

SPIELREGELN FÜR SÜNDENPOKER



Offizielle Ausgabe des Prälaten des Wieda Klosters Theostelos Anno I Ursus Rex

Im Heiligen Reich Theostelos gibt es eine eigenartige und faszinierende Form des Kartenspiels, bekannt als der Sündenpoker. Dieses Spiel hat eine lange Tradition und eine tiefe Verwurzelung in der Kultur des Reiches. Doch was macht den Sündenpoker so einzigartig? Es ist die Verwendung von Ablassbriefen aus den Klöstern der Göttin Wieda, die in Form von Spielkarten ausgegeben werden.

In diesem Spiel geht es nicht nur darum, Karten zu spielen und zu gewinnen, sondern auch um moralische und religiöse Fragen. Die Spieler setzen nicht nur ihr Geld, sondern auch ihre Sünden aufs Spiel. Je mehr Sünden ein Spieler hat, desto mehr Ablasskarten kann er besitzen und einsetzen. Dies fügt eine zusätzliche Dimension der Spannung und des Risikos hinzu, da die Spieler sowohl um materielle Gewinne als auch um ihre spirituelle Erlösung spielen.

Besonders populär sind die Regeln des Sündenpokers. Hierbei bleiben zwei Karten verdeckt, während fünf andere offen auf dem Tisch liegen. Diese offenen Karten können von allen Spielern genutzt werden, um Kombinationen zu bilden. Es ist ein Spiel des Bluffs, der

Strategie und der Risikobereitschaft. Die Spieler müssen nicht nur ihre eigenen Karten gut im Auge behalten, sondern auch die Handlungen und Reaktionen ihrer Gegner genau studieren, um ihre Chancen auf den Sieg zu maximieren.

Der Sündenpoker ist nicht nur ein Zeitvertreib, sondern auch ein Spiegel der Gesellschaft und ihrer Werte. Die Spieler müssen Entscheidungen treffen, die nicht nur ihr eigenes Schicksal beeinflussen, sondern auch das ihrer Mitmenschen. Es ist ein Spiel, das die dunklen Seiten der menschlichen Natur offenbart, aber auch die Möglichkeit bietet, sich zu läutern und zu bessern.

Trotz seiner moralischen Ambivalenz und seiner kontroversen Natur bleibt der Sündenpoker ein faszinierendes und beliebtes Spiel im Heiligen Reich Theostelos. Es vereint Glücksspiel, Strategie und Spiritualität auf eine einzigartige Weise und bietet den Spielern die Möglichkeit, sich in einem Spannungsfeld aus Sünde und Erlösung zu bewegen.

Die Ablasskarten können für verschiedene Spiele genutzt werden. Sie enthalten Zahlenwerte von 2-14 in den Farben Blau, Gelb, Grün und Rot. Jedes Symbol, jeder Zahlenwert und jede Sündentiefe gibt es genau viermal. Aber jede Karte ist einzigartig. Neben den normalen Sünden existieren auch besondere:

- Reichskarten, jedes Reich hat eine Ursünde
- Gottkarten, Sünden bezogen auf die Gottheit

Die Karten enthalten ein Zahlensymbol auf der linken Seite und rechts ein Symbol einer Gottheit aus Theostelos. Die Sündentiefe hilft das Zahlensymbol zu identifizieren und anhand der Anfangsbuchstaben B,D,K,A sich anhand eines normalen Kartenblatts wiederzufinden. Die Goldkosten für den Ablasshandel haben für den Sündenpoker eine Funktion als weitere Sortierhilfe, die Werte können in anderen Spielregeln Anwendung finden.

Zu den 52 Ablasskarten gibt es noch zwei "Freibriefe" als Joker, die von jeglicher Sünde freisprechen. Diese werden im Sündenpfehl nicht verwendet.

Zahl	Sündentiefe	Symbol	Gold	Gottheit
2	Zweifelhaft	Kelch	5	Kreis
3	Dreist	Münze	10	Mammon
4	Vierschrötig	Traube	20	Bokkus
5	Unverfügtig	Tiger	50	Jumonji
6	Sechsfache	Auge	100	Horus
7	Unsensibel	Delfin	200	Casson
8	Achtlos	Eule	500	Pedia
9	Neunmalklug	Totenkopf	1000	Nagesh
10	Unverzehnlich	Falke	2000	BEK
11	Boshafte	leer	5.000	Loddr
12	Dämlich	Wolke	10.000	Cumulus
13	Katatrophal	Achtelnoten	20.000	Schantalle Euterpe
14	Abartig	Herz	50.000	Nuit

Können aber in anderen Spielen Anwendung finden.



Sündenpoker ist ein Spiel, das in Runden zu in zwei bis vier Phasen der Verdammnis aufgeteilt ist. Das Spiel durchläuft die Phasen und beginnt von vorne nach Abschluss der letzten Phase.

Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Frevlern und stellen eine Frevlergruppe da, die mehrere Runden spielen will, um sich von ihren Sünden durch Ablässe zu befreien. Die Mitgliedschaft in der Frevlergruppe ist kostenlos. Wer zu einer laufenden Frevlergruppe dazu kommt, wird immer links neben die Sündenwacht gesetzt und muss die kleine Buße entrichten (sofern nicht noch weitere Sünder einsteigen, dann wird im Uhrzeigersinn weitergerückt).

Der Ausstieg aus der Frevlergruppe kostet eine Gebühr in Höhe von 10 GS (oder die Börse, wenn es weniger als 10 GS sind). Die Gebühr wandert in den Topf der Verdammnis. Nur wenn alle Sünder der aktuellen Runde beschließen, dass keine weitere Spielrunde mehr stattfindet entfällt die Ausstiegsgebühr und die Sündergruppe löst sich auf.

Beispiel: Ritter, Priester, Scheich bilden eine Frevlergruppe und haben schon drei Runden gespielt. Aktuell hat der Scheich die Sündenwacht. Jetzt will ein Wikinger einsteigen. Die Mitglieder Frevlergruppe sind alle einverstanden. Der Wikinger setzt sich links neben den Scheich. In der kommenden Runde

muss der Wikinger daher die Kleine Buße entrichten.

Vor der Teilnahme an einer Frevlergruppe muss durch eine Bürgerschaft oder sonstiges glaubhaftes Versprechen ein Vermögen von 500 GS hinterlegt werden. Der Sünder erhält einen Gegenwert von 500 in Form von Zählsteinen (Chips).

Die Sünder, die in einer Frevlergruppe teilnehmen wollen, müssen dies vor dem Sündenfall bekannt geben. Findet sich eine neue Frevlergruppe zusammen, wird ausgelost, wer die Sündenwacht wird. Jeder zieht eine Karte vom gemischten Sündenstapel und deckt sie sofort auf. Der höchste Kartenwert gewinnt. Sind Kartenwerte gleich an höchster Position, wird das zwischen den höchsten wiederholt, bis nur einer übrig bleibt. Dieser wird die Sündenwacht in der ersten Runde. In jeder Folgerunde wandert die Sündenwacht eine Position nach links.

Beispiel: Wikinger, Königin, Scheich, Diebin, Barbar, Priester, Pirat, Ritter, Händler, Nomadin bilden eine neu Frevlergruppe. Nun ziehen alle eine Karte. Bischof und Scheich müssen eine neue Karte ziehen, da sie gleich sind. Nun zieht Scheich 11 und Priester 7. Der Scheich hat die erste Sündenwacht in der neuen Gruppe.

Vor dem Sündenfall

Vor dem Sündenfall werden die Karten gemischt und die Sündenwacht bestimmt. Die Sündenwacht erhält das Symbol der Rache. Sie gibt die Karten aus, sofern kein dedizierter Ablasshändler festgelegt wurde, der nicht am Spiel teilnimmt und die Karten verteilt.

Nun werden die kleine und die große Buße entrichtet. Diese muss von zwei Spielern immer bezahlt werden, bevor die Karten ausgegeben werden:

Der kleine Büsser: Der Sünder links neben der Sündenwacht muss die kleine Buße in entrichten. Die beträgt 5 GS.

Der große Büsser: Der Sünder links neben der kleinen Buße entrichtet die große Buße. Sie beträgt 10 GS.

Wenn sich die kleinen und großen Büsser der Pflichtbuße entziehen sind sie sofort aus dem Spiel und nicht nur aus der Runde ausgeschlossen.

Reihum im Uhrzeigersinn signalisieren die Sünder ihre Teilnahme an der Runde. Sie können jetzt noch ohne etwas zu zahlen aus der Runde aussteigen. Die Sünder können aber auch die große Buße blind erhöhen, haben aber nur einmal die Gelegenheit dazu. Es wird nicht wie in einer

normalen Bußrunde neu gestartet, wenn ein Sünder die Rolle des Großen Büssers durch Erhöhung übernimmt.

Der Sündenfall

Die Sündenwacht legt die oberste Karte des Sündenstapels beiseite und beginnt die Karten auszuteilen. Jeder Sünder erhält nun von der Sündenwacht/Ablasshändler zwei Karten in den persönlichen Sündenpfuhl, die streng geheim gehalten werden müssen. Niemand darf die Ablässe lesen oder sonst wie erkennen dürfen.

Die Sünder betrachten ihre Karten und entscheiden sich in der ersten Runde der Buße für das Aussteigen, für das Mitbieten oder für das Erhöhen wie es unten in den Regeln zur Bußrunde festgelegt ist. In der Bußrunde im Sündenfall beginnt der Sünder links neben dem Großen Büsser, der vor dem Sündenfall bezahlt hat.

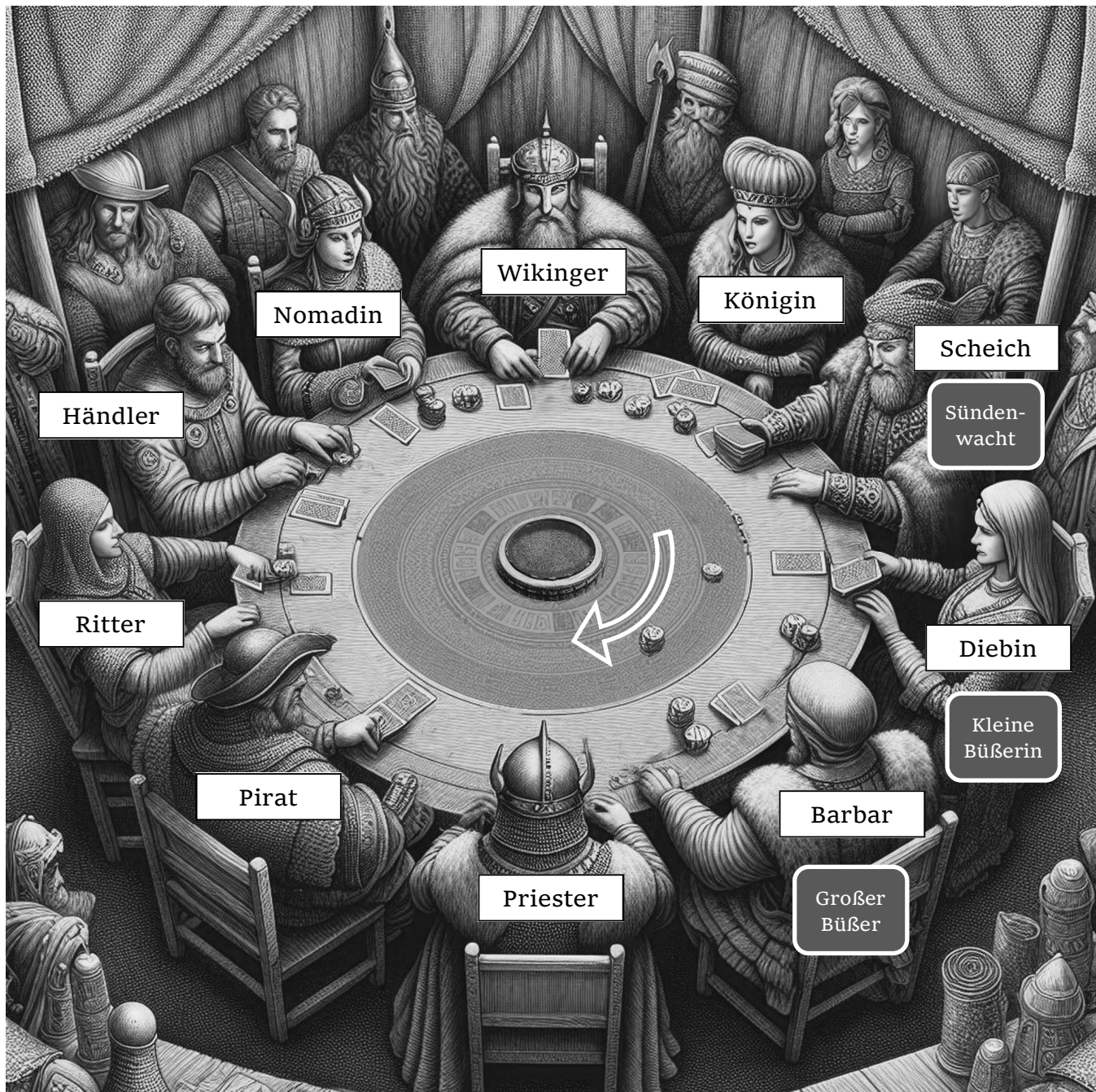


VOR UND WÄHREND IM SÜNDENFALL

Beispiel: Wikinger, Königin, Scheich, Diebin, Barbar, Priester, Pirat, Händler, Nomadin sind in einer Frevlergruppe (Aufzählung im Uhrzeigersinn). Der Scheich hat die Sündenwacht. Damit muss vor dem Sündenfall die Diebin die Kleine Buße entrichten und der Barbar die Große Buße. Der Barbar wird damit zum Großen Büßer.

Mit der Festlegung des Großen Büßers endet die Zeit vor dem Sündenfall.

Daraufhin legt der Scheich die oberste Karte zur Seite und beginnt mit dem Austeilen der Karten. Jeder bekommt zwei Karten, die einzeln verteilt werden. Diese Karten sind der persönliche Sündenpfehl der Spieler. Der Sündenfall beginnt.



Die erste Kasteiung

Es wird die oberste Karte des Sündenstapels zur Seite gelegt und die darunter liegenden drei Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Damit liegt der Ablass auf dem Tisch.

Die Sünder betrachten die Karten im eigenen Sündenpfehl und im Ablass und eine Bußrunde beginnt. Ab der ersten Kasteiung ist das Halten in der Bußrunde möglich, bis sich ein Großer Büsser gefunden hat. Es beginnt der Sünder links neben der Sündenwacht.

Die zweite Kasteiung

Es wird die oberste Karte des Sündenstapels zur Seite gelegt und eine Karte wird offen zu den drei bereits offenen im Ablass auf den Tisch gelegt.

Die Sünder betrachten die Karten und es findet eine Bußrunde statt. Der Sünder links neben der Sündenwacht fängt an.

Die letzte Kasteiung

Es wird erneut die oberste Karte des Sündenstapels zur Seite gelegt und die darunter liegende Karte wird offen zu den vier bereits offenen auf den Tisch in den Ablass gelegt. Nun liegen fünf Karten offen, die mit den zwei persönlichen Karten kombiniert werden können.

Die Sünder betrachten in Ruhe die Karten und erneut beginnt ein Bußrunde. Auch diesmal beginnt der Sünder links neben der Sündenwacht.

Die Abrechnung

Die Spielrunde ist zu Ende, nun wird Rache geübt. Es wird untereinander verglichen, wer die beste Kombination an Sünden besitzt. Dabei werden die zwei geheimen Karten mit den fünf öffentlichen Karten zu einer Hand bestehend aus 5 Karten kombiniert. Wer die wertvollste Kombination besitzt, gewinnt. Die Tabelle im Abschnitt „Hände“ enthält alle Informationen über den Wert der unterschiedlichen Kombinationen.

Vorzeitiges Spielrundenende

Steigen in einer Bußrunde alle Sünder bis auf den Großen Sünder aus, so ersteigert dieser den Ablass und erhält den Topf der Verdammnis. Der Große Sünder muss seine Karten aus dem Sündenpfehl nicht offenbaren, sie werden untergemischt.

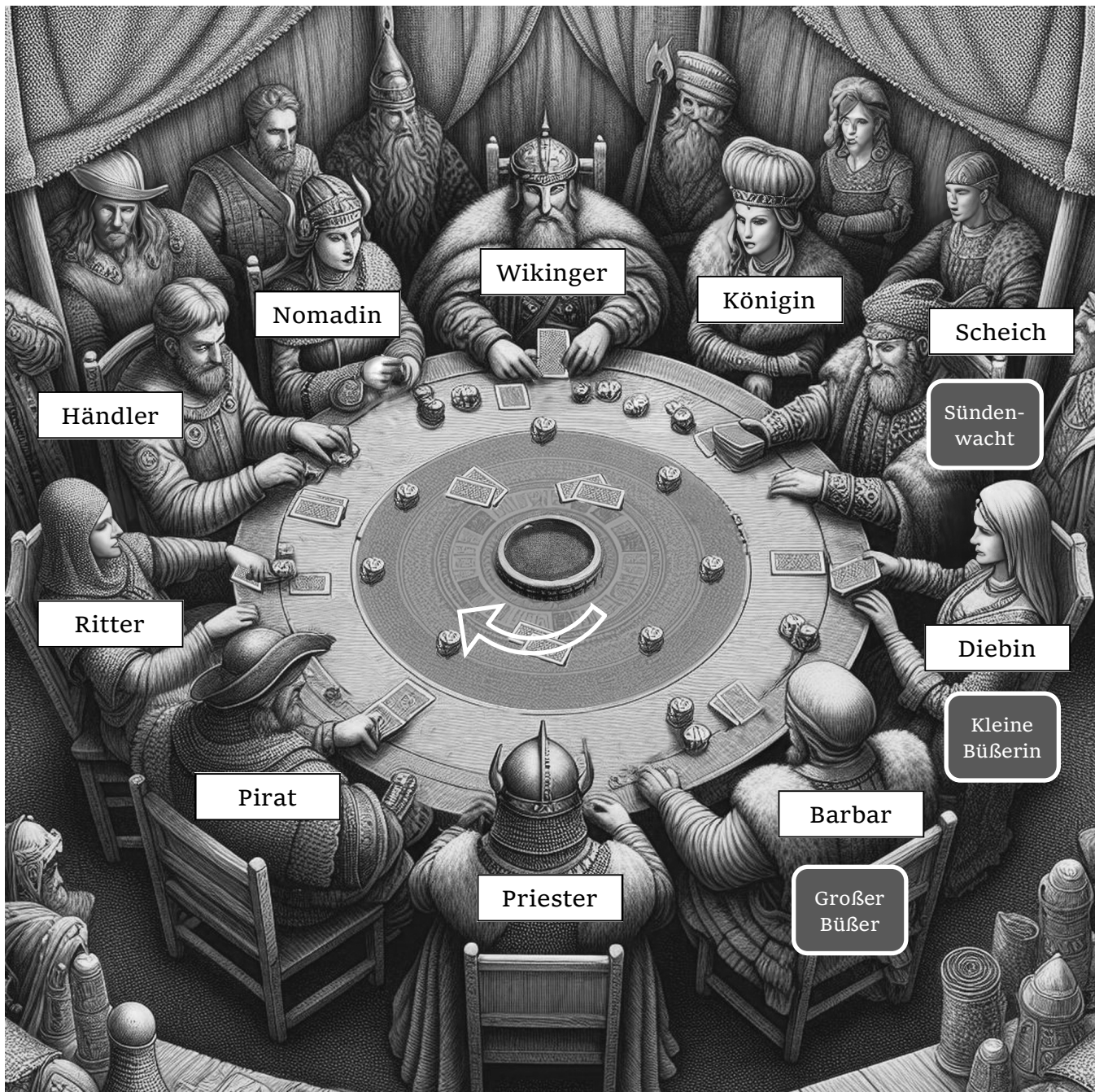
Dies kann in jeder Bußrunde des Spiels inklusive dem Sündenfall geschehen, jedoch nicht vor dem Sündenfall. Steigen im Sündenfall alle Spieler in der ersten Bußrunde aus, gewinnt die Große Buße automatisch den Ablass und den Topf der Verdammnis.



BUSSE TUN IM SÜNDENFALL

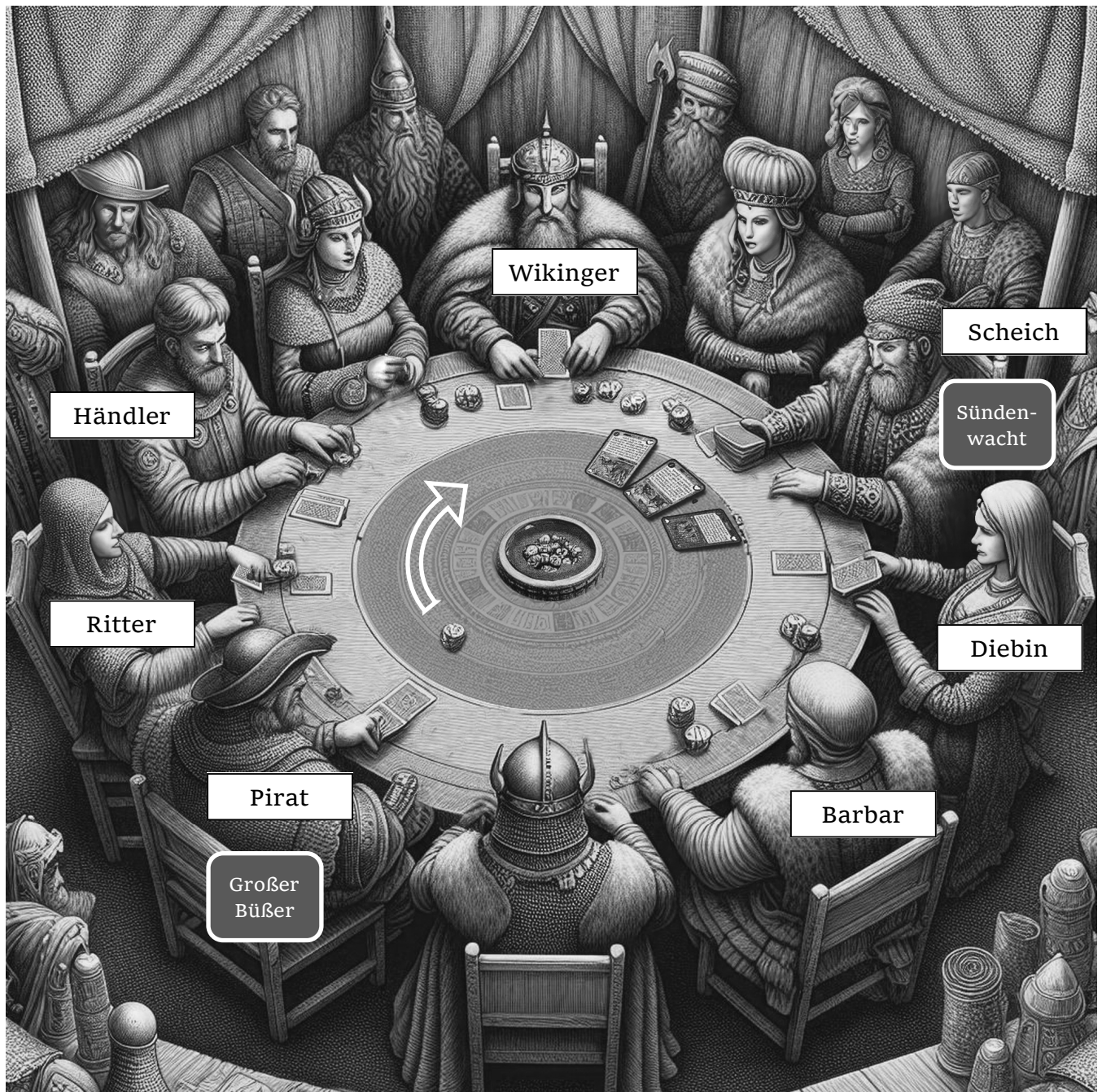
Nach dem Austeilen der zwei persönlichen Karten haben sich die Sünder diese gut angeschaut. Als erstes ist der Barbar dran, er könnte die Große Bußer erhöhen. Aber er will das nicht. Nun folgen reihum die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der Priester steigt aus und legt seine Karten verdeckt in die Tischmitte. Pirat, Ritter und Händler büßen mit und zahlen die gleiche Buße wie

der Barbar. Die Nomadin und die Königin steigen auch noch aus. Der Rest büßt mit und niemand erhöht. Somit ist die erste Bußrunde beendet und auch der Sündenfall ist zu Ende. Die erste Kasteiung folgt so gleich.



Alle Bußen wurden nach dem Ende jeder Phase in den Topf der Verdammnis gegeben. Die Sündenwacht, der Scheich, legt in jeder Kasteiung den Ablass aus. Dies sind Anfangs drei offene Karten dann jeweils eine zusätzliche, mit denen die Sünder die ersten Hände als Kombination mit ihren eigenen verdeckten Karten bilden können. Es beginnt eine neue Bußrunde.

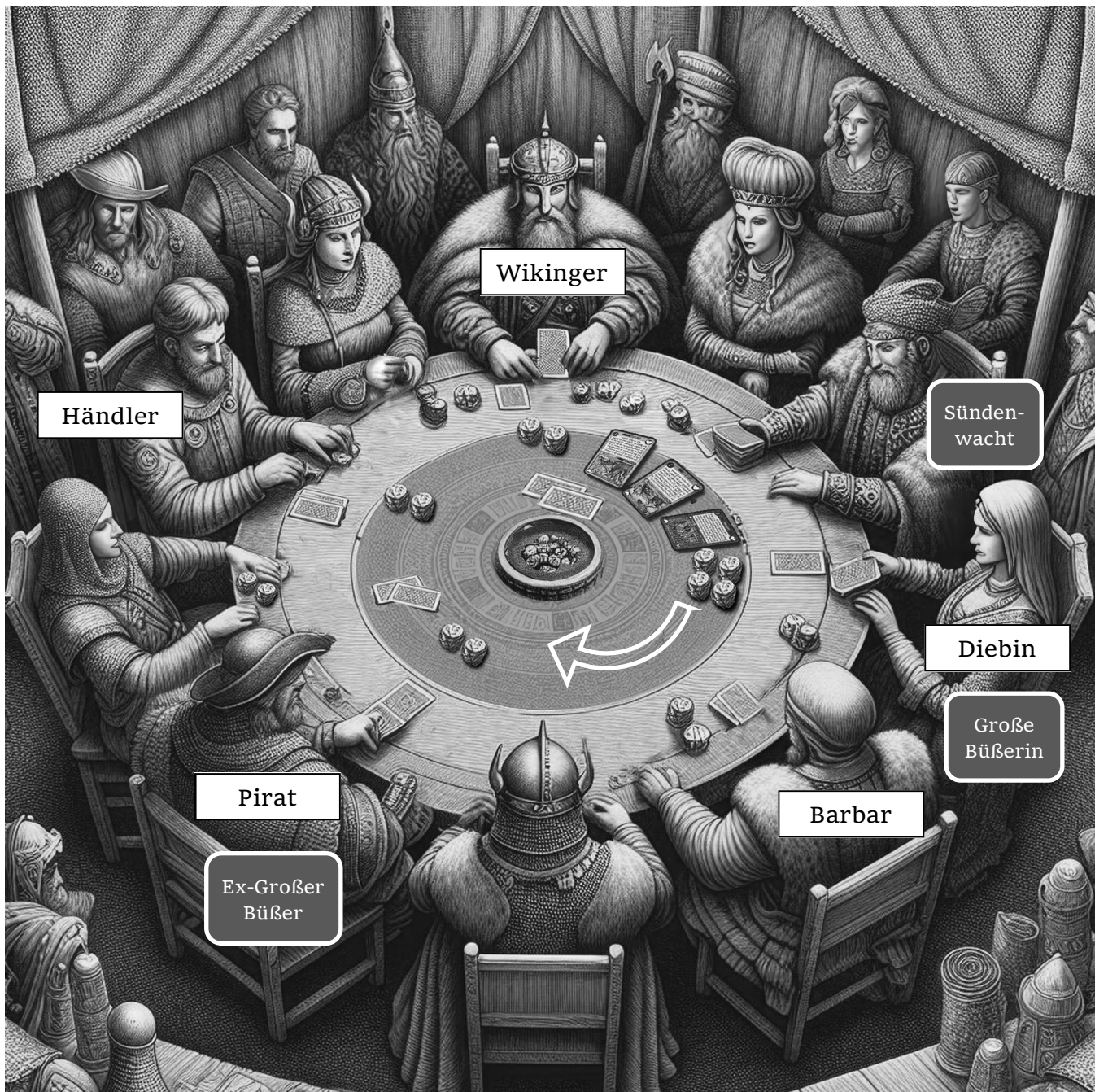
Die erste Sünderin ist die Diebin, die sich entscheiden muss zu halten, auszusteigen oder die Große Buße von 10 GS zu entrichten. Sie entscheidet sich zu halten. Der Barbar hält ebenfalls. Der Pirat bietet als erstes die 10 GS und ist nun der erste Große Büsser in der Kasteiung. Nun müssen alle anderen entweder ebenfalls Buße tun und sich bekennen oder aussteigen. Das Halten ist nicht mehr möglich.



BUSSE TUN IN DER KASTEIUNG

Ausgehend vom Piraten im Uhrzeigersinn wird nun geboten. Der Ritter steigt aus und schiebt seine Karten verdeckt in die Tischmitte. Der Händler und der Wikinger büßen mit und bezahlen die 20 GS, die der Pirat als Buße festgelegt hat. Der Scheich steigt auch aus. Er bleibt aber die Sündenwacht und wird weiter die Karten verteilen. Die Diebin erhöht um weitere 20 GS.

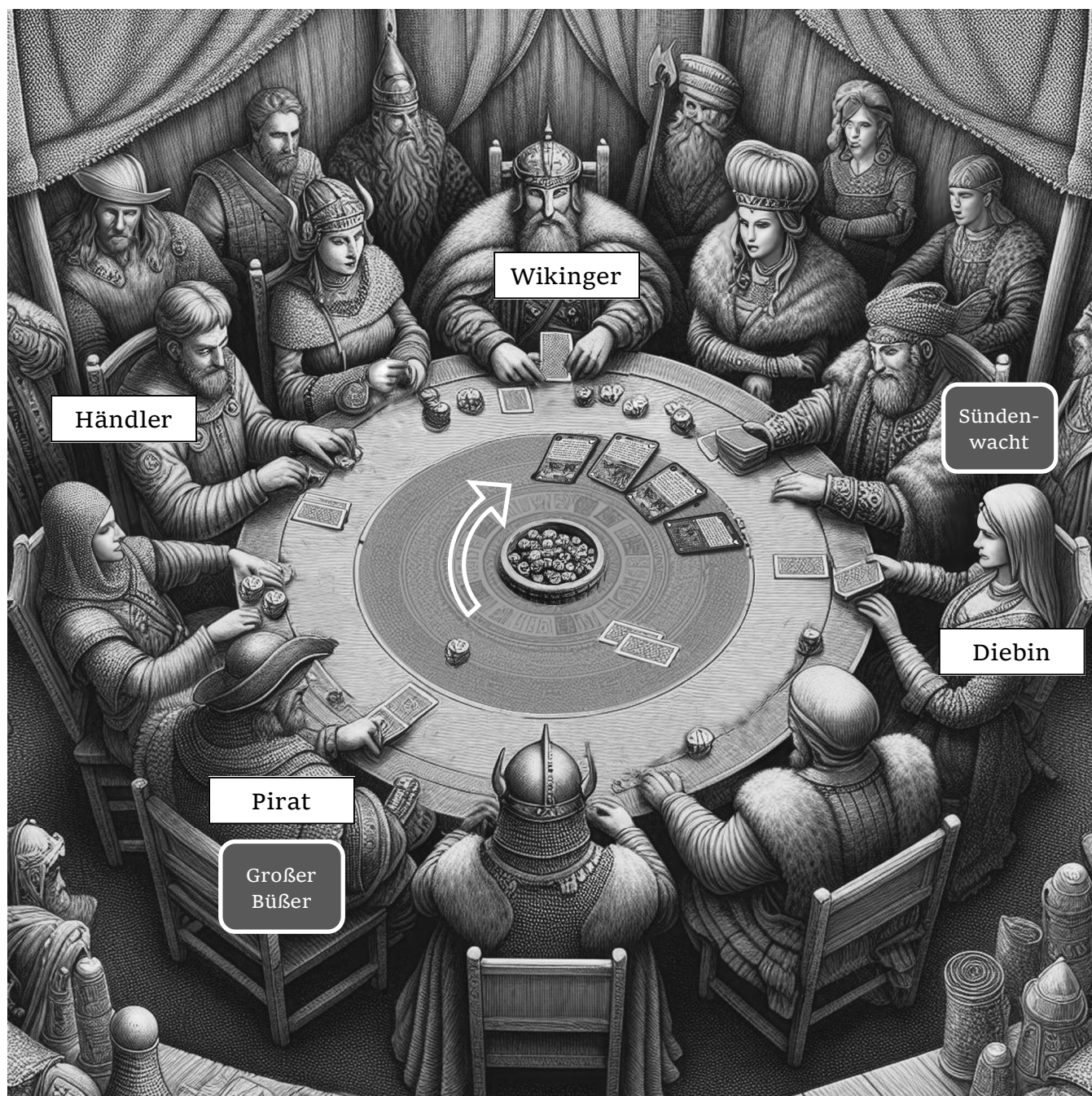
Sie ist nun die Große Büßerin und damit beträgt die Buße nun 40 GS, die von jedem Sünder zu entrichten ist, der weiter in der Spielrunde verbleiben will. Erneut wird von der Großen Büßerin die Bußrunde gestartet. Als erstes ist der Barbar dran. In der neuen Bußrunde sind nur noch der Barbar, Pirat, Händler und Wikinger mit der Diebin.



DIE NÄCHSTE KASTEIUNG

Da keiner mehr erhöht hat in der Bußrunde folgt die nächste Kasteiung. Die Bußen werden in den Topf gegeben, der sich schon gut füllt. Die Sündenwacht gibt eine weitere Karte offen in den Ablass. Nun beginnt eine neue Bußrunde mit der Diebin, die links von der Sündenwacht sitzt. Sie entscheidet sich zu halten. Der Barbar steigt aus, weil die vierte Karte gar nicht zu seinem Plan passt.

Der Pirat setzt als erstes. Diesmal aber nur 10 GS. Das reicht, um der erste Große Sünder in dieser Kasteiung zu sein. Erneut beginnt bei ihm eine neue Bußrunde. Der Händler muss sich nun als erstes entscheiden auszusteigen, mitzubüßen oder zu erhöhen. In der Geschichte steigt noch der Wikinger aus. Alle anderen büßen jeweils mit bis es zur Abrechnung kommt. Wahrscheinlich gewinnt die Diebin.



Die Bußrunde verläuft im Uhrzeigersinn. Sie beginnt mit dem Sünder links neben dem Großen Büßer und endet mit dem Spieler rechts neben dem Großen Büßer. Die Bußrunde wird neu gestartet, wenn ein Sünder oder eine Sünderin die bisherige große Buße erhöht und somit zum neuen Großen Büßer wird.

Im Sündenfall ist der Große Büßer bereits vor dem Sündenfall festgelegt (es ist der 2. Spieler links von der Sündenwacht). In diesem Fall hat der Große Büßer zum Anfang der Bußrunde das Recht auf Erhöhung bevor der Spieler links von ihm mit seiner Entscheidung beginnt.

In den Phasen der Kasteiung wird der Große Büßer dadurch bestimmt, dass ein Sünder den Mindestbetrag von 10 GS als Buße vorlegt. Hat sich ein Großer Büßer gefunden, kann nicht mehr gehalten werden. Die weiteren Sünder im Uhrzeigersinn müssen sich zwischen Aussteigen, Mitbüßen oder Erhöhen entscheiden.

Ein Sünder kann in den Bußrunden der Kasteiung seine Sünden „**Halten**“. Das Halten ist nur bis dann möglich, bis sich ein Großer Sünder gefunden hat, der den Mindestbetrag entrichtet. Da in der Runde des Sündenfalls schon ein Großer Büßer bestimmt wurde, kann in der Bußrunde nicht gehalten werden.

Ein Sünder kann in jeder Bußrunde „**Aussteigen**“ damit ist die bereits entrichtete Buße für den Sünder verloren. Sie wird sofort in den Topf der Verdammnis geschoben. Das Aussteigen wird damit signalisiert, dass die Karten aus dem persönlichen Sündenpfehl verdeckt in die Tischmitte gelegt werden. Wer die Karten offen hinwirft, zahlt eine Strafe von 1.000 GS. Die Sündenwacht/Ablasshändler nehmen die Buße des Aussteigers und legen sie in den Topf. Der Sünder ist aus dem Spiel.

Ein Sünder kann in jeder Bußrunde „**Mitbüßen**“. Dafür muss der gleiche Betrag wie die Große Buße in der Gesamtsumme vor sich als Buße ausgelegt werden. Der Sünder bleibt im Spiel.

Ein Sünder kann in jeder Bußrunde „**Erhöhen**“. Dafür muss erst der gleiche Betrag wie die aktuelle Große Buße als Buße vor sich gelegt werden und eine Erhöhung von mindestens 5GS stattfinden. Der Gesamtbetrag der Buße darf nicht 200GS überschreiten. Damit wird dieser Sünder zum neuen Großen Büßer. Und die Bußrunde beginnt erneut mit dem Sünder links neben ihm.

Die Bußrunde ist beendet, wenn kein Sünder mehr erhöhen will oder der Maximalbetrag von 200GS erreicht wurde. Sind noch zwei oder mehr Sünder im Spiel, so

Das Letzte Hemd

Will ein Spieler in einer Kasteiung „**Mitbüßen**“ und hat mehr als 10GS in der Börse, aber nicht genügend, um die Buße zu entrichten, so kann er rufen „Ich gebe mein letztes Hemd“ und den Inhalt der Börse als Buße anbieten. Sofort muss jeder, der noch nicht Buße geleistet hat und weiter mitspielen will, diesen Betrag ebenfalls als Buße anbieten. Es kann allerdings auch jeder sofort aussteigen. Wer bereits mehr Gold als Buße entrichtet hat, der teilt seine Buße entsprechend auf. Alle Bußen in der Höhe des Letzten Hemds werden sofort in den Topf der Verdammnis gegeben. Dieser Topf wird zur Seite geschoben. Es wird ein zweiter Topf eröffnet, und das Spiel geht weiter. Die Berechnung der Buße beginnt mit dem größten Betrag der auf dem Tisch liegt.

Der Sünder, der das letzte Hemd gegeben hat, kann nun weiter am Spiel passiv teilnehmen, so als ob er die gesamte Zeit mitbüßen würde. Es kommt daher am Ende des Spiels automatisch zur Abrechnung. Sollte er diese gewinnen, so gewinnt er nur den ersten Topf der Verdammnis. Der zweite Topf geht an den Sünder, der ordnungsgemäß die Buße entrichtet hat und das zweitbeste Blatt hat.



Die Sünder kombinieren ihre beiden Karten aus dem persönlichen Sündenpfehl mit den drei bis fünf Karten aus dem Ablass. Diese Kombination nennt man Hand. Der Wert der Hand bei der Abrechnung bestimmt die folgende Tabelle, die von niedrig nach hoch sortiert ist.

Bezeichnung	Beschreibung
Höchste Sünde	Der Sünder hat keine Kombination auf der Hand, die Sünde mit dem höchsten Zahlenwert aus dem Ablass und dem persönlichen Sündenpfehl bestimmt den Wert der Hand. Haben mehrere Spieler die gleiche Hohe Zahl auf der Hand, gewinnt der Sünder entsprechend der Wertigkeit der Farben (aufwärts sortiert): Blau, Gelb, Grün und Rot.
Paar	Zwei Karten mit demselben Zahlenwert definieren die Hand. Je höher der Zahlenwert des Paares, desto wertvoller ist es. Haben zwei Spieler denselben Zahlenwert als Paar auf der Hand, gewinnt der Sünder mit der roten Farbe.
Zwei Paare	Der Sünder hat zwei Paare in der Hand. Die gemeinsame Zahlensumme bestimmt den Wert der Hand, falls andere Spieler in der Abrechnung ebenfalls zwei Paare haben. Ist die Summe auch gleich, dann gewinnt der Spieler mit dem höchsten Paar. Ist dieses auch gleich, so gewinnt der Sünder mit der roten Farbe im Paar.
Dreier	Ein Dreier wird durch drei Karten mit gleichem Zahlenwert bestimmt. Haben andere auch Dreier, gewinnt der höchste Zahlenwert.
Dreckige Peitsche	Die Hand wird durch 5 Karten beliebiger Farbe bestimmt, die in korrekter Zahlenreihenfolge sind. Die „Abartige Sünde“ mit dem Zahlenwert 14 kann auch als 1 eingesetzt werden. In den modernen Blättern lässt sich die Karte umdrehen und der Zahlenwert 1 erscheint oben links. Haben mehrere Spieler eine Dreckige Peitsche auf der Hand, so gewinnt der höchste Zahlenwert. Ist dieser auch gleich, so gewinnt der mit den meisten roten Karten.
Farbenspiel	Beim Farbenspiel besteht die Hand aus 5 Karten in der gleichen Farbe. Sollten mehrere Sünder ein Farbenspiel haben, bestimmt die Reihenfolge von den Wert: Blau, Gelb, Grün und Rot.
Volles Haus	Eine Hand bestehend aus einem Paar und einem Dreier stellt ein Volles Haus dar. Haben mehrere Sünder ein volles Haus, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Dreier im Vollen Haus.
Vierer	Vier Karten mit demselben Zahlenwert sind ein Vierer. Haben mehrere Sünder einen Vierer, entscheidet der höchste Zahlenwert.
Saubere Peitsche	5 Karten aus derselben Farbe in exakter Reihenfolge sind eine Saubere Peitsche. Auch bei einer Sauberen Peitsche kann die Abartige Sünde (14) als „Eins“ vor die Zwei gesetzt werden. Haben mehrere Spieler eine Saubere Peitsche, gewinnt der höchste Zahlenwert. Ist dieser auch gleich, so bestimmt der Farbwert (Blau, Gelb, Grün, Rot) den Sieg.

Abläss – bis zu fünf offene Karten auf dem Tisch, sie können mit den geheimen zwei Karten kombiniert werden.

Ablässhändler – gibt die Karten aus. Es kann auch ohne Ablässhändler gespielt werden. Dann gibt die Sündenwacht die Karten aus.

Abrechnung – nach der Bußrunde in der letzten Kasteiung werden die Karten von den Sündern verglichen, die noch im Spiel sind. Die höchste Hand gewinnt.

Börse – die Summe an Gold, die dem Sünder für das Spiel zur Verfügung steht. Die Summe wird vorab gegen Chips eingetauscht. Die Börse liegt nahe bei dem Sünder, klar getrennt von der Buße und Börsen anderer.

Buße – die Summe, die ein Sünder in der Bußrunde entrichtet. Die Buße vergrößert sich bei jeder Erhöhung sofern der Sünder mitbüßt und nicht aussteigt. Die Buße ist deutlich sichtbar von der Börse und von den Bußen anderer Sünder getrennt vor dem Spieler etwas in Richtung Tischmitte zu platzieren.

Aussteigen – in einer Bußrunde kann jeder Spieler aussteigen, wenn das Blatt nichts wert ist. Hat der Sünder bereits Buße geleistet, geht diese in den Topf der Verdammnis. Die Karten werden dabei nicht aufgedeckt (Strafe 1.000 GS).

Bußrunde – die Sünder leisten Buße, um im Spiel zu bleiben oder steigen aus. Es beginnt der Sünder links von der Sündenwacht, der noch nicht gebüßt hat. Die Höhe der Buße muss mindestens dem Höchstbetrag der Großen Buße entsprechen. Es kann erhöht werden. Eine Bußrunde geht im Uhrzeigersinn bis zum Sünder rechts neben dem Großen Büßer. Erhöht ein Sünder die Buße, wird dieser zum Großen Büßer und die Bußrunde beginnt von vorne.

Erhöhen – der bisherige Betrag der Großen Buße wird durch einen Sünder erhöht, indem eine höhere Buße als die bisherige vorgelegt wird. Damit wird dieser Sünder zum neuen Großen Büßer und die Bußrunde beginnt erneut links von ihm.

Erste Kasteiung – die Runde nach dem Sündenfall. Es werden 3 Karten öffentlich gemacht. Die erste Bußrunde beginnt.

Frevlergruppe – dies ist eine Gruppe von Sündern, die sich zu mehreren Spielrunden zusammenschließen. Der Einstieg ist jederzeit möglich, der Ausstieg kostet 10 GS, es sei denn die Gruppe löst sich auf.

Großer Büßer – ist der Sünder, der die Große Buße entrichtet hat. In einer Bußrunde kann jeder zum Großen Büßer werden, der den bisherigen Betrag erhöht. Geschieht dies, beginnt die Bußerunde erneut mit dem Sünder links vom neuen Großen Büßer.

Große Buße – die erste Große Buße wird vor dem Sündenfall von dem Sünder entrichtet, der links neben dem Kleinen Büßer sitzt. In den Runden der Kasteiung ist der erste Sünder, der nicht aussteigt und den Mindestbetrag von 10GS entrichtet der erste Große Sünder.

Halten – Sofern noch keine Große Buße in einer Bußrunde bezahlt wurde, kann ein Sünder abwarten und halten. Haben alle gehalten, beginnt eine zweite Bußrunde links von der Sündenwacht, in der nicht mehr gehalten werden darf.

Kleiner Bußer – vor dem Sündenfall muss der Sünder links neben der Sündenwacht einen Betrag von 5GS als Kleine Sünde entrichten oder ist ausgeschieden.

Letztes Hemd – wenn ein Sünder nicht mehr genügend Gold in der Börse aber mehr als 10GS hat, kann er rufen „Ich gebe mein letztes Hemd“ und den gesamten Rest der Börse als Buße anbieten. Dies ist nicht im Sündenfall möglich. Sobald ein Sünder das letzte Hemd gegeben hat, wird ein zweiter Topf der Verdammnis eröffnet, da ein solcher Sünder nicht mehr gewinnen darf als er als Buße fähig war zu geben.

Letzte Kasteiung – die Sündenwacht/der Ablässhändler legt eine weitere Karte zu den 4 offenen im Abläss. Eine letzte Bußrunde findet statt.

Mitbüßen – der Sünder will sehen wie es weiter geht und legt den gleichen Betrag wie die Große Sünde an Gold vor sich als Buße aus.

Sünder – das ist ein Spieler oder eine Spielerin oder irgendwas dazwischen, die an vor dem Sündenfall signalisieren, dass sie mitspielen wollen. Sie setzen sich an den Tisch. Nur Sünder und ein Ablässhändler dürfen an dem Tisch sitzen.

Sündenfall – die erste Runde in jedem Spiel. Im Sündenfall erhält jeder Sünder 2 Karten ausgeteilt, diese sind geheim zu halten.

Sündenpfehl – dies sind die beiden geheimen Karten der Sünder.

Sündenstapel – dies ist der Kartenstapel, aus dem ausgeteilt wird.

Sündenwacht – reihum wird ein Sünder als Sündenwacht auserwählt. Ist kein Ablässhändler zugegen, gibt die Sündenwacht die Karten aus. Ansonsten markiert die Sündenwacht den Beginn der Bußerunde. Die Sündenwacht erhält das Symbol der Rache.

Topf der Verdammnis – in den Topf der Verdammnis werden am Ende jeder Bußrunde die Bußen aller Sünder eingesammelt. Der Gewinner des Spiels erhält es.

Zweite Kasteiung – die Sündenwacht/der Ablässhändler legt eine weitere Karte zu den offenen drei im Abläss. Eine weitere Bußrunde findet statt.

Sündenpoker: Ein Spiel um Sünde und Erlösung

Tauche ein in die Welt des Sündenpokers, einem Spiel, das die Grenzen zwischen Glücksspiel und Spiritualität verwischt. In diesem packenden Kartenspiel aus dem Heiligen Reich Theostelos verlierst vielleicht Geld, aber dafür wirst du von deinen Sünden freigesprochen. Werde zum Meister des Bluffs und der Strategie, während du um materielle Gewinne und spirituelle Erlösung kämpfst.

Entdecke die Möglichkeit zur Buße und Besserung. Spiele nach den traditionellen Regeln des Sündenpokers, bei denen zwei Karten verborgen bleiben und fünf offene Karten allen Spielern zur Verfügung stehen. Bist du bereit, deine Sünden aufs Spiel zu setzen und nach Ruhm und Erlösung zu streben?

Dann wage dich an den Tisch und beweise dein Können im Sündenpoker!

