für alle anderen in diesem Durchgang.
2. Zwischen den Würfeln darf sie einzelne Würfel offen herauslegen. Diese zählen weiterhin zum Endergebnis.
3. Anschließend spielen alle anderen in Reihenfolge unter derselben Wurfvorgabe.
4. Vergleicht alle Ergebnisse. Der beste Wurf bestimmt die Anzahl der Deckel; der schlechteste erhält sie.
5. Die Person mit dem schlechtesten Ergebnis beginnt den nächsten Durchgang.

RANGFOLGE DER WÜRFE

Die Tabelle steigt von **schwach nach stark** an. Die Kategorie entscheidet vor den einzelnen Augenzahlen.

Rang	Kombination	Deckel
Einfacher Wurf	Augen absteigend, z. B. 6–5–2	1
Straße	1–2–3 bis 4–5–6, auf Hand	2
Schock doof	1–1–2	2
Jennie / General	2–2–2 bis 6–6–6, auf Hand	3
Schock 3	1–1–3	3
Schock 4	1–1–4	4
Schock 5	1–1–5	5
Schock 6	1–1–6	6
Schock Aus	1–1–1	Alle

WAS BEDEUTET „AUF HAND“?

Eine Straße und ein General zählen nur, wenn **alle drei Würfel gemeinsam in einem Wurf** gewürfelt wurden. Zusammengesetzte Straßen und Drillinge sind einfache Würfe. Schocks dürfen dagegen über mehrere Würfe aufgebaut werden.

Beispiel: Du legst eine 4 heraus und würfelst später 4–4 dazu. Das ist kein General, sondern ein einfacher Wurf 444. Würfelst du alle drei Vieren gemeinsam, zählt der General.

GLEICHSTAND ENTScheiden

Innerhalb derselben Kategorie zählt das höhere Ergebnis: 654 schlägt 653, die Straße 456 schlägt 345, und General 666 schlägt 555. Bei identischem Ergebnis gewinnt, wer weniger Würfe benötigt hat. Sind auch diese gleich, gewinnt die frühere Zugposition im Durchgang.

DECKEL VERTEILEN

Solange Deckel in der Mitte liegen, werden diese verteilt; höchstens der dort noch vorhandene Rest wird genommen. Ist die Mitte leer, gibt die Person mit dem besten Wurf Deckel an die schlechteste ab — höchstens so viele, wie sie selbst besitzt.

Sobald die Mitte leer ist, setzen Personen ohne Deckel in folgenden Durchgängen aus. Ein ausdrücklich vereinbarter Wiedereinkauf ist als Tischoption möglich; Bedingungen und einen etwaigen Preis legt die Gruppe vorab fest.

Schock Aus beendet die Hälfte unmittelbar bei der Auswertung: Die schlechteste Person erhält sämtliche 13 Deckel, auch die bereits bei anderen liegenden.

KEINE PUNKTEWERTUNG

Ein Schock 6 bringt dir nicht sechs Punkte. Er sorgt dafür, dass die schlechteste Person bis zu sechs Deckel bekommt. Die Deckelzahl richtet sich nach dem besten Ergebnis des Durchgangs.

SCHOCKEN: SONDERREGELN UND BEISPIEL

SECHSEN DREHEN

Zwei **frisch gewürfelte** Sechsen dürfen in eine herausgelegte Eins umgewandelt werden. Drei frische Sechsen dürfen zu zwei herausgelegten Einsen werden. Danach ist ein weiterer Wurf zwingend erforderlich. Im letzten erlaubten Wurf ist Drehen deshalb nicht möglich.

Beispiel: Bei einer Vorgabe von drei Würfeln zeigt dein erster Wurf 6–6–3. Du wandelst die beiden Sechsen in eine gehaltene Eins um und würfelst die beiden anderen Würfel erneut. Du hast anschließend weiterhin drei Würfel im Spiel, davon eine herausgelegte Eins.

LADEN

Mit der Option **Laden** beginnt jede Hälfte und das Finale mit einem Durchgang, in dem jede Person genau einmal würfelt. Danach gilt wieder die normale Wurfvorgabe. Vereinbart vor Beginn, ob ihr mit Laden spielt.

HERAUSGELEGTE WÜRFEL ZURÜCKNEHMEN

Wenn ihr das Zurücknehmen als Hausregel erlaubt, dürfen herausgelegte Würfel vor dem nächsten Wurf wieder aufgenommen werden. Erst dieser nächste Wurf ändert ihre Augen. Für eine Straße oder einen General müssen trotzdem alle drei gemeinsam neu gewürfelt werden. Ohne diese Option bleibt Herauslegen verbindlich.

VERDECKTER DRITTER WURF

Vereinbart, ob der dritte Wurf zunächst verdeckt bleibt. Lasst dafür die neu gewürfelten Würfel unter einem blickdichten Becher liegen; herausgelegte Würfel bleiben offen sichtbar. Zum gemeinsamen Vergleich werden alle Ergebnisse aufgedeckt. Für die Wertung zählen immer alle drei endgültigen Würfel.

EIN VOLLSTÄNDIGER DURCHGANG

In der Mitte liegen noch 13 Holzmarken. Zwerg Borin beginnt, danach folgen Elfin Liora, Halbork Grom und Gnomin Nelli.

Person	Ergebnis	Würfe	Wertung
Borin	6–5–2	2	Einfacher Wurf 652
Liora	1–1–4	2	Schock 4
Grom	4–5–6 gemeinsam	1	Straße 456
Nelli	6–4–2	2	Einfacher Wurf 642

Borin hat nach zwei Würfeln aufgehört. Deshalb dürfen auch die anderen höchstens zweimal würfeln.

Liora hat das stärkste Ergebnis: Ihr Schock 4 schlägt die Straße und beide einfachen Würfe. Nelli ist mit 642 schlechter als Borins 652. **Nelli bekommt vier Holzmarken aus der Mitte.** Dort bleiben neun. Nelli eröffnet den nächsten Durchgang.

WENN DIE MITTE LEER IST

Später besitzen Borin 2, Liora 3, Grom 3 und Nelli 5 Deckel. Liora erzielt den besten Wurf, einen Schock 5; Grom den schlechtesten. Liora müsste fünf abgeben, besitzt aber nur drei. Deshalb erhält Grom **drei Deckel**. Liora hat keine mehr und setzt in folgenden Durchgängen aus.

HÄLFTE UND FINALE

Nelli sammelt schließlich alle 13 Deckel und verliert die erste Hälfte. In der zweiten verliert Borin. Die beiden spielen nun allein das Finale mit erneut 13 Deckeln in der Mitte. Verliert Nelli auch dieses, ist sie die Verliererin der Partie.

ALTERNATIVE WURFNAMEN

Für eure Taverne könnt ihr die bereits in TavernGames vorgesehenen Fantasy-Namen verwenden. Die Tabelle folgt der Rangfolge von schwach nach stark; Regeln und Deckelwerte bleiben unverändert.

Üblicher Name	Tavernenname
Einfacher Wurf	Bettlerwurf
Straße	Triumphzug
Schock doof	Knappenbund
Jennie / General	Ritterorden
Schock 3	Prinzenschock
Schock 4	Fürstenschock
Schock 5	Königsschock
Schock 6	Kaiserschock
Schock Aus	Gotteshand

Am D&D-Tisch: Benennt die Gotteshand nach einer Gottheit eurer Spielwelt oder den Ritterorden nach einem bekannten Orden. Ein Schock 4 bleibt auch als „Fürstenschock“ vier Deckel wert.

ANMERKUNGEN FÜR SCHOCKEN IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

TISCH EINRICHTEN

Die SL erstellt die Partie und legt **Laden, Würfel wieder hereinnehmen erlauben** und **3. Wurf verdeckt** vor dem Start fest. Laden und der verdeckte dritte Wurf sind standardmäßig eingeschaltet. Spieler öffnen den freigegebenen Schocken-Button und treten bei.

WÜRFELN UND HERAUSLEGEN

Würfle und markiere die Würfel, die offen liegen bleiben sollen. Der Tisch verwaltet die Wurfvorgabe: Die erste Person bestimmt sie durch ihre tatsächlich genutzten Würfe. Die angebotene Drehfunktion lässt sich nur verwenden, wenn noch ein weiterer Wurf erlaubt ist.

Mit **Zug beenden** steht dein Ergebnis fest. Der Tisch vergleicht die Ergebnisse und verwaltet Deckel, Hälften und Finale.

VERDECKT SPIELEN UND AUFDECKEN

Beim verdeckten dritten Wurf bleiben nur die herausgelegten Zahlen sichtbar. Mit **Aufdecken** kannst du deinen eigenen Wurf bis zur Durchgangsauswertung zeigen, auch nachdem dein Zug beendet ist. Verdeckung ändert die Wertung nicht.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Eigene freie Würfel sind nur für Berechtigte lesbar; andere sehen leere Würfel. Herausgelegte Würfel sind öffentlich. Ein verdeckt abgeschlossener Wurf bleibt auch auf dem eigenen 3D-Tisch verborgen; herausgelegte Würfel bleiben sichtbar. **Aufdecken** und **Sechsen drehen** zeigen die bereits feststehenden Werte ohne neuen Zufallswurf. Auswahl erfolgt im Spielfenster.

TISCHOPTIONEN UND NAMEN

Ist das Wiederhereinnehmen erlaubt, werden zurückgenommene Würfel erst beim nächsten Wurf neu gewürfelt. Straße und General verlangen weiterhin einen gemeinsamen Wurf aller drei Würfel.

Die Wurfnamen lassen sich an eure Taverne anpassen. Die alternative Namensgruppe entspricht der Tabelle „Alternative Wurfnamen“ auf der vorherigen Seite; auch eigene Namen sind möglich. Andere Namen verändern weder Rangfolge noch Deckelzahl. NPCs lassen sich einzeln automatisch oder manuell führen.

TOKENMODELL UND BEGÜNSTIGUNG

Jeder braucht zu Beginn **Spieleranzahl × Grundeinsatz** als Sicherheit. Der endgültige Verlierer zahlt jedem anderen genau einmal den Einsatz. Bei vier Personen und 2 Token braucht jeder 8; nur der Verlierer verliert netto 6, die anderen gewinnen je 2. Göttliche Hand bevorzugt eine starke regelkonforme Wurfart.

SCHWEINCHEN



IN WÜRFEL GENÜGT, UM ZWISCHEN VORSICHT und Gier zu schwanken.

ZIEL UND VORBEREITUNG

Mindestens zwei Personen spielen mit **einem W6, einem Würfelbecher sowie Papier und Stift**. Ein gemeinsamer

Würfel samt Becher reicht aus. Alle beginnen mit null Punkten. Vereinbart eine Zielpunktzahl; Standard sind **100 Punkte**. Führt Gesamtpunkte und ungesicherte Zugpunkte getrennt.

DEIN ZUG

1. Würfle einen W6.
2. Bei **2 bis 6** addierst du die Augen zu deinen Zugpunkten.
3. Danach darfst du erneut würfeln oder **sichern**. Sichern addiert die Zugpunkte zu deinem Gesamtstand und beendet den Zug.
4. Bei **1** verlierst du sämtliche ungesicherten Zugpunkte. Dein Zug endet ohne Punktegewinn. Bereits gesicherte Gesamtpunkte bleiben erhalten.

Die Zahl deiner Würfe ist nicht begrenzt. Jeder zusätzliche Wurf riskiert sämtliche Punkte des laufenden Zugs.

SCHLUSSRUNDE UND SIEG

Erreicht oder überschreitet jemand durch **Sichern** das Ziel, erhält jede andere Person noch genau einen letzten Zug. Danach gewinnt der höchste Gesamtstand. Gleiche Stände teilen die Platzierung; es wird nicht automatisch gestochen.

HAUSREGEL: SOFORTIGES ZIELENDE

Optional könnt ihr vereinbaren, dass die Partie sofort beim **Sichern** der Zielpunktzahl endet. Dann entfällt die Schlussrunde. Standardmäßig ist diese Variante aus. Ungesicherte Zugpunkte lösen das Ende nicht aus.

BEISPIEL: SICHERN ODER RISKIEREN?

Borin steht bei 37 Gesamtpunkten. Er würfelt **4, 5 und 6** und sammelt 15 Zugpunkte.

- Sichert er, steigt sein Gesamtstand auf **52**.
- Würfelt er weiter und erhält eine **1**, verliert er die 15 Zugpunkte und bleibt bei **37**.

BEISPIEL: DAS ZIEL BEENDET NICHT SOFORT

Liora erreicht durch Sichern 103. Die anderen erhalten jeweils einen letzten Zug. Nelli steht bei 96 und sichert 10 weitere Punkte. Ihr Endstand 106 schlägt Lioras 103.

EINSÄTZE ALS HAUSREGEL

Die SL legt Grundeinsatz und Währung vor Beginn fest. Zu zweit erhält der Sieger den Topf. Ab drei Personen gilt:

Platz	Bruttoauszahlung
1	Rest des Topfes
2	Eigener Grundeinsatz
3	Halber Grundeinsatz
Weitere	Keine Platzprämie

Bei gleichen Platzierungen gilt die Folge **1 / 2 / 2 / 4**. Gleichplatzierte erhalten jeweils die volle nominale Prämie ihres Platzes. Die Finanzierung wird vorab gewählt:

Tavernenbank: Die Bank übernimmt nötige Zusatzprämien beziehungsweise einen Restbetrag.

Gewinn neu aufteilen: Nachfolgende Platzprämien werden zuerst bedient. Die Spitze erhält den verbleibenden Betrag. Bei geteilter Spitze bekommen alle denselben neu berechneten Anteil.

Am realen Tisch können Kupferwerte verwendet werden; Foundry verwendet ganze Token. Halbe Einheiten werden abgerundet, der Rest verbleibt in der Erstplatzprämie. Unteilbare Reste zwischen gleichplatzierten Spitzen gehen in Beitrittsreihenfolge.

AUSZAHLUNGSBEISPIEL

Vier Personen setzen je 2 Gold: Topf **8 Gold**. Bei den Plätzen 1/2/2/4 und Neuverteilung erhalten die Beteiligten **4 / 2 / 2 / 0 Gold brutto**. Nach Abzug des jeweiligen Einsatzes lauten die Nettobeträge **+2 / 0 / 0 / -2 Gold**.

REGELSTAND

TavernGames-Hausvariante nach Daniel Brune. Regulärer Bestandteil des stabilen Moduls.

ANMERKUNGEN FÜR SCHWEINCHEN IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

PARTIE VORBEREITEN

Die SL legt die Zielpunktzahl fest; Standard sind **100 Punkte**. Mindestens zwei Teilnehmer sind erforderlich, NPCs zählen mit. Bei Spieltoken werden Grundeinsatz, Zuteilung und die Finanzierung geteilter Plätze vor Beginn vereinbart. Neuverteilung oder interne Bank finanzieren die beschriebenen Platzprämien.

DEINEN ZUG SPIELEN

Würfle über den Spieltisch. Ergebnisse von 2 bis 6 erhöhen die angezeigten Zugpunkte. **Sichern** schreibt sie deinem Gesamtstand gut und beendet deinen Zug. Eine 1 löscht nur die noch ungesicherten Zugpunkte.

DEN EINSER-WURF BESTÄTIGEN

Die gewürfelte 1 und der Punkteverlust bleiben sichtbar. Erst die betroffene Person oder die SL schaltet mit **Weiter** zum nächsten Zug. Bis dahin sind weitere Würfe und das Sichern gesperrt.

NPCs UND PAUSE

Automatische NPCs schalten nach einem Einser nach **mindestens fünf Sekunden** selbst weiter. Pause, manuelle NPC-Steuerung und Abbruch stoppen die Automatik. Nach einer Wiederaufnahme beginnt die Wartezeit erneut.

Ein Klick auf einen Namen in der Spielerliste zeigt die letzten 20 gespeicherten Würfe dieser Partie. Ältere Spielstände erhalten keine rückwirkende Wurfhistorie.

OPTIONALES SOFORTENDE

Die SL kann vor Beginn **Bei gesicherter Zielpunktzahl sofort beenden** aktivieren. Die Option ist standardmäßig aus. Mit ihr beendet das Sichern des Ziels die Partie ohne letzte Züge der anderen.

SCHLUSSRUNDE UND AUSZAHLUNG

Ohne Sofortende verwaltet der Tisch nach dem ersten gesicherten Erreichen des Ziels die letzten Züge der übrigen Teilnehmer. Gleichstände teilen die Platzierung.

Bei Spieltoken zeigt der Abschluss Bruttoauszahlungen und Nettobeträge. **Tavernenbank** und **Gewinn neu aufteilen** entsprechen den Hausregeln auf der vorherigen Seite. Legt die Finanzierung vor dem Start fest.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Bei aktiver Dice-So-Nice-Anbindung bleibt der eigene Würfel bis zum nächsten Wurf oder Sichern liegen. Andere Personen sehen die bereits freigegebenen Würfe. Nach einer 1 bleibt der Verlust bis zur Bestätigung nachvollziehbar. Göttliche Hand bevorzugt hohen Ertrag ohne 1; Sichern bleibt deine Entscheidung.

WÜRFELSPIELE: GLÜCKSSPIELE

BANK, KASSE UND SETZRUNDE

Dieser Abschnitt sammelt Würfelspiele, bei denen Bankwetten, gemeinsame Kassen, Lose oder Setzentscheidungen den Ablauf prägen. Die Anleitungen sind alphabetisch geordnet.

Spiel	Kernidee
17 und 4	Höchstens 21 gegen die Bank
Aalstechen	Restwürfel behalten, Setzen nach Fünferblöcken
Chō-Han	Gerade oder Ungerade, Varianten A–D
Die böse Dreizehn	12 leert die Kasse, 13 fordert ihren Inhalt
Drachenhort	Münzen auf Feldern 3–11
Spiel der Könige	Verdeckte W8/W6/W4 mit drei Setzphasen
Straßenlotto	Gegenstand auf eine W100-Zahl gewinnen
Würfelpoker	Fünf W8, ein Neuwurf, zwei Setzphasen

GEMEINSAM VORBEREITEN

Vereinbart Anfangsbestände, Einkauf beziehungsweise Einsatz, Bankdeckung und ein mögliches Ende. Eine Bruttoauszahlung enthält gegebenenfalls den zurückgegebenen Einsatz; Nettogewinn ist Auszahlung minus Einsatz.

Bei All-in wird nicht jeder Topf für jeden Spieler zugänglich. Bei einer gemeinsamen Kasse bleiben Beiträge nachvollziehbar zu notieren. Folgt den Regeln im jeweiligen Kapitel und mischt die unterschiedlichen Auszahlungsmodelle nicht.

OHNE GELDWERTE

Holzmarken oder symbolische Übungsbestände genügen. Die böse Dreizehn braucht beispielsweise auch ohne Geldwerte einen Zählbestand, damit Restzahlung und Ausscheiden erhalten bleiben. Spiele ohne Einsatz werden im jeweiligen Kapitel erklärt.

Die allgemeinen Zuschauerwetten stehen vor der Einführung. Ihre gleichmäßige Topfteilung ersetzt weder Chō-Hans anteilige Auszahlung noch die Haupt-/Nebentöpfe der Setzspiele.

17 UND 4



IN LETZTER WURF KÖNNTE DICH RETTEN –
oder über die Grenze tragen.

MATERIAL UND ZIEL

Eine Bank und mindestens eine weitere Person, **ein W12**, ein Würfelbecher, Papier und Stift; bei Einsätzen

zusätzlich Holzmarken. Optional verwendet ihr **W8 und W6 gemeinsam statt W12**. Legt eine Würfelart für die ganze Partie fest.

Jede Person spielt **einzelnd gegen die Bank**. Ziel ist eine möglichst hohe Summe bis einschließlich **21**. Alle eigenen Würfe werden addiert. Wer über 21 kommt, verliert unabhängig vom Bankstand.

VORBEREITUNG

Legt Reihenfolge, Einsatzrahmen und Bankbestand fest. Jede Person bestimmt ihren Einsatz vor dem Start. Für eine Partie ohne Einsatz vergleicht ihr nur die Ergebnisse.

Die Bank bestimmt verdeckt einmal ihre Stoppgrenze: **16 oder 17**, beispielsweise mit einem W2 oder geraden/ungeraden W6. Diese Grenze gilt für die ganze Partie.

ABLAUF

1. Die Bank macht einen **verdeckten ersten Wurf**.
2. Die erste Person würfelt. Nur sie sieht ihren ersten Wurf; spätere Würfe sind öffentlich.
3. Sie entscheidet nach jedem Wurf zwischen **weiterwürfeln** und **Zug abschließen**. Vor dem Abschließen muss sie mindestens einmal gewürfelt haben.
4. In der Variante W8 + W6 werden bei **jedem** Wurf beide Würfel geworfen und gemeinsam addiert. Man darf keinen davon einzeln behalten.
5. Nach dem Zugabschluss folgt die nächste Person. Auch bei mehr als 21 wird der Zug bewusst abgeschlossen; bei 21 wird nicht weitergewürfelt.

DIE BANK SPIELT ZU ENDE

Nach allen Spielern deckt die Bank ihren ersten Wurf auf. Sie würfelt offen weiter, **solange ihre Summe unter der festgelegten Stoppgrenze liegt**. Sobald sie die Grenze erreicht oder überschreitet, hört sie auf – auch wenn damit mehr als 21 erreicht wurden.

Vergleicht jede Person separat mit der Bank:

- **Spieler über 21:** verliert, auch wenn die Bank ebenfalls über 21 liegt.
- **Spieler höchstens 21, Bank über 21:** Spieler gewinnt.
- **Beide höchstens 21:** höhere Summe gewinnt; Gleichstand gewinnt die Bank.

EINSÄTZE UND AUSZAHLUNG

Ein normaler Sieg zahlt **insgesamt $2 \times$ Einsatz**. Ein Sieg mit genau 21 zahlt **insgesamt $2,5 \times$ Einsatz**. Beide Beträge enthalten die Rückgabe des eigenen Einsatzes. Bei Niederlage gibt es keine Auszahlung. In ganzen Token wird ein halber Token **zugunsten des Spielers aufgerundet**.

BEISPIELE

Borin würfelt mit W12 eine 9 und dann eine 8: 17. Er hört auf. Die Bank endet bei 19; Borin verliert.

Liora erreicht $8 + 7 + 6 = 21$ und besiegt die Bank mit 20. Bei 2 Token Einsatz erhält sie 5 zurück, also **3 Token Gewinn**.

Nelli gewinnt mit 21 bei 1 Token Einsatz. 2,5 werden auf **3 Token Auszahlung** aufgerundet.

WÜRFELADAPTION

Dies ist die in TavernGames verwendete Würfelvariante nach Leifs Elfenlauf und Daniels Hausregeln. Klassische Kartenregeln zu Blackjack, Assen, Teilen oder Verdoppeln gelten hier nicht.

ANMERKUNGEN FÜR 17 UND 4 IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

LOBBY UND WÜRFELART

Die SL wählt **W12** oder **W8 + W6**, öffnet die Lobby und gibt bei Bedarf den Spielerbutton frei. Mindestens ein Teilnehmer spielt gegen die Bank. Die SL kann nur moderieren oder selbst teilnehmen. **Wer beginnt?** legt die Teilnehmerreihenfolge fest; die Bank eröffnet weiterhin verdeckt.

EINSÄTZE BESTÄTIGEN

Unter **Einsätze & Spieltoken** wählt die SL Ohne Einsatz oder Spieltoken. Im Tokenmodus legt sie Mindest- und Höchsteinsatz, Zuteilung und Bankbudget fest. Jeder menschliche Teilnehmer bestätigt seinen eigenen Einsatz **vor Beginn**. Jede nächste Runde erfordert eine neue Einsatzbestätigung.

NPC-Einsätze sind manuell, vorsichtig, ausgeglichen, risikofreudig oder zufällig einstellbar. Das Profil bestimmt den Einsatz innerhalb des Rahmens; es ändert nicht die Weiterwürfelstrategie. Die SL kann NPCs einzeln manuell führen.

EIGENER ZUG

Würfeln und **Zug abschließen** stehen im aktiven Spielereintrag. Nach dem ersten Wurf ist die Summe zunächst privat. Weitere Würfe sind öffentlich, der erste bleibt für andere bis zur Auswertung verborgen. Auch über 21 ist ein bewusster Zugabschluss nötig.

BANK UND AUSWERTUNG

Die Bank kann automatisch oder manuell durch die SL geführt werden. Auch bei manueller Bedienung gilt ihre einmal festgelegte **16/17-Stoppregel**. Nach dem letzten Spielerzug wird der erste Bankwurf aufgedeckt, danach wird offen weitergespielt.

Die Auswertung zeigt Einsatz, Gesamtauszahlung und Nettogewinn oder Verlust. Gleichstände und zwei überzogene Hände gehen an die Bank. Eine unterdeckte interne Bank zahlt vollständig; ihr Fehlbetrag bleibt als interne Schuld sichtbar. Charaktergeld wird nicht verändert.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Neue Zahlen und Summen erscheinen erst nach der Animation. Die rollenden Würfel verschwinden danach; die **gruppierte Übersicht** der Spieler- und Bankwürfe bleibt erhalten. Verdeckte Erstwürfe bleiben für Unberechtigte geschützt. Die nächste Aktion wartet auf den Abschluss der erforderlichen Ansichten.

GÖTTLICHE HAND

Die SL kann Teilnehmer oder Bank mit dauerhaften Glücks-/Pechprofilen beeinflussen. Günstige legale Würfe nähern die Summe an 21 an; mehrere selbst ausgelöste Würfe bleiben nötig. Die Stoppregel und die zugelassenen Würfelbereiche bleiben erhalten. Einstellungen und Grenzen dieser Funktion stehen im eigenen Kapitel.

ABBRUCH UND FOLGEPARTIE

Die SL steuert die fortlaufende Partie auch im Spielfenster. **Nächste Runde** behält Teilnehmer, Regeln, Token und Bankbudget; Einsätze werden neu bestätigt. **Partie beenden** schließt die Sitzung. Abbruch erstattet nur noch gebundene aktuelle Beträge, nicht Gewinne früherer Runden.

AALSTECHEN



IN WÜRFEL NACH DEM ANDEREN
verschwindet. Wer hält am längsten
durch?

MATERIAL UND VORBEREITUNG

2–10 Personen, je ein **W4, W6, W8, W10 und W12 pro Person**, ein Becher und eine gemeinsame Unterlage. Verwendet für den W10 die Werte **1–10**. Alle verbliebenen Würfel und Ergebnisse sind offen sichtbar. Optional benötigt ihr Einsatzmarken, Papier und Stift für die Töpfe.

Jeder beginnt mit allen fünf Würfeln. Ohne Einsatz zählt nur, wer am längsten Würfel behält. Mit Einsätzen zahlt jeder zu Beginn **einmal den gleichen Einkauf**; danach gibt es freiwillige Setzphasen.

GEMEINSAME WÜRFELRUNDEN

1. Alle aktiven Personen würfeln ihre verbliebenen Würfel **je einmal pro Runde**.
2. Jede gewürfelte **1 entfernt genau diesen Würfel** aus dem eigenen Vorrat. Die übrigen Werte haben keine Punktwirkung.
3. Lasst Einsen zur Kontrolle bis zum Rundenwechsel liegen.
4. Erst wenn alle gewürfelt haben, wird gemeinsam festgestellt, wer keine Würfel mehr hat, und die nächste Runde beginnt.

Ein früherer Wurf in derselben Runde verschafft keinen Überlebensvorteil. Verlieren alle zuletzt verbleibenden Personen in **derselben logischen Runde** ihre letzten Würfel, teilen sie den Sieg.

BEISPIEL

Borin würfelt W4 = 1, W6 = 4, W8 = 1, W10 = 7 und W12 = 3. Er entfernt W4 und W8. Ab der nächsten Runde würfelt er nur noch W6, W10 und W12.

SETZEN NACH FÜNF RUNDEN

Nach jeweils **fünf abgeschlossenen Würfelrunden** folgt bei Einsätzen eine Setzphase, danach der nächste Fünferblock. Es gibt **keinen zusätzlichen automatischen Pflichtbeitrag**. Ohne Einsatz entfallen die Setzphasen.

Der erste Setzspieler wechselt nach jedem Fünferblock. In der Setzphase handelt ihr nacheinander:

- **Schieben:** Nur ohne offene Forderung; du setzt nichts zusätzlich.
- **Setzen / Erhöhen:** Verbindlichen Gesamtbetrag dieser Setzphase festlegen.
- **Mitgehen:** Den noch fehlenden Betrag zum aktuellen Einsatz zahlen.
- **Aussteigen:** Bei offener Forderung auf die weitere Gewinnberechtigung verzichten; der bisherige Beitrag bleibt im Topf.
- **All-in:** Den gesamten noch freien Bestand einsetzen. Du bleibst beteiligt, kannst aber nur gedeckte Topfanteile gewinnen.

Eine normale Erhöhung ist mindestens so groß wie die letzte volle Erhöhung. Die anfängliche Mindesthöhe vereinbart ihr vor Beginn. Eine kleinere Erhöhung ist nur all-in erlaubt; sie eröffnet für bereits Handelnde nicht automatisch erneut das Erhöhen.

„ERHÖHEN AUF“ BEDEUTET GESAMTBETRAG

Liora hat in dieser Setzphase schon 2 Token beigetragen. Sie erhöht auf 7 und zahlt **5 weitere**, nicht nochmals 7. Der Einkauf und Beiträge aus früheren Setzphasen werden dafür nicht als aktuelle Setzrunde mitgezählt.

SICHTBARE TAVERNAMES-VARIANTE

Diese Fassung verwendet Daniels sichtbare Fünferblock- und Setzregeln. Verdeckte Würfel aus anderen Aalstechen-Vorlagen werden nicht beigemischt. All-in und getrennte Töpfe stehen auf der Folgeseite.

AALSTECHEN: ALL-IN, TÖPFE UND SPIELENDEN

HAUPT- UND NEBENTÖPFE

Wer all-in ist, würfelt weiter. Reicht der freie Bestand nicht zum vollständigen Mitgehen, wird der Rest eingesetzt. Ein kleinerer Beitrag begrenzt die Gewinnberechtigung: Jeder kann nur die **von ihm selbst gedeckte Beitragsschicht** gewinnen.

BEISPIEL: BEITRÄGE 5 / 10 / 10

Borin hat insgesamt 5 Token, Liora und Nelli jeweils 10 beigetragen. Daraus entstehen:

Topf	Betrag Gewinnberechtigt
Haupttopf	15 Alle drei
Nebentopf	10 Nur Liora und Nelli

Borin kann insgesamt höchstens 15 gewinnen, selbst wenn er am längsten überlebt. Gewinnt er den Haupttopf, entscheidet zwischen Liora und Nelli deren längere Überlebensdauer über den Nebentopf.

WER BEKOMMT WELCHEN TOPF?

Unter den für einen Topf Berechtigten gewinnt, wer **am längsten Würfel behalten hat**. Gleichstände teilen diesen Topf. Daher kann eine bereits ausgeschiedene Person noch einen Nebentopf gewinnen, für den spätere Überlebende keinen ausreichenden Beitrag geleistet haben.

Ausgestiegene sind nicht mehr gewinnberechtigt. Ihr Beitrag bleibt in den Töpfen. Ein alleiniger, nicht mitgegangener Überschuss wird zurückgegeben. Unteilbare Tokenreste gehen in angezeigter Teilnehmerreihenfolge an die geteilten Gewinner.

ENDE DER PARTIE

Sobald nur eine Person Würfel besitzt oder alle anderen ausgestiegen sind, endet die Partie. Wenn die letzten aktiven Personen gleichzeitig ihre letzten Würfel verlieren, teilen sie den Gesamtsieg; die Berechtigung jedes einzelnen Topfs bleibt dennoch maßgeblich.

BEISPIEL: GLEICHZEITIGES AUSSCHEIDEN

Liora und Borin besitzen je einen Würfel. In derselben Runde würfeln beide eine 1. Niemand überlebt diese Runde länger; bei gleicher Berechtigung teilen sie den Topf.

BEISPIEL: HAUPT- UND NEBENTOPF VERSCHIEDEN

Bei Beiträgen 5 / 10 / 10 verliert Nelli ihre letzten Würfel in Runde 8, Liora in Runde 9. Borin behält noch einen Würfel. Borin erhält den Haupttopf **15**, Liora den Nebentopf **10**, weil sie unter dessen beiden Berechtigten länger durchhielt.

ABBRUCH UND NEUE PARTIE

Ein Abbruch erstattet alle Beiträge dieser noch nicht ausgewerteten Partie. Am realen Tisch gebt ihr dafür auch Beiträge aus früheren Sitzphasen zurück.

In Foundry entscheidet die SL nach Abschluss ausdrücklich über Übernahme der Token in eine **neue Partie** oder Verwerfen. Aalstechen verwendet eine neue Partie nach der vollständigen Auswertung; der nächste Fünferblock innerhalb des laufenden Spiels ist davon getrennt.

OHNE EINSÄTZE

Ohne Einsatzmarken braucht ihr keine Sitzphasen, keine Bank und keine Nebentöpfe. Spielt die gemeinsamen Würfelrunden bis zum Überlebensentscheid. Alle Würfel bleiben sichtbar.

ANMERKUNGEN FÜR AALSTECHEN IN FOUNDRY

LOBBY UND START

Die SL öffnet die Lobby für **2–10 Teilnehmer**, legt NPCs an und wählt Ohne Einsatz oder Spieltoken. Im Tokenmodus benötigt jeder den positiven einmaligen Einkauf aus seinem freien Bestand. Die anfängliche Mindesthöhung wird vor dem Start festgelegt.

Wer beginnt? bestimmt die erste Setzreihenfolge; die gemeinsamen Würfelrunden sind davon unabhängig. Die SL kann nur moderieren und muss nicht selbst teilnehmen.

JEDER WÜRFELT SELBST

Jeder menschliche Teilnehmer löst seinen eigenen Wurf einmal je gemeinsamer Runde aus. Er darf schon würfeln, während eine fremde 3D-Animation läuft. Zur **nächsten Würfelrunde** geht es erst nach allen Würfeln und den erforderlichen Animationsabschlüssen.

Die verbleibenden Würfeltypen stehen im jeweiligen Spielereintrag. Einsen bleiben bis zum Weiterklicken nachvollziehbar. Die gemeinsame Auswertung schützt gleichzeitig verlorene letzte Würfel vor einer Reihenfolgenentscheidung.

NPCs UND PAUSE

Automatische NPCs würfeln kurz nach Beginn der Runde und warten nicht auf fremde Würfelanimationen. Pause und einzelne manuelle Übernahme bleiben möglich. Setzentscheidungen erfolgen weiterhin in Reihenfolge.

SETZPHASEN UND TÖPFE

Nach fünf Runden öffnet **Nächste Würfelrunde** die Setzphase. Ohne Token oder wenn keine sinnvolle weitere Setzentscheidung möglich ist, geht es direkt weiter.

Erhöhen auf meint den Gesamtbetrag der aktuellen Setzphase. All-in bei zu kleinem Bestand, Mindesthöhe und erneutes Erhöhungsrecht werden geprüft. Haupt- und Nebentöpfe samt Berechtigten sind bereits während der Partie sichtbar.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Der gemischte Satz wird je Teilnehmer getrennt dargestellt. Neue Werte erscheinen erst nach der jeweiligen Animation. Bei vielen dauerhaften Würfeln wird das Dice-So-Nice-Limit beachtet; zusätzliche Werte bleiben im Spielfenster verfügbar.

SPIELTOKEN UND ABSCHLUSS

Ein Abbruch gibt die Beiträge zurück. Eine reguläre Auswertung verteilt jeden Topf nach Berechtigung und Überlebensdauer. Unteilbare Reste folgen der Teilnehmerreihenfolge. Es gibt keine Charaktergeldbuchung.

GÖTTLICHE HAND

Glücksprofile senken die Wahrscheinlichkeit einer ausscheidenden **1**, Pechprofile erhöhen sie. Alle übrigen sicheren Augen bleiben gleichwertig; höhere Zahlen erhalten keinen eigenen Vorteil. Ein Würfel darf weiterhin nur einmal pro Runde geworfen werden. Die Profile spielen keine menschlichen Züge automatisch aus.

CHŌ-HAN



IN BECHER, ZWEI WÜRFEL UND EINE
Entscheidung: gerade oder ungerade.

MATERIAL UND SPIELPRINZIP

Zwei W6, ein blickdichter Würfelbecher, eine Unterlage, Einsatzmünzen sowie Papier und Stift. Eine Person übernimmt den Händler. Je nach Variante spielt er als Bank oder vermittelt zwischen den Teilnehmenden.

Jeder Tipp gilt der **Summe beider Würfel: Gerade** sind 2, 4, 6, 8, 10 und 12; **Ungerade** sind 3, 5, 7, 9 und 11. Bei fairen Würfeln haben beide Seiten **50 %** Wahrscheinlichkeit. Ein Pasch ist immer gerade.

ABLAUF EINER RUNDE

1. Legt Variante, Einsatzgrenzen, Provision beziehungsweise Auszahlungsfaktor und ein gegebenenfalls nötiges Bankkapital fest.
2. Alle geben einen Einsatz auf Gerade oder Ungerade ab. Vor Annahmeschluss dürfen sie ihren Tipp zurücknehmen.
3. Der Händler schließt die Annahme. In B gleicht er die Seiten aus; in A und C prüft er die vereinbarte Bankdeckung.
4. Er würfelt beide Würfel verdeckt. Das Ergebnis steht jetzt fest, bleibt aber geheim.
5. Er deckt auf und rechnet entsprechend der gewählten Variante ab. Nach dem Wurf werden keine Tipps mehr verändert.

BEISPIELE

3 + 5 = 8: Gerade gewinnt. **2 + 5 = 7:** Ungerade gewinnt. Das Aufdecken verändert den bereits gewürfelten Wert nicht.

WELCHE VARIANTE WÄHLEN?

A bietet feste Einsätze und eine einfache Bankauszahlung. **B** vermittelt gedeckte Gegenwetten. **C** erlaubt variable Bankwetten mit einstellbarer Gesamtauszahlung. **D** verteilt einen gemeinsamen Topf und kann ihn übertragen.

A – EINFACHES 1:1-SPIEL

Alle setzen denselben festen Betrag. Gewinner erhalten **das Doppelte ihres Einsatzes einschließlich des zurückgegebenen Einsatzes**. Die Bank trägt das Gegenrisiko. Es wird keine zusätzliche Provision abgezogen, und eine Gegenwette auf der anderen Seite ist nicht erforderlich.

Beispiel: Liora setzt 2 Gold und trifft. Sie erhält insgesamt 4 Gold; ihr Nettogewinn beträgt 2 Gold.

B – VERMITTLER

Beide Seiten benötigen Gegeneinsätze. Der Händler nimmt auf jeder Seite nur die kleinere Seitensumme an und gibt Überschüsse zurück. Die stärkere Seite wird **proportional** oder **nach Abgabereihenfolge** gekürzt.

Beispiel: Auf Gerade liegen 12 Gold, auf Ungerade 8. Je 8 werden angenommen: Topf **16 Gold**, Rückgabe **4 Gold** an die Gerade-Seite.

Bei proportionaler Kürzung zweier gleicher 6-Gold-Wetten werden je 4 angenommen und je 2 erstattet. Nach Abgabereihenfolge können stattdessen 6 aus der ersten und 2 aus der zweiten Wette angenommen werden.

PROVISION IN B

Voreinstellung: **5 % vom angenommenen Gesamttopf**. Alternativ gilt die Provision nur dem Gewinn aus den Gegenwetten. Die gewinnende Seite erhält den verbleibenden Betrag **im Verhältnis ihrer angenommenen Einsätze**.

Bei je 10 Gold Seiteneinsatz enthält der Topf 20 Gold. 5 % vom Topf ergeben **19 Gold**

Gesamtauszahlung. 5 % nur von den 10 Gold Gegenwetten ergeben **19,5 Gold**, einschließlich der zurückgezählten 10 Gold Einsatz.

UNTERSCHIED ZUM ZUSCHAUERWETTSYSTEM

Chō-Hans eigene Einsätze werden je nach Variante proportional oder durch die Bank ausgezahlt. Der allgemeine Ausgangswetttopf im ersten Kapitel wird dagegen gleichmäßig auf richtige Wetter verteilt.

CHŌ-HAN: BANK, GEMEINSCHAFTSTOPF UND BEISPIELE

C – HÄNDLERBANK

Eine Gegenwette ist nicht erforderlich; eine Person kann allein gegen die Händlerbank spielen. Die Einsätze dürfen innerhalb der vereinbarten Grenzen variieren.

Der Faktor nennt die **Gesamtauszahlung einschließlich Einsatz**. Im Modul ist er von **1,00 bis 2,00** einstellbar, Standard **1,90**. Eine zusätzliche Provision wird in C nicht abgezogen.

Beispiel: Borin setzt 10 Gold. Bei richtigem Tipp erhält er mit Faktor 1,90 insgesamt **19 Gold**, also 9 Gold Nettogewinn. Bei falschem Tipp verliert er die 10 Gold.

BANKDECKUNG IN A UND C

Die Bank muss die möglichen Auszahlungen decken können. Betrachtet vor Annahmeschluss beide möglichen Ergebnisse. Am realen Spieltisch solltet ihr die Annahme bei fehlender Deckung nicht schließen. Die interne Foundry-Bank warnt dagegen bei Unterdeckung, zahlt trotzdem vollständig und führt den Fehlbetrag als Schuld.

Beispiel: Beide wetten in A zusammen 100 Gold nur auf Gerade. Maximal wären 200 auszusahlen. Mit den angenommenen 100 Gold und mindestens 100 Gold Bankbestand ist diese Auszahlung gedeckt.

PROVISION UND RUNDUNG

Für B und D beträgt die Provision **0–50 %**. In B gilt die vereinbarte Basis; D verwendet den Gesamttopf. Die Gold-/Kupferbeispiele zeigen teilbare Fantasiewährung am realen Spieltisch. Foundry rechnet dagegen in **ganzen Spieltoken**: Provision abrunden, proportionale Reste nach größtem Bruchteil verteilen, bei Gleichstand nach Abgabereihenfolge.

D – GEMEINSAMER TOPF

Alle Einsätze bilden einen Topf; ein Gegeneinsatz ist nicht erforderlich. Wer die richtige Seite gewählt hat, teilt den Topf nach Abzug der Provision **proportional zum eigenen angenommenen Einsatz**.

BEISPIEL: VERTEILUNG NACH EINSATZHÖHE

Borin setzt 2 Gold auf Gerade, Nelli 6 Gold ebenfalls auf Gerade, Liora 2 Gold auf Ungerade. Der Topf beträgt 10 Gold. Bei 5 % Provision bleiben **9,5 Gold**.

Gerade gewinnt: Borin erhält ein Viertel, Nelli drei Viertel. In ganzen Kupferwerten ergibt das nach Restverteilung **2,38 Gold für Borin** und **7,12 Gold für Nelli**, wenn Borin zuerst gesetzt hat. Liora erhält nichts.

WENN NIEMAND RICHTIG TIPPT

Ohne richtigen Tipp wird der **gesamte Topf ohne Provision** in die nächste Partie übertragen. Erst bei einer späteren Auszahlung wird die Provision auf den dann vorhandenen Topf berechnet.

Beispiel: Alle setzen auf Gerade, der Wurf ist ungerade. Die Runde zahlt nichts aus; alle Einsätze bleiben als Übertrag für die Folgepartie erhalten.

ÜBERTRAG ERSTATTEN

Ein offener Übertrag muss weitergespielt oder durch die SL an die Einzahlenden erstattet werden. Die Herkunft der Beträge bleibt gespeichert. Eine neue unabhängige Lobby oder ein Austritt darf den offenen Übertrag nicht verschwinden lassen.

VEREINBARUNGEN AM REALEN TISCH

Legt Variante und Bedingungen vor der Runde fest. „1:1 Gewinn“ bedeutet in A insgesamt **2x Einsatz**. Ein Faktor von 1,90 in C bezeichnet bereits die Gesamtauszahlung, nicht zusätzlichen Gewinn.

ANMERKUNGEN FÜR CHŌ-HAN IN FOUNDRY

VARIANTE UND EINSATZMODUS

Die SL wählt vor der Lobby **A, B, C oder D** und gegebenenfalls Provision, Kürzungsverfahren oder Auszahlungsfaktor. Unter **Einsätze & Spieltoken** stellt sie Ohne Einsatz oder Spieltoken sowie Zuteilung, Einsatzgrenzen und Bankbudget ein. Chō-Han erlaubt höchstens **10.000 Token** als Höchstesinsatz.

Ohne Einsatz tippen die Teilnehmer nur auf Gerade oder Ungerade; eine Gegenfinanzierung ist nicht erforderlich. Im Tokenmodus gelten die beschriebenen Bank-/Gegenwettenregeln. Die gleiche Tokenzuteilung wird auch für zusätzliche Ausgangswetten verwendet.

ABLAUF IN DER MODERATION

1. Lobby öffnen, Teilnehmer beitreten lassen.
2. Einsatz- und Wettbedingungen vor verbindlichen Tipps festlegen.
3. Annahme öffnen. Teilnehmer wählen Seite und Einsatz.
4. Annahme schließen; B kürzt auf gedeckte Seitenbeträge.
5. Verdeckt würfeln; danach ausdrücklich **Aufdecken**.

Eine unterdeckte Bank in A/C warnt, zahlt aber vollständig. Ihre interne Schuld bleibt nachvollziehbar. In B/D wird Provision abgerundet; Auszahlungsreste folgen dem größten Bruchteil, dann der Abgabereihenfolge.

GEHEIMHALTUNG UND 3D

SL: verdeckte Würfel einsehen ist standardmäßig aus. Aktiviert sieht nur die SL vorzeitig die feststehenden Zahlen. Die anderen warten weiter auf Aufdecken. Dieses zeigt dieselben Werte ohne neue Zufallsauswertung; auch ohne Dice So Nice bleibt das Ergebnis bis dahin geheim.

GEMEINSCHAFTSTOPF UND FOLGEPARTIE

Variante D überträgt einen Topf ohne richtigen Tipp zunächst ohne Provision. Die Anteile bleiben für eine spätere Erstattung nachvollziehbar. Vor dem Verwerfen offener Token muss der Übertrag fortgeführt oder mit **Übertrag erstatten** zurückgezahlt werden.

Nächste Runde setzt die fortlaufende Partie mit denselben Teilnehmern, Tokenbeständen, Regeln, Bankbudget und gegebenenfalls D-Übertrag fort. Einsätze werden je Runde neu gebunden. Erst **Partie beenden** schließt die Sitzung; eine neue unabhängige Partie benötigt ausdrücklich gewählte Tokenübernahme.

ABSCHLUSS UND NPCs

Ein Abschluss nach ausgewerteter Runde zahlt nicht nochmals aus und erstattet keine bereits abgerechneten Einsätze. Offene D-Überträge bleiben fortzuführen oder zu erstatten. NPCs wählen ihre Seite ohne Kenntnis des verborgenen Wurfs und können manuell übernommen werden.

GLÜCK UND PECH

Ein begünstigter Teilnehmer wird auf seiner angenommenen Wettseite unterstützt. Bei der Bank als Ziel wird eine geringe Auszahlungsbelastung bevorzugt. Ein gemeinsamer Wurf betrifft alle; bei ausgeglichenen Seiten kann kein Bankvorteil entstehen.

DIE BÖSE DREIZEHN



IE ZWÖLF LEERT DIE KASSE. DIE DREIZEHN verdoppelt deine Sorgen.

MATERIAL UND VORBEREITUNG

2–10 Personen, drei W6, ein Becher, eine gemeinsame Kasse und je Person ein notierter Markenbestand. Vereinbart einen **Grundeinsatz** und die Reihenfolge. Für eine Übungspartie ohne Geldwerte erhält jeder **100 symbolische Marken**, Grundeinsatz 1.

Zu Beginn jeder neuen Kasse zahlt jede aktive Person **5 × Grundeinsatz** ein. Beim allerersten Einkauf muss jeder den vollen Betrag besitzen. Danach wird reihum gewürfelt, je Person **einmal mit allen drei W6**. Addiert die Augen.

WAS DIE SUMME BEDEUTET

Augensumme	Wirkung
Genau 12	Du erhältst die gesamte Kasse
Genau 13	Du zahlst den aktuellen Kasseneinhalt zusätzlich ein
Jede andere Summe	Zahle Abstand zu 12 × Grundeinsatz

Eine 9 kostet drei Grundeinsätze, eine 16 kostet vier. Bei 13 ist der Kasseneinhalt **vor deiner Zahlung** maßgeblich. Eine voll bezahlte 13 verdoppelt die Kasse.

BEISPIEL: DIE KASSE WÄCHST

Vier Personen zahlen bei Grundeinsatz 1 je 5 ein: Kasse **20**. Borin würfelt 9 und zahlt 3: Kasse **23**. Liora würfelt 13 und müsste weitere **23** zahlen. Danach lägen 46 in der Kasse.

NICHT VOLLSTÄNDIG ZAHLEN KÖNNEN

Wer eine Forderung nicht vollständig bedienen kann, zahlt **den gesamten verfügbaren Rest** und scheidet aus. Es entstehen keine Schulden. Gegenstände oder Pfänder werden nicht automatisch verlangt.

Beispiel: Liora besitzt nur noch 10 Marken, müsste bei 13 aber 23 zahlen. Sie zahlt die 10 ein und scheidet aus. Die Kasse steigt von 23 auf **33**.

Bleibt nur eine aktive Person übrig, erhält sie die Kasse. Können bei einem späteren neuen Einkauf alle verbliebenen Personen nicht zahlen, werden diese neuen Beiträge erstattet.

NACH EINER ZWÖLF

Der Gewinner erhält den ganzen Topf. Bereitet danach die **nächste Kasse** vor: erneuter Einkauf mit fünf Grundeinsätzen; die nächste aktive Person nach dem bisherigen Würfler beginnt. Bei späteren Einkäufen gilt ebenfalls Restzahlung und Ausscheiden.

ENDE DES SPIELEABENDS

Vereinbart vorab ein Ende zwischen Kassen oder beendet gemeinsam die Partie. Die höchste **Netto-Spielbilanz** gewinnt; gleiche Bilanzen teilen den Platz. Vergleicht erhaltene Gewinne minus tatsächlich geleistete Beiträge, nicht bloß unterschiedliche Anfangsbestände.

Bei einem Abbruch gebt ihr nur die **noch in der aktuellen Kasse befindlichen Beiträge** an ihre jeweiligen Einzahler zurück. Bereits gewonnene frühere Kassen bleiben bestehen. Führt deshalb für jede Kasse eine Beitragsliste.

AUCH OHNE GELDWERTE SPIELBAR

Die 100 Übungsmarken sind eine Zählhilfe für dieselben Zahlungs- und Ausscheideregeln. Die Dreizehn wird dadurch nicht harmloser: Sie bleibt die besonders teure Summe, die Zwölf gewinnt sofort die Kasse.

ANMERKUNGEN FÜR DIE BÖSE DREIZEHN IN FOUNDRY

VORBEREITUNG UND ZUTEILUNG

Die SL öffnet die Lobby für 2–10 Teilnehmer, einschließlich NPCs, und wählt **Wer beginnt?**. Unter **Einsätze & Spieltoken** legt sie Tokenbestände und Grundeinsatz fest. Jeder braucht zunächst den vollen Einkauf von **fünf Grundeinsätzen**.

Ohne Einsatz verwendet das Spiel automatisch 100 symbolische Übungsmarken je Teilnehmer und Grundeinsatz 1. Diese Marken werden trotzdem für Zahlungen und Ausscheiden geführt; ohne Zählhilfe würde die Regel der Zahlungsunfähigkeit fehlen.

WÜRFELN UND ZAHLUNG

Jeder löst seinen eigenen Wurf mit drei W6 aus. Die Anwendung berechnet Summe, Zahlung, Kasse und Netto-Spielbilanz. Nach einem normalen Zahlungswurf bleibt das Ergebnis bis zum bewussten **Weiter** sichtbar.

Genau 12 zahlt die Kasse aus. Genau 13 fordert den vorherigen Kassenbestand. Fehlende Deckung führt zu Restzahlung und Ausscheiden, nicht zu Schulden oder einer automatischen Inventarentnahme.

NÄCHSTE KASSE UND ABSCHLUSS

Nach einem Kassengewinn bereitet **Nächste Kasse** beziehungsweise die angebotene nächste Runde einen neuen Einkauf vor. Teilnehmer und Restbestände bleiben erhalten. Die nächste aktive Person beginnt.

Ein SL-Abbruch erstattet nur Beiträge der noch offenen Kasse. Bereits ausgeschüttete Kassen bleiben verbucht. Den Gesamtsieg bestimmt die höchste Netto-Spielbilanz. Keine Charaktergeldbuchung und keine automatischen Pfänder.

NPCs UND 3D

NPCs spielen automatisch und lassen sich einzeln manuell übernehmen. Pause hält den Ablauf an. Die optionale Dice-So-Nice-Darstellung zeigt dieselben gespeicherten Werte wie die Auswertung; neue Animationen erzeugen keine zweite Zahlung.

GÖTTLICHE HAND: GRENZEN

Glücks-/Pechprofile können künftige legale Würfe beeinflussen. Die feinere Abstufung und Vielfalt dieser Wirkung bei der bösen Dreizehn ist im Projekt weiterhin als offener Prüfpunkt vermerkt. Verlasst euch hier nicht auf eine garantierte Zielsumme oder eine bestimmte Qualitätsabstufung. Die Regelwertung bleibt eindeutig: **12 gewinnt, 13 ist besonders teuer**.

DRACHENHORT



EUN FELDER VOLLER MÜNZEN — UND EIN glücklicher Wurf leert den ganzen Hort.

MATERIAL UND VORBEREITUNG

Mindestens zwei Personen, zwei W6, ein Würfelbecher, eine Unterlage und Münzen oder Zählmarken. Zeichnet neun Felder mit den Zahlen **3 bis 11** auf Papier. Zu Beginn sind alle Felder leer.

Wählt gemeinsam einen Modus:

Spielmünzen: Gleicher Eintritt und gleiche Anfangszahl an Marken, standardmäßig **2 Gold** **Gegenwert und 30 Spielmünzen je Person.** Der Eintritt bildet den späteren Auszahlungstopf; Spielmünzen sind zunächst nur Zählmarken.

Zocker: Jede Person beginnt mit einem vorher festgelegten Münzbestand in der vereinbarten Einheit. Die Bestände dürfen sich unterscheiden. Gespielt wird direkt um diese Einheiten.

DEIN ZUG

Würfle einmal beide W6 und addiere sie. Danach gilt:

Summe	Aktion
3–11, Feld mit 0–2 Münzen	Lege eine Münze auf dieses Feld
3–11, Feld mit mindestens 3	Nimm alle Münzen dieses Felds
2	Zahle neun Münzen: eine auf jedes Feld
12	Nimm sämtliche Münzen aller neun Felder

Danach ist die nächste aktive Person an der Reihe. Eine Einnahme ersetzt die Zahlung auf dem betreffenden Feld; du legst dabei keine neue Münze dazu.

NICHT VOLLSTÄNDIG ZAHLEN KÖNNEN

Reicht dein Bestand für eine verlangte Zahlung nicht, verteilst du **alle verbleibenden Münzen frei auf die neun Felder** und scheidest aus. Es zählt nur die betroffene Person als ausgeschieden.

Ein leerer eigener Bestand allein beendet deine Teilnahme noch nicht. Solange du eine Einnahme würfelst, kannst du wieder Münzen gewinnen. Erst eine nicht bedienbare Zahlung lässt dich ausscheiden.

BEISPIEL: DREI MÜNZEN AUF DER SIEBEN

Auf Feld 7 liegen zwei Münzen. Borin würfelt 3 + 4 und legt eine dazu. Beim nächsten Wurf mit Summe 7 liegen dort bereits drei; Liora nimmt alle drei an sich.

BEISPIEL: DIE ZWEI IST TEUER

Grom besitzt vier Münzen und würfelt 1 + 1. Er müsste neun zahlen. Stattdessen verteilt er seine vier restlichen Münzen frei, etwa zwei auf die 6 und zwei auf die 8. Danach scheidet er aus.

BEISPIEL: MIT NULL ZURÜCK INS SPIEL

Nelli besitzt keine Münzen, würfelt aber eine 12. Sie nimmt den gesamten Hort und bleibt aktiv. Hätte sie auf ein leeres Feld zahlen müssen, wäre sie ohne Restverteilung ausgeschieden.

REGULÄRES ENDE

Die letzte aktive Person erhält sämtliche noch auf dem Brett liegenden Münzen. Im Spielmünzenmodus gewinnt sie den Eintrittstopf. Im Zockermodus zählen die endgültigen Bestände.

VARIANTE IN DIESER SAMMLUNG

Grundlage ist die Regelvorlage von TZawalich. Spielmünzen-/Zockermodus, Ausscheiden und vorzeitige Restverteilung folgen den für TavernGames vereinbarten Ergänzungen.

DRACHENHORT: VORZEITIGES ENDE UND BEISPIELE

GEMEINSAM VORZEITIG ABSCHLIESSEN

Ein vereinbarter vorzeitiger Abschluss ist von einem Abbruch zu unterscheiden. Zuerst müssen die laufende Aktion und eine etwaige Restzahlung abgeschlossen sein. Danach werden die Brett Münzen **gleichmäßig nur unter den noch aktiven Personen** verteilt.

Bereits ausgeschiedene Personen nehmen an dieser Brettrest-Verteilung nicht teil. Im Spielmünzenmodus werden die endgültigen Markenbestände anschließend in den Gegenwert des Eintrittstopfs umgerechnet.

BEISPIEL: ELF BRETTMÜNZEN

Borin, Liora und Nelli sind noch aktiv. Auf dem Brett liegen zusammen **11 Münzen**. Jede Person erhält zunächst 3; zwei bleiben übrig. Diese beiden Restmünzen werden mit dem Tippverfahren rechts einzeln vergeben.

BEISPIEL: AUSZAHLUNG NACH SPIELMÜNZEN

Vier Personen haben je 2 Gold Gegenwert eingebracht und je 30 Spielmünzen erhalten: **8 Gold Eintrittstopf**, insgesamt **120 Marken**.

Nach dem vorzeitigen Abschluss besitzt Borin 60, Liora 40 und Nelli 20 Marken. Die vierte Person ist ausgeschieden und besitzt keine.

Die Gegenwerte vor der Kupferrundung sind **4 Gold**, **2½ Gold** und **1½ Gold**. In ganzen Kupferwerten stehen zunächst **400 / 266 / 133 Kupfer**, zusammen 799. Der verbleibende Kupferwert wird separat per Tippverfahren vergeben.

UNTEILBARE RESTE AUSSPIELEN

Für jeden nicht gleichmäßig verteilbaren Rest:

1. Die Berechtigten geben **geheim einen Zahlentipp** ab.
2. Erst danach würfelt die SL den passenden Würfel.
3. Der Tipp mit dem **kleinsten Abstand** zum Ergebnis gewinnt eine Restmünze.
4. Bei gleicher Nähe tippen und würfeln nur die Gleichstehenden erneut.
5. Gibt es weitere Restmünzen, wird das Verfahren wiederholt. Innerhalb derselben Restverteilung erhält jede Person höchstens eine Zusatzmünze.

Berechtigte	Würfel und Tippbereich
Bis 6	W6, 1–6
7–10	W10, 1–10
Mehr als 10	W20, 1–20

BEISPIEL: GLEICHER ABSTAND

Borin tippt 2, Liora 4, Nelli 6. Die SL würfelt mit dem W6 eine 3. Borin und Liora liegen beide einen Punkt entfernt. Nur sie tippen erneut; Nelli nimmt an diesem Stechen nicht teil.

WER GEWINNT BEI EINEM FRÜHENDE?

Ein vorzeitiger Abschluss mit anteiliger Auszahlung bestimmt im Modul **keinen Gesamtsieger**. Ein allgemeiner Ausgangswettmarkt wird deshalb zurückgezahlt. Das unterscheidet sich vom regulären Ende mit einer letzten aktiven Person.

ABBRUCH

Ein Abbruch stoppt das Spiel ohne reguläre Auszahlung. Vereinbart für den realen Tisch vorab, wie ein solcher Abbruch behandelt wird. Die interne Foundry-Anzeige bucht kein Charaktergeld.

ANMERKUNGEN FÜR DRACHENHORT IN FOUNDRY

MODUS UND ANFANGSBESTÄNDE

Drachenhort ist regulär verfügbar. Die SL stellt Spielmünzenmodus oder Zockermodus ein. Regelmünzen bleiben eine eigene Spielressource. Im Tokenmodus kauft der Grundeinsatz die festgelegte Anfangszahl Regelmünzen; im Zockermodus entspricht der Token-Einsatz dem Anfangsbestand. Ohne Einsatz werden nur die Regelmünzen gespielt.

Die SL gibt den unteren Spielbutton frei, lässt alle beitreten und startet die Partie. Sie darf moderieren, ohne selbst mitzuspielen.

WÜRFELN UND RESTZAHLUNGEN

Der Tisch zeigt beide Würfel, ihre Summe, das Neun-Felder-Brett und die internen Bestände. Zahlungen und Einnahmen werden regelmäßig berechnet.

Bei einer nicht vollständig bedienbaren Zahlung wählst du die Verteilung deiner Restmünzen auf die neun Felder. Verteile **den ganzen Restbestand**; erst danach endet deine Teilnahme. Bei null Restmünzen entfällt die Auswahl.

VORZEITIG REGULÄR BEENDEN

Die SL kann das Spiel nach einer abgeschlossenen Aktion regulär vorzeitig beenden. Das Brett wird nur unter Aktiven aufgeteilt. In der Restverteilung zeigt der Tisch Würfeltyp und Tippbereich. Tipps bleiben bis zur Auswertung geheim; die SL würfelt erst, wenn alle Berechtigten abgegeben haben.

Die Anzeige erläutert letzten Würfelwert, Tipps und Abstände. Bei gleicher Nähe wiederholen nur die Gleichstehenden das Verfahren. Ein Abbruch ist davon getrennt und erzeugt keine Auszahlung.

AUSZAHLUNG IN SPIELTOKEN

Die verbleibenden Regelmünzen bestimmen die Verteilung des Token-Einkaufstopfs. Es gibt keinen zusätzlichen Gewinnerbonus. Zockermodus und Münzrestverfahren bleiben gemäß Spielregel erhalten; die Gold-/Kupferbeispiele der Anleitung stehen für eine mögliche Abwicklung am realen Spieltisch. Foundry verändert kein Charaktergeld.

AUSGANGSWETTEN UND NPCs

Zusätzliche Zuschauerwetten sind über die allgemeine Funktion **Auf Spiele wetten** möglich. Bei vorzeitigem Ende ohne Gesamtsieger werden sie erstattet. NPCs können automatisch spielen oder einzeln von der SL übernommen werden; Pause und manuelle Steuerung unterbrechen die Automatik.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL

Zwei Würfel bleiben bis zum nächsten Wurf liegen. Resttipps verwenden den passenden W6, W10 oder W20. Ergebnisse und Münzverteilung folgen nach der Animation; geheime Zahlentipps bleiben privat. Bei Göttlicher Hand werden günstige Münzbewegungen beziehungsweise eigene bereits abgegebene Resttipps bevorzugt.

SPIEL DER KÖNIGE



REI GEHEIME WÜRFEL, DREI SETZPHASEN UND eine Krone für die höchste Summe.

MATERIAL UND ZIEL

2–10 Personen, je ein **W8**, **W6** und **W4**, ein blickdichter Becher oder Sichtschirm sowie bei Einsätzen Marken und ein Zettel für Beiträge und Töpfe. Dieses Spiel verwendet **Würfel**, keine Spielkarten.

Vereinbart einen gleichen Einkauf je Runde, Anfangsbestände und eine Mindesterhöhung. Ohne Einsätze entfallen die Setzphasen. Die eigenen Würfel sind stets einsehbar; fremde bleiben bis zum Vergleich geheim.

EINE RUNDE IN DREI STUFEN

1. Jeder würfelt nacheinander seinen **W8 verdeckt**. Danach folgt die erste Setzphase.
2. Alle noch Beteiligten würfeln ihren **W6 verdeckt dazu**. Danach folgt die zweite Setzphase.
3. Zuletzt würfeln sie ihren **W4 verdeckt dazu**. Danach folgt die dritte und letzte Setzphase.
4. Deckt die noch beteiligten Hände auf und addiert jeweils $W8 + W6 + W4$. Die **höchste Gesamtsumme** gewinnt.

Jeder Würfel wird erst in seiner Stufe geworfen. **Kein Neuwurf** und kein Austauschen bereits geworfener Werte. Auch wer all-in ist, würfelt die späteren Würfel noch aus.

BEISPIEL

Borin hat $6 + 4 + 3 = 13$, Liora $8 + 2 + 1 = 11$. Borin gewinnt trotz Lioras höherem W8. Ein gleicher Gesamtwert wird nicht durch den höheren Einzelfwürfel entschieden.

SETZEN UND AUSSTEIGEN

Schieben ist nur ohne offene Forderung erlaubt. Sonst kannst du mitgehen, erhöhen, all-in gehen oder aussteigen. **Erhöhen auf** meint deinen gesamten Beitrag **der aktuellen Setzphase**, nicht den zusätzlichen Zahlbetrag.

Eine normale Erhöhung erreicht mindestens die letzte volle Erhöhung. Eine kleinere ist nur all-in möglich; ein kurzer All-in eröffnet für bereits Handelnde das Erhöhen nicht erneut. Eine neue Setzphase beginnt mit neuer offener Forderung bei null; frühere Beiträge bleiben im Gesamttopf.

Wer aussteigt, verliert die Gewinnberechtigung. Sein Beitrag bleibt im Topf, seine Würfel werden nicht aufgedeckt. Bleibt nur einer übrig, gewinnt er ohne Aufdecken fremder Hände.

HAUPT- UND NEBENTÖPFE

Jeder kann nur die von ihm gedeckten Beitragsschichten gewinnen. Bei Beiträgen **5 / 10 / 10** entstehen Haupttopf **15** für alle drei und Nebentopf **10** für die beiden mit höherem Beitrag.

Jeder Topf wird nach der höchsten Summe seiner noch berechtigten Teilnehmer verteilt. **Exakt gleiche Summen teilen** diesen Topf. Unteilbare Markenreste gehen in Startreihenfolge an die Gleichstehenden. Ein nicht mitgegangener Einzelüberschuss wird zurückgegeben.

WEITER ODER BEENDEN

Nach der Abrechnung könnt ihr eine neue Runde mit gleichen Regeln und verbleibenden Markenbeständen spielen. Der Einkauf wird neu bezahlt. Ein Abbruch erstattet die noch gebundenen aktuellen Einsätze; frühere abgerechnete Runden bleiben bestehen.

OHNE EINSÄTZE

W8, dann W6, dann W4 werden weiterhin einzeln verdeckt geworfen; erst am Ende werden die Summen verglichen. Es gibt keine Setzphasen und keinen Neuwurf.

ANMERKUNGEN FÜR SPIEL DER KÖNIGE IN FOUNDRY

LOBBY UND REGELN

Spiel der Könige ist regulär zugänglich. Die SL öffnet die Lobby, legt NPCs und Startreihenfolge fest und bestimmt gegebenenfalls gleichen Token-Einkauf, Zuteilung und Mindesterhöhung.

Die Partie kann ohne Einsätze gespielt werden. Dann entfallen die drei Setzphasen, nicht die nacheinander geworfenen W8/W6/W4. Die Standard-Reiteransicht und die alternative Fensteransicht verwenden denselben Ablauf.

PRIVATE WÜRFELSTUFEN

Teilnehmer würfeln ihren W8, später W6 und zuletzt W4 jeweils erst in der entsprechenden Stufe. Jeder sieht die eigenen Werte. Die SL sieht zusätzlich nur Würfel manuell geführter NPCs, keine geheimen Spielerhände.

Automatische NPCs verwenden ausschließlich eigene Werte und öffentliche Einsätze. All-in-Spieler bleiben für spätere Würfelstufen aktiv; Ausgestiegene verlieren die Gewinnberechtigung und behalten ihre Würfel verdeckt.

SETZEN UND AUSWERTEN

Nach jeder Würfelstufe folgt im Tokenmodus eine Setzphase. Die Anwendung prüft Reihenfolge, freie Token und Erhöhungsrechte. Ein kurzer All-in eröffnet Erhöhungen nicht erneut.

Beim Showdown gewinnt je berechtigtem Topf die höchste **Gesamtsumme**. Gleiche Summen teilen den Topf, unabhängig von einzelnen Würfeln. Einzelreste folgen der Startreihenfolge. Bleibt nur einer, gewinnt er ohne fremde Hände aufzudecken.

FORTLAUFENDE RUNDEN

Nach Abrechnung führt **Nächste Runde** mit Teilnehmern, Regeln und Tokenbeständen fort. Der Einkauf wird neu gebunden. Erst **Partie beenden** schließt die Sitzung. Ein Abbruch erstattet aktuelle gebundene Beiträge; frühere abgerechnete Runden bleiben erhalten.

DARSTELLUNG UND EINFLUSS

Die optionale 3D-Anbindung wahrt die privaten Würfelstufen. Aufdeckung zeigt gespeicherte Werte ohne Neuwurf. Glücks-/Pechprofile ändern keine Setzrechte oder Topfberechtigung. Alle menschlichen Würfel- und Setzaktionen bleiben bewusste Entscheidungen.

STRASSENLOTTO

FÜNF ZAHLEN AUF EINEM SCHEIN, EIN WURF FÜR den ganzen Preis.

MATERIAL

Ein W100 oder ein Zehner-/Einer-W10-Paar, ein Würfelbecher, Lose oder Papierstreifen, eine Liste der Zahlen 1–

100 und Stifte. Kennzeichnet den Besitzer jedes Scheins. Der Händler benötigt außerdem den Hauptgewinn beziehungsweise dessen verbindliche Beschreibung und gegebenenfalls eine Kasse für Einsätze.

VORBEREITUNG

Die SL beziehungsweise der Händler legt vor dem Verkauf fest:

- den **Hauptgewinn** und seinen angegebenen Wert;
- den **Preis je Schein** und die Währung;
- die **Zahlenzahl je Schein**, standardmäßig fünf;
- die **maximale Scheinzahl pro Person**;
- die **Gesamtzahl der Scheine**, höchstens 20.

In der Standardpartie enthält jeder Schein **fünf verschiedene Zahlen von 1 bis 100**. Die Zahlenzahl kann vorab auf 1 bis 100 festgelegt werden und gilt dann für jeden Schein dieser Partie. Jede Zahl darf in der gesamten Partie nur auf einem verbindlichen Schein vorkommen — auch über mehrere Scheine derselben Person hinweg.

LOSE KAUFEN

1. Wähle die vereinbarte Anzahl freier, unterschiedlicher Zahlen — standardmäßig fünf.
2. Gib deinen Schein verbindlich ab. Seine Zahlen sind ab jetzt für alle anderen gesperrt.
3. Weitere Scheine sind nur innerhalb des Personenlimits und des Gesamtlimits erlaubt.
4. Verbindlich abgegebene Scheine können nicht zurückgezogen werden.

Bei fünf Zahlen passen höchstens **20 Scheine** in den Zahlenraum. Allgemein gilt: höchstens der ganzzahlige Anteil von 100 geteilt durch die Zahlenzahl, zusätzlich begrenzt durch das Scheinlimit von maximal 20. Die SL kann für Tavernenfiguren mitspielen.

ANNAHMESCHLUSS UND ZIEHUNG

Der Händler erklärt zuerst den Annahmeschluss. Danach wird **genau einmal mit dem W100** gewürfelt, offen und für alle sichtbar. Auch bei vollständig verkauften Zahlen wird der Wurf erst nach dem erklärten Annahmeschluss ausgeführt.

Die Person, deren Schein die gezogene Zahl enthält, gewinnt den **gesamten Gegenstand**. Es gibt keine zusätzlichen Ziehungen und keinen geteilten Treffer, weil jede Zahl nur einmal vergeben ist.

Wird eine unverkaufte Zahl gezogen, behält der Händler **Gegenstand und Einsätze**. Bei einem Treffer gehen die Ticketpreise ebenfalls an den Händler; der Gewinner erhält den Gegenstand und keinen zusätzlichen Goldbonus.

BEISPIEL: EIN TREFFER

Lioras Schein lautet **11 / 15 / 21 / 30 / 42**. Borin besitzt **3 / 8 / 50 / 71 / 99**. Diese zehn Zahlen sind vergeben und können auf keinem weiteren Schein gewählt werden.

Die SL schließt die Annahme und zieht **21**. Liora erhält den Hauptgewinn.

Wäre **64** gezogen worden und hätte niemand diese Zahl gekauft, bliebe der Preis beim Händler. Es wird nicht so lange gewürfelt, bis ein verkaufte Los getroffen wird.

BEISPIEL: GEWINNCHANCE

Mit fünf Zahlen hat ein Schein **5 % Gewinnchance**, zwei eigene Scheine **10 %**. Allgemein entsprechen **n Zahlen pro Schein einer Chance von n %** bei einem fairen W100.

Sind zwölf Scheine verkauft, sind 60 Zahlen vergeben. Damit besteht insgesamt eine **60%-Chance**, dass jemand den Preis gewinnt, und eine **40%-Chance**, dass der Händler ihn behält. Die Chance eines einzelnen Scheins bleibt 5 %.

REGELSTAND

TavernGames-Hausvariante nach Daniel Brune. Regulärer Bestandteil des stabilen Moduls.

ANMERKUNGEN FÜR STRASSENLOTTO IN FOUNDRY

Ergänzung zur Anleitung für den realen Spieltisch.

PREIS UND VERKAUF EINRICHTEN

Die SL legt Hauptgewinn, Wert, Ticketpreis, Personen- und Gesamtlimit fest. **Zahlen je Tippschein** ist von **1 bis 100** einstellbar, Standard fünf. Jeder Schein muss genau diese Anzahl verschiedener freier Zahlen enthalten. Das Limit bleibt höchstens 20 Scheine; bei großen Scheinen können die 100 verfügbaren Zahlen früher aufgebraucht sein.

VERBINDLICHE SCHEINE

Der Tisch sperrt bereits vergebene Zahlen für alle weiteren Scheine, auch bei derselben Person. Abgegebene Scheine lassen sich nicht zurückziehen. NPCs geben automatisch einen Schein ab oder werden manuell von der SL geführt.

ZIEHUNG AUSDRÜCKLICH AUSLÖSEN

Die SL schließt die Annahme und klickt separat auf **W100 ziehen**. Die Zahl wird einmal festgelegt und bleibt zunächst geheim. Auch nach einer 3D-Animation sind die Würfel noch blank. Erst **Aufdecken** zeigt das gespeicherte Ergebnis und wertet aus — ohne neuen Wurf. Dieser getrennte Ablauf gilt auch ohne 3D. Volle Loszahlen oder NPCs ziehen niemals automatisch.

PREIS AUSWÄHLEN UND ÜBERGEBEN

Die SL kann den Gewinn nur beschreiben oder einen Gegenstand auswählen.

Weltvorlage: Ein Stück wird in das Inventar des Gewinnercharakters kopiert.

Actor-Inventar: Ein Stück wird aus dem ausgewählten Vorrat übertragen. Ein leerer Reststapel bleibt als Buchungsnachweis bestehen. Gefüllte Behälter müssen vorher geleert werden. Befindet sich der Preis bereits beim Gewinner, bleibt er dort.

Erst nach dem Aufdecken und regulären Auswerten wird ein ausgewählter Preis einmal automatisch übergeben. Fehlt die Charakterzuordnung, korrigiert die SL sie unter **Einsätze & Spieltoken** über **Preisempfänger** und **Preiszuordnung speichern** und versucht die Übergabe erneut. Ein Wiederholerschutz verhindert doppelte Übergaben. Rein beschriebene Preise werden manuell übergeben.

PRIVATE SL-EINSICHT UND ABSCHLUSS

SL: verdeckte Würfel einsehen ist standardmäßig aus. Aktiviert darf nur die SL die gespeicherte Zahl vorzeitig sehen, auch ohne eigenen Schein. Die Spieler warten weiter auf **Aufdecken**. Umschalten würfelt nicht neu.

Nach der Auswertung entfernt **Spiel beenden** die ruhenden Würfel. Ergebnis und Preisübergabe bleiben erhalten; es wird nicht erneut abgerechnet.

TICKETPREISE UND BEGÜNSTIGUNG

Jeder verbindliche Schein bindet seinen Preis aus dem gemeinsamen Tokenbestand. Bei regulärem Abschluss gehen diese Token an die Veranstalterbank, bei Abbruch werden sie frei. Der Gegenstand wird separat übergeben und erzeugt keinen zusätzlichen Tokenbonus. Bei unverkaufter Zahl bleibt er beim Händler. Göttliche Hand bevorzugt eine Zahl eines bereits abgegebenen eigenen Scheins; ohne Schein wirkt sie nicht.

WÜRFELPOKER

FÜNF VERDECKTE WÜRFEL, EIN NEUWURF UND zwei Gelegenheiten zum Setzen.

MATERIAL UND ABLAUF

2–10 Personen, je fünf **W8** und ein blickdichter Becher oder Sichtschirm, Holzmarken und ein Zettel für Beiträge und Töpfe. Jeder sieht nur die eigene Hand.

1. Alle zahlen bei Einsätzen den gleichen vereinbarten Einkauf und würfeln fünf W8 verdeckt.
2. Es folgt die **erste Setzphase**.
3. Jeder verbleibende Spieler darf **einmal beliebig viele Würfel neu werfen**. Markiere, was du behalten möchtest. Auch alle fünf zu behalten ist erlaubt.
4. Es folgt die **zweite Setzphase**.
5. Die noch beteiligten Hände werden aufgedeckt und verglichen. Vollständig gleiche Hände teilen den jeweiligen Topf.

Ohne Einsatz entfallen beide Setzphasen; verdeckter Erstwurf, ein Neuwurf und Handvergleich bleiben erhalten. Gewinnt jemand bereits durch Aussteigen aller anderen, bleiben die Hände verdeckt.

RANGFOLGE – VON SCHWACH NACH STARK

Rang	Kombination	Beispiel
1	Hohe Würfel	1–3–5–7–8
2	Paar	2–2–4–6–8
3	Drilling	3–3–3–6–8
4	Zwei Paare	2–2–7–7–8
5	Viererstraße	1–2–3–4–8
6	Vierling	4–4–4–4–8
7	Full House	3–3–3–8–8
8	Fünfling	6–6–6–6–6
9	Fünferstraße	4–5–6–7–8

GLEICH HOHE KATEGORIEN VERGLEICHEN

Hohe Würfel: Vergleicht absteigend den höchsten Wert, dann den nächsten und so weiter.

Paar, Drilling, Vierling, Fünfling: Zuerst die höhere Gruppe, danach übrige Würfel absteigend.

Zwei Paare: Höheres Paar zuerst, dann niedrigeres Paar, zuletzt Restwürfel.

Straßen: Unterschiedliche aufeinanderfolgende Werte. Höchster Straßenwert entscheidet; bei einer Viererstraße danach der Restwürfel.

Full House: Zuerst zählt die **Gesamtsumme**, bei gleicher Summe der höhere Drilling.

BEISPIELE

3–3–3–8–8 und **7–7–7–2–2** haben beide Summe 25. Der Siebenerdrilling gewinnt den Full-House-Vergleich.

4–4–4–8–8 hat Summe 28 und schlägt **7–7–7–2–2** mit Summe 25, obwohl sein Drilling niedriger ist.

Eine **Fünferstraße schlägt einen Fünfling**. Zwei Paare schlagen einen Drilling. Diese Rangfolge ist absichtlich anders als beim gewöhnlichen Poker.

NEUWURF BEWUSST NUTZEN

Liora hält **2–3–4–5–8**. Sie behält 2–3–4–5 und würfelt nur die 8 neu. Eine 1 oder 6 vervollständigt die Fünferstraße; sie erhält keinen weiteren Neuwurf.

VERWENDETE VARIANTE

Würfelpoker nach Leif und Daniels Festlegungen, mit Awianas Koboldpoker als Regelvorlage. Kartenpoker, andere Würfelarten und andere Rangfolgen werden nicht übernommen.

WÜRFELPOKER: SETZPHASEN UND TÖPFE

WAS DU SETZEN KANNST

Jeder beginnt mit einem vereinbarten Bestand und gleichem Einkauf. Danach wird in beiden Setzphasen nacheinander gehandelt. Jeder Beitrag zählt zusätzlich zum bereits eingezahlten Einkauf.

- **Schieben** ist erlaubt, solange keine offene Forderung besteht.
- **Setzen** eröffnet eine Forderung.
- **Mitgehen** bezahlt den fehlenden Betrag zum aktuellen Einsatz.
- **Erhöhen auf** nennt deinen gesamten Beitrag **dieser Setzphase**.
- **Aussteigen** ist bei einer offenen Forderung möglich. Dein bisheriger Beitrag bleibt im Topf; deine Hand ist nicht mehr gewinnberechtigt.
- **All-in** bindet deinen gesamten freien Restbestand. Die Hand bleibt gewinnberechtigt, aber nur für gedeckte Topfanteile.

Legt die anfängliche Mindesterhöhung vorher fest. Jede normale Erhöhung ist mindestens so groß wie die letzte volle Erhöhung. Eine kleinere ist nur all-in möglich. Ein kurzer All-in eröffnet für bereits Handelnde das Erhöhen nicht automatisch erneut.

BEISPIEL: ERHÖHEN

Borin setzt 3. Liora erhöht auf 7, also um 4. Nelli muss für eine volle weitere Erhöhung mindestens auf **11** erhöhen. Hat sie nur 9 verfügbar, darf sie auf 9 all-in gehen; dies ist keine volle Erhöhung.

Beiträge der ersten Setzphase und Einkauf zählen im Gesamttopf mit, setzen aber nicht den aktuellen Einsatz der zweiten Setzphase fort. Dort beginnt die offene Forderung wieder bei null.

ALL-IN UND NEBENTÖPFE

Jede Beitragsschicht bildet einen eigenen Topf. Bei insgesamt **5 / 10 / 10 Token** entstehen ein Haupttopf **15** für alle drei und ein Nebentopf **10** nur für die beiden mit 10.

Der erste Spieler kann den Nebentopf nicht gewinnen, selbst mit der besten Hand. Für jeden Topf entscheidet die beste **noch berechnigte, nicht ausgestiegene Hand**. Gleichstände teilen den jeweiligen Topf.

BEISPIEL: ZWEI VERSCHIEDENE GEWINNER

Borin hat 5, Liora und Nelli je 10 beigetragen. Borin hat eine Fünferstraße und gewinnt den Haupttopf 15. Liora hat Full House, Nelli nur zwei Paare: Liora erhält den Nebentopf 10.

Ein nicht mitgegangener Einzelüberschuss geht an seinen Einzahler zurück. Unteilbare Tokenreste werden in Teilnehmerreihenfolge unter den geteilten Gewinnern verteilt.

FORTLAUFEND SPIELEN

Nach der Abrechnung kann die SL die **nächste Runde** derselben Partie starten. Teilnehmer, Regeln und Tokenbestände bleiben erhalten, Einkauf und Einsätze werden je Runde neu gebunden. Nur **Partie beenden** schließt die gesamte Sitzung.

Ein Abbruch einer noch laufenden Runde erstattet deren gebundene Beiträge. Abgeschlossene frühere Runden werden dadurch nicht zurückgesetzt. Eine ausdrücklich neue Partie kann mit oder ohne Tokenübernahme vorbereitet werden.

OHNE EINSATZ

Kein Einkauf und keine Setzphasen. Jeder würfelt verdeckt, erhält einen Neuwurf und vergleicht seine Hand nach derselben Rangtabelle. Es werden keine künstlichen Tokengewinne erzeugt.

ANMERKUNGEN FÜR WÜRFELPOKER IN FOUNDRY

LOBBY UND EINKAUF

Die SL öffnet die Lobby für 2–10 Teilnehmer und legt die Mindesterhöhung fest. Unter **Einsätze & Spieltoken** wählt sie Ohne Einsatz oder Token, verteilt Guthaben und bestimmt den positiven Einkauf.

Die SL kann nur moderieren; Spieler treten freiwillig über den freigegebenen Spielbutton bei. Start, nächste Runde und Partieende sind auch direkt im Spielfenster für die SL erreichbar.

VERDECKT WÜRFELN

Du siehst die eigene Hand; andere sehen Fragezeichen beziehungsweise neutrale verdeckte Würfel. Geheime Gegnerhände werden für NPC-Entscheidungen nicht verraten. NPCs können automatisch oder einzeln manuell geführt werden.

WAS MARKIERT WIRD

Vor dem einmaligen Neuwurf markierst du die Würfel, die du **behalten** möchtest, und bestätigst. Unmarkierte werden neu geworfen. Alle fünf zu behalten ist ein zulässiger bewusster Abschluss dieses Schrittes.

SETZEN

Der Tisch prüft Reihenfolge, freie Token, Mindesthöhe und Erhöhungsrecht. **Erhöhen auf** bezeichnet den gesamten eigenen Einsatz dieser Setzphase. All-in führt bei unterschiedlichen Beiträgen zu getrennten Töpfen.

AUFDECKUNG UND GEWINN

Nach der zweiten Setzphase vergleicht die Anwendung die noch beteiligten Hände nach der speziellen Würfelpoker-Rangfolge. Haupt- und Nebentöpfe werden getrennt ausgewertet. Durch Aussteigen aller anderen ist ein Sieg ohne öffentliche Aufdeckung möglich.

Unteilbare Tokenreste folgen der Teilnehmerreihenfolge, unbediente Einzelüberschüsse werden erstattet. Keine Charaktergeldbuchung.

NÄCHSTE RUNDE ODER PARTIEENDE

Nächste Runde übernimmt Teilnehmer, Tokenbestände und Regeln innerhalb derselben fortlaufenden Partie. Die Auszahlung einer Hand allein beendet die Sitzung nicht. Erst **Partie beenden** schließt sie; danach ist eine neue Partie mit ausdrücklich gewählter Tokenübernahme möglich.

3D UND GÖTTLICHE HAND

Die optionale Dice-So-Nice-Anbindung unterstützt die verdeckten W8 und den gezielten Neuwurf. Öffentliche Aufdeckung verwendet gespeicherte Werte. Glücksprofile bevorzugen stärkere, Pechprofile schwächere legale Hände; gehaltene Würfel bleiben erhalten. Die SL-Profile ändern weder Rangfolge noch Topfberechtigung und spielen keine menschlichen Setzaktionen aus.

KARTENSPIELE

AKTUELLER UMFANG

Dieser Band enthält derzeit **keine eigenständige Kartenanleitung**. Die 16 aufgenommenen Spiele verwenden Würfel und sind im vorherigen Abschnitt beschrieben.

GLÜCKSSPIELE

Auch diese Unterkategorie enthält im aktuellen Band noch keine Kartenanleitung. Kartenregeln werden nicht durch ähnlich benannte Würfelvarianten ersetzt.

AHNLICHE NAMEN SIND KEINE GLEICHEN REGELN

Würfelpoker verwendet fünf W8 und eine besondere Rangfolge. **Spiel der Könige** verwendet W8, W6 und W4. **17 und 4** verwendet W12 oder W8 + W6. Diese Regeln stehen jeweils unter Würfelspiele → Glücksspiele.

IN DIESEM BUCH FINDEN

Das Inhaltsverzeichnis führt zu den Hauptkapiteln und Varianten. Das Register nennt Alternativnamen und grenzt verwandte Spiele ab.

Kniffel und Extreme verwenden getrennte Wertungsbögen. Die Regeln für zusätzliche Zuschauerwetten und optionale Einsätze bleiben unabhängig von der Gliederung nach Spielarten.

OPTIONALE 3D-WÜRFEL MIT DICE SO NICE

EINRICHTEN

Installiert und aktiviert **Dice So Nice**, danach in den Moduleinstellungen **TavernGames: 3D-Würfel mit Dice So Nice**. Die stabile Anbindung ist optional und bei neuen Installationen aus. Alle sechzehn Spiele funktionieren auch mit der normalen Fensteranzeige.

SCs verwenden ihre gespeicherten DSN-Designs; NPCs einfache unterscheidbare Farben. Würfelgruppen sind nach Teilnehmer getrennt. Neue Zahlen erscheinen erst nach der erforderlichen Animation. Auswahl, Halten, Eintragen und Weiter erfolgen im Spielfenster.

WAS LIEGEN BLEIBT

Farkle, Kniffel und Schiff: Gehaltene Würfel bleiben erhalten; nur freie werden ersetzt. Farkle entfernt Fehlwurfwürfel, behält herausgelegte Stücke und zeigt gesicherte Punkte weiter im Spielstand.

Schweinchen: Der letzte Wurf bleibt bis zum nächsten Wurf oder passenden Zugabschluss sichtbar; eine 1 bleibt bis zur Bestätigung nachvollziehbar.

Drachenhort: Aktuelle Würfel bis zum nächsten Wurf; Zahlentipps bleiben privat. Ergebnisse folgen nach der Animation.

Aalstechen, Klippklapp, Meiern und Würfelpoker: Gemischte Würfel, Klappenauswahl beziehungsweise verdeckte Becher folgen ihren jeweiligen Sichtregeln. Dauerhafte Würfel beachten das DSN-Limit; weitere bleiben im Spielfenster sichtbar.

17 und 4: Die rollenden Würfel verschwinden nach der Animation. Die gruppierte Handübersicht bleibt erhalten. Verdeckte Erstwürfe werden weiterhin geschützt.

GEHEIMHALTUNG UND AUFDECKEN

Schocken: Eigene freie Würfel sind nur berechtigt lesbar, herausgelegte öffentlich. Verdeckt abgeschlossene Würfe bleiben auch für den Besitzer blank. Explizites Aufdecken zeigt gespeicherte Werte. Sechsendrehen und Aufdecken würfeln nicht erneut.

Lügenwürfel: Eigene Becher bleiben privat. Beim Anzweifeln erscheinen alle gespeicherten Becher als ruhende Gruppen; es gibt keine zweite Wurfanimation oder neue Zufallswerte.

Straßenlotto und Chō-Han: Die gemeinsame Ziehung bleibt blank, bis die SL ausdrücklich aufdeckt. Eine aktivierte private SL-Einsicht verrät anderen nichts. Auch ohne DSN gilt der manuelle Aufdeckungsschritt.

MODERATION UND EINFLUSS

Folgeaktionen warten auf die erforderlichen Ansichten. Pause, Abbruch und manuelle NPC-Steuerung bleiben erreichbar. Neue Runden oder Partien bereinigen passende alte Gruppen.

Die **Göttliche Hand** beeinflusst künftige regelkonforme Würfe durch gespeicherte Glücks-/Pechprofile. Animation und gewertete Zahlen stimmen überein; bereits geworfene Werte werden nicht nachträglich verändert.

VERSIONSGRUNDLAGE

TavernGames 4.1 (Stand 4.1.1) benötigt mindestens **Foundry 14.369**. Diese Foundry-Version ist durch Daniels Praxis bestätigt; höhere Versionen sind ungetestet. Dokumentierte DSN-Referenz: **6.4.4**. Daraus folgt keine pauschale Testzusage für andere Versionen.

SPIELAUSWAHL UND BEDIENUNG IN FOUNDRY

SL-KATALOG UND SPIELERBEITRITT

Der TavernGames-Reiter ist nur für die SL sichtbar. Kategorie, Suche und Favoritenfilter wirken gemeinsam; deutsche und englische Katalognamen werden gefunden. Die Liste ist scrollbar. Die Moderation erscheint standardmäßig im Reiter; klassische Fenster bleiben optional.

Die SL öffnet eine Lobby und gibt den unteren Spielbutton in der jeweiligen Moderation frei. Spieler treten darüber freiwillig bei. Die SL darf nur moderieren; eine eigene Teilnahme ist nicht erforderlich. Nur die SL startet oder bricht administrativ ab; die entsprechenden Steuerungen sind auch direkt im Spielfenster erreichbar.

FAVORITEN

Bis zu fünf Sterne markieren bevorzugte Spiele im jeweiligen Foundry-Client. Der Favoritenfilter grenzt die Anzeige ein. **Auswahl zurücksetzen** löscht Filter, behält aber Sterne.

WER BEGINNT?

Vor dem Start lässt sich ein Teilnehmer einschließlich NPC, **Zufällig bestimmen** oder **Standard nach Spielregel** wählen. Eine ausdrückliche Auswahl ersetzt die normale Startbestimmung, etwa den Kniffel-Vorbereitungswurf.

Bankaktionen und gemeinsame Ziehungen bleiben bei der SL. Bei 17 und 4 betrifft die Auswahl die Teilnehmerreihenfolge; die Bank beginnt weiter mit ihrem verdeckten Erstwurf.

STABILE SAMMLUNG

Spiel	Stabile Varianten / Hinweise
17 und 4	W12 oder W8 + W6
Aalstechen	Sichtbare Fünferblöcke und Setzphasen
Chō-Han	Varianten A–D
Die böse Dreizehn	Drei W6, fortlaufende Kassen
Drachenhort	Spielmünzen / Zockermodus
Farkle	Kurzspiel, Runden, Ziel
Klippklapp	Varianten A–C, direkter Restvergleich
Kniffel	Klassisch und Extreme
Lügenwürfel	Gebote über alle Becher
Meiern	Feste Durchgänge oder unbegrenzt
Schiff, Kapitän und Mannschaft	Einzelspiel und Serien
Schocken	Hälften und Finale
Schweinchen	Zielspiel, optional Sofortende
Spiel der Könige	Private W8/W6/W4, drei Setzphasen
Straßenlotto	Gemeinsame W100-Ziehung
Würfelpoker	Fünf W8, zwei Setzphasen

GEMEINSAM MODERIEREN

Benannte NPCs lassen sich automatisch oder einzeln manuell führen. Pause hält den Ablauf an. Menschliche Teilnehmer entscheiden weiterhin selbst über ihre Züge und Einträge.

Einsätze & Spieltoken verwaltet optionale partiengebundene Bestände. **Wetten** öffnet den zusätzlichen Ausgangswettmarkt. **Göttliche Hand** verwaltet private dauerhafte Glücks-/Pechprofile ausschließlich für die SL. Die jeweiligen Kapitel erläutern diese Funktionen.

DOKUMENTATIONSSTAND

Sechzehn stabile Spiele, einschließlich der stabilen Kniffel-Extreme-Variante. Die Spielanleitungen sind innerhalb ihrer Spielgruppen alphabetisch geordnet und mit der normalen Würfelanzeige nutzbar; Dice So Nice ist eine optionale Ergänzung.

REITERANSICHT UND KLASSISCHE FENSTER

DIE STANDARDANSICHT

Die **Reiteransicht** ist regulär und Standard für Clients ohne zuvor gespeicherte abweichende Wahl. Die SL arbeitet im TavernGames-Reiter rechts. Nach dem Beitritt erhalten Teilnehmer links ein eigenes auf- und zuklappbares Spielmenü.

Die SL kann moderieren und gleichzeitig selbst mitspielen: Moderation und private Teilnehmeransicht bleiben getrennt. Geheime Becher werden durch die neue Anordnung nicht öffentlich.

LINKS: DIE EIGENE PARTIE

Die Spielauswahl oben wechselt zwischen geöffneten Spielen. Das Würfelsymbol beziehungsweise der Pfeil klappt das Menü auf oder zu; Zuklappen beendet die Teilnahme nicht. Die Teilnehmer-Schaltfläche führt zur Spielerliste.

Spielsicht schließen schließt die ausgewählte Ansicht. Ein solches Schließen ist vom administrativen **Partie beenden** zu unterscheiden. Nutzt den passenden Spielbefehl, wenn ihr die gesamte Sitzung beenden wollt.

RECHTS: MODERATION UND AUSWAHL

Die SL-Vorbereitung und Lobby erscheinen bereits im Reiter. Über die Spielauswahl wechselt sie zwischen geöffneten Moderationen. Der Rückweg zur Spielauswahl bleibt erreichbar; mehrere offene Spiele benötigen keine zusätzlichen Fenster.

FENSTERANSICHT WÄHLEN

Unter **Moduleinstellungen** → **TavernGames:**

Spielsicht wählt jeder Client selbst **Reiteransicht (Standard)** oder **Fensteransicht**. Eine früher ausdrücklich gewählte Fensteransicht bleibt erhalten.

Die Schaltfläche **Fensteransicht** im Teilnehmermenü ermöglicht ebenfalls den Wechsel. Frei bewegliche Fenster sind eine reguläre Alternative mit denselben Spielständen, Regeln und Berechtigungen.

ABSCHLUSS UND SICHTBARE ERGEBNISSE

Ausgewertete Runden fortlaufender Partien bleiben zugänglich. Auch ein offenes Ergebnis muss nicht sofort geschlossen werden. **Nächste Runde** setzt die laufende Sitzung fort; eine ausdrücklich neue Partie ist davon getrennt.

VERBINDUNG UND BEDIENUNG

Nach einem Modulupdate sollten alle Clients vollständig neu laden. Falls eine Verbindung nicht wiederhergestellt wird, ist manuelles Erneuern im TavernGames-Reiter beziehungsweise in der Moderation erreichbar.

Klicks und Anfragen werden für Spiele und Moderationen geordnet verarbeitet. Während einer erforderlichen Würfelanimation können spielabhängige Aktionen warten. Pause, manuelle NPC-Steuerung und administratives Beenden bleiben eigene Moderationsaufgaben.

GLEICHE RECHTE IN BEIDEN ANSICHTEN

Die Wahl der Ansicht ändert weder private Würfel noch Kontostände oder zulässige Aktionen. Die Sammlung beschreibt ausschließlich freigegebene Spiele und Funktionen.

EINSÄTZE UND ALLGEMEINE FOUNDRY-HINWEISE

GEMEINSAME SPIELTOKEN

Standard ist **Ohne Einsatz**. Für Einsätze öffnet die SL in der Lobby **Einsätze & Spieltoken**, wählt Spieltoken, legt Grundeinsatz, Zuteilung, Bankbudget und gegebenenfalls Limits fest und speichert.

Allen gleichen Bestand zuteilen setzt die Lobby-Teilnehmer und die Vorlage für neue Beitritte.

Tokenempfänger / Bestand zuteilen korrigiert einzelne Bestände auch während einer laufenden oder pausierten Partie. Gebundene Spieleinsätze und Ausgangswetten dürfen dabei nicht entfernt werden. Zuschauer benötigen eigene Zuteilungen.

Token sind **ganze interne Einheiten je Partie**. Sie greifen nicht auf Charaktergeld zu. Alte Geldnachweise bleiben nur lesbar; alte Goldkonten werden nicht automatisch umgewandelt. Gegenstandspreise bleiben eine getrennte Funktion.

MODELLE IM ÜBERBLICK

Spiel	Tokenmodell
Farkle, Kniffel, Lügenwürfel, Schiff	Gleicher Eintritt; Gesamtsieger teilen den Topf
Schocken	Nur endgültiger Verlierer zahlt jedem anderen den Grundeinsatz
Schweinchen	Gleicher Einsatz; Platzprämien, Neuverteilung oder Bank
Drachenhort	Einkauf gegen Regelmünzen; Auszahlung nach Restbestand
Straßenlotto	Tokenpreis je verbindlichem Schein an Veranstalterbank
Chō-Han	Gewählte Variante A–D, Provision und gegebenenfalls Bank
17 und 4	Individueller bestätigter Einsatz gegen Bank; 2× / 2,5× brutto
Aalstechen, Würfelpoker, Spiel der Könige	Einkauf und freiwilliges Setzen; Haupt-/Nebentöpfe
Die böse Dreizehn	Kassenbeiträge; nur offene Kasse bei Abbruch erstatten
Meiern, Klippklapp	Direkte Zahlungen je ausgewertetem Durchgang; kein Siegerpool

SICHERHEIT UND BANK

Spieleinsätze und zusätzliche Ausgangswetten verwenden denselben verfügbaren Bestand.

Reservierte Token können nicht doppelt ausgegeben werden. Schocken benötigt **Teilnehmerzahl × Einsatz** pro Person als Sicherheit; endgültig verliert nur der Verlierer **(Teilnehmerzahl – 1) × Einsatz**.

Eine unterdeckte interne Bank warnt, zahlt aber vollständig und führt die Differenz als Schuld. Bei 17 und 4 wird die 21-Auszahlung auf ganze Token aufgerundet. Chō-Han rundet Provision ab und verteilt proportionale Reste nach größtem Bruchteil, dann Abgabereihenfolge.

REGULÄRES ENDE UND ABRUCH

Reguläre Ergebnisse rechnen die Token einmalig ab. Bei Abbruch werden noch gebundene aktuelle Einsätze und offene Ausgangswetten erstattet. **Bereits abgeschlossene Meiern-/Klippklapp-Zahlungen und frühere abgerechnete Runden bleiben erhalten.** Eine unbegrenzte Schiffserie endet mit **Nach dieser Runde abschließen** dagegen regulär. Ein Abschluss nach bereits ausgewertetem Chō-Han oder Lotto ist keine zweite Abrechnung.

FOLGEPARTIE ODER VERWERFEN

17 und 4, Chō-Han, Würfelpoker und Spiel der Könige laufen rundenweise fort: Nächste Runde erhält Teilnehmer, Token und Regeln, bis die SL die Partie beendet. Bei 17 und 4 Einsatz erneut bestätigen. Erst bei einer ausdrücklich **neuen Partie** entscheidet die SL über Tokenübernahme oder Verwerfen. Nur bei Übernahme bleiben Guthaben, Bank und Tokenbedingungen erhalten; es entstehen keine doppelten Bestände. Ohne diese Wahl beginnt die neue Partie ohne Einsatz.

Offene Chō-Han-D-Überträge vorher fortführen oder erstatten. Verwerfen darf solche gebundenen Beiträge nicht beseitigen.

DREI ARTEN VON MARKEN

Spieltoken sind optionale Einsatzbestände. **Schocken-Deckel, Drachenhort-Regelmünzen** und **Kniffel-Extreme-Chips** behalten ihre eigenen Regelaufgaben und sind nicht derselbe Vorrat.

GÖTTLICHE HAND – NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG



LÜCK UND UNGNADE BLEIBEN

Angelegenheiten der Götter – und der SL.

DAUERHAFTES PROFILE EINRICHTEN

Öffne **Göttliche Hand** in der Moderation oder über die Moduleinstellungen. Wähle **Alle Spiele** oder ein bestimmtes Spiel, Teilnehmer beziehungsweise Bank, Wirkung **Begünstigen** oder **Benachteiligen** · **Ungnade**, Stärke **0–100 %**, dann **Einfluss speichern**.

Mehrere Teilnehmer können gleichzeitig eigene Profile haben. Sie gelten **über Runden und Partien hinweg bis zum Ausschalten**. Der Szenenfilter grenzt nur die angezeigte Spielerauswahl ein; er löscht keine gespeicherten Profile. NPCs der aktuellen Partie bleiben wählbar.

GLOBALER WERT UND SPIELAUSNAHME

Ein spielbezogener Eintrag hat Vorrang vor **Alle Spiele, auch mit 0 %**. Eine 0-Ausnahme schützt in diesem Spiel vor einem sonst global aktiven Profil.

Spielausnahme entfernen / globalen Wert übernehmen löscht die Ausnahme. Danach zeigt die Oberfläche den tatsächlich geerbten globalen Wert und seine Herkunft – oder 0 %, wenn kein Profil vorhanden ist. Entfernen ist daher nicht dasselbe wie Ausschalten.

Einfluss ausschalten speichert für die ausgewählte Person 0 % im gewählten Bereich. **Göttlichen Einfluss beenden** löscht die gespeicherten Profile global, einschließlich Banken und Spielausnahmen.

STÄRKE RICHTIG VERSTEHEN

0 % bedeutet unveränderten Zufall. Höhere Werte verändern die **Eingriffshäufigkeit** und ein **weiches spielgerechtes Qualitätsziel**. Mittlere Werte lassen viel Zufall; 100 % hat die maximale Wirkung in der gewählten Richtung.

Der Prozentwert ist **keine Gewinn- oder Verlustwahrscheinlichkeit** und keine Mindestgarantie. Bereits vorhandene Würfel werden nicht verändert. Gehaltene Werte, regelgerechte Zahlenbereiche und strategische Entscheidungen bleiben maßgeblich.

Glück bevorzugt günstige künftige Würfe, Pech ungünstige. In gemeinsamen Ziehungen betrifft ein Ergebnis zwangsläufig auch andere Spieler. Die Profile spielen keine menschlichen Züge, Gebote, Einträge oder Setzaktionen automatisch aus.

BEISPIEL: GLOBALES GLÜCK, LOKALE PAUSE

Liora hat global Glück mit 40 %. Für Kniffel speichert die SL 0 %. Dort gilt normaler Zufall. Entfernt die SL die Kniffel-Ausnahme, gilt wieder das globale Glück mit 40 %; die Anzeige nennt **Alle Spiele** als Herkunft.

GEHEIMHALTUNG UND DARSTELLUNG

Profile sind nur für die SL sichtbar und werden nicht im Chat veröffentlicht. Spieler erhalten nur Ergebnisse nach ihren normalen Sichtrechten. Animation und gewertete Zahlen stimmen überein. Ein Profil bietet keine Einsicht in geheime Gegnerhände.

NICHT MIT SCHOCKEN VERWECHSELN

Gotteshand ist ein Fantasy-Name für Schock Aus. **Göttliche Hand** ist die separate SL-Funktion; sie verändert weder Wurfrangfolge noch Deckelwerte.

AUTOREN UND REGELQUELLEN

1. DANIEL BRUNE

Autor und Projektverantwortlicher

E-Mail: daniel@brunecoaching.de

Discord: **arukard**

Website: dnd.brunecoaching.de

Mit KI-Unterstützung durch ChatGPT/Codex.

Regelvorgaben Straßenlotto, Chō-Han-Regelsammlung sowie TavernGames-Hausvarianten.

2. PHILIPP D.

Co-Autor

Discord: **theonlyzaodiac**

Regelvorgaben für Schweinchen sowie TavernGames-Hausvarianten.

WEITERE MITWIRKENDE

Leif: Würfeladaption Elfenlauf als Grundlage für 17 und 4 sowie Würfelpoker-Vergleiche. Daniels bestätigte Hausregeln bestimmen die hier verwendeten Fassungen.

Paul Cossmer / DnDDiary: keeponrolling.de, bereitgestellte PDF-Regelvorlagen; Lektorat: Georg Haubner.

KI-UNTERSTÜTZUNG

ChatGPT/Codex unterstützte die Zusammenstellung, Bilderstellung, Entwicklung der Foundry-Extension und Sprachkontrolle. Die Nennung einer Regelquelle bedeutet keine Mitwirkung an TavernGames oder dessen technische Freigabe.

REGELQUELLEN

- **Schockfreunde:** [Schockregeln](#), Grundlage für Schocken.
- **TZawalich:** [tavern-games-current](#), Regelvorlagen für Lügenwürfel und Drachenhort; ergänzt um vereinbarte Hausvarianten.
- **Schmidt Spiele:** [Kniffel 49203](#) und [Kniffel Extreme 51296](#). Kniffel ist eine Marke von Schmidt Spiele.
- **PlayMonster:** [Farkle Rules](#), Grundlage der Farkle-Wertung.
- **Bicycle Cards:** [Ship, Captain and Crew](#), Grundlage für Schiff, Kapitän und Mannschaft.
- **Awiana:** [Elfenlauf](#), abweichende Referenz zur Würfeladaption von 17 und 4.
- **moses. Verlag:** [Karten- und Würfelspielregeln](#), ergänzende Referenz für 17+4; Kartenregeln werden nicht übernommen.
- **Chō-Han:** Daniels Regelsammlung A–D, ergänzend [Dice-Play](#) und [NetExl](#).

Die Herkunftsnennung würdigt die Regelvorlagen. Spieltoken, Göttliche Hand und weitere Foundry-Bedienfunktionen sind Modulergänzungen. Diese Sammlung enthält ausschließlich die sechzehn stabilen Spiele einschließlich ihrer beschriebenen stabilen Varianten.

WEITERE REGELQUELLEN UND HAUSVARIANTEN

NEUE STABILE SPIELANLEITUNGEN

Aalstechen: [Awiana – Aalstechen](#). Die hier verwendete sichtbare Fünferblock- und Setzvariante folgt Daniel Brune; die verdeckte Ausgangsvariante wird nicht übernommen.

Meiern: [Awiana – Schlangenfängen](#) und bereitgestellte Sammlung „D&D-Minispiele“, Version 1.0 vom 15. Oktober 2026. Direkte Zahlungen, Durchgangsmodus und Sonderregel für wirklichen Meier folgen Daniels Festlegungen. Keine Fünf-Leben-Regel.

Klippklapp: Daniels bereitgestellte Regelvorlage vom 13. Oktober 2026 und spätere Festlegungen. Die aktuelle Fassung vergleicht tatsächliche Restsummen ohne Bluffen; Varianten A–C werden vor Beginn gewählt.

Würfelpoker: [Awiana – Koboldpoker](#). Würfelart, Rangfolge, Full-House-Vergleiche und Setzablauf gemäß Leif und Daniels bestätigten Festlegungen.

WEITERE QUELLEN

Die böse Dreizehn: [O'Donnell – Würfelspiele für drei Würfel](#). Restzahlung, Ausscheiden und fortlaufende Kassen nach Daniels Festlegungen.

Spiel der Könige: Paul Cossmer / DnDDiary, *Tavernen und Glücksspiele*, Seite 4. Setzablauf, All-in/Nebentöpfe und Gleichstände nach Daniel Brune.

SETZREGELN UND ABGRENZUNG

All-in und getrennte Haupt-/Nebentöpfe bei Aalstechen, Würfelpoker und Spiel der Könige folgen den im Projekt bestätigten Pokerprinzipien.

Ergänzende Referenz: [PokerStars – Pokerregeln](#).

Das macht die Spiele nicht zu identischen Varianten von Kartenpoker. Insbesondere **Würfelpokers**

Rangfolge und **Aalstechens Überlebenswertung je**

Topf sind die hier beschriebenen eigenen Regelsätze.

VERWENDUNG AM SPIELTISCH

Ihr könnt ohne reale Geldwerte mit Holzmarken spielen. Einsätze, Grenzen, Rundungsregeln und Spielende werden vorab vereinbart. In Foundry sind Spieltoken ausschließlich interne Bestände; Regelmünzen, Deckel und Extrawurfchips bleiben eigenständiges Spielmaterial.

Die Sammlung formuliert Anleitungen und Beispiele neu. Referenzen würdigen die Herkunft der Spielideen, nicht eine technische Mitwirkung oder Freigabe der genannten Quellen.

REGISTER DER ALTERNATIVNAMEN



IE SEITENANGABEN NENNEN DIE **GEDRUCKTE Hauptteilseite**. Varianten und verwandte Namen sind keine zusätzlichen eigenständigen Spiele. Das Inhaltsverzeichnis berücksichtigt die Gliederung nach Spielarten.

ZAHLEN BIS L

Name / Suchwort	Kapitel	Seite
17 + 4 / 17+4	17 und 4	27
Cho-Han	Chō-Han	32
Dice Poker	Würfelpoker	44
Dragon's Hoard / Dragons Hoard	Drachenhort	37
Even or Odd	Chō-Han	32
Farkle	Farkle	4
Game of Kings	Spiel der Könige	40
Gerade oder Ungerade	Chō-Han	32
Kniffel Extreme	Kniffel-Variante	11
Liar's Dice / Liars Dice	Lügenwürfel	15

WERTUNGSBÖGEN

Klassisches Kniffel: **Seite 13**.
Kniffel Extreme: **Seite 14**.

P BIS W

Name / Suchwort	Kapitel	Seite
Pig	Schweinchen	24
Schlangenfängen (Regelvorlage)	Meiern	17
Seventeen and Four	17 und 4	27
Ship, Captain and Crew	Schiff, Kapitän und Mannschaft	19
Street lottery	Straßenlotto	42
Wicked Thirteen	Die böse Dreizehn	35

VERWANDTE NAMEN

Elfenlauf ist die Vorlage von 17 und 4, **Koboldpoker** die von Würfelpoker. **Mäxchen / Mäxle / Meyer** bezeichnen verwandte Meiern-Spiele. Hier gelten die ausdrücklich beschriebenen Würfel-, Zahlungs- und Durchgangsregeln.

Shut the Box ist mit Klippklapp verwandt, **Yahtzee** mit Kniffel, **Perudo / Bluff** mit Lügenwürfeln und **Blackjack** mit 17 und 4. Regeln daraus werden nicht automatisch übernommen.

Die Hauptnamen **Aalstechen, Die böse Dreizehn, Klippklapp, Kniffel, Meiern, Schocken** stehen direkt im Inhaltsverzeichnis. Fantasy-Namen einzelner Schocken-Würfe sind keine weiteren Spiele.