

SPIELREGELN FÜR SÜNDENPOKER



Offizielle Ausgabe des Prälaten der Wieda, anno II Ursus Rex v2.0

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 mit dem Symbol Kelch für die Göttin Nuit
- Gelb mit dem Symbol Tiger für die Göttin Jumonji
- Grün mit dem Symbol Trauben für den Gott Bokkus
- Rot mit dem Symbol Schädel für den Gott Nagesh

Jede Karte ist einzigartig. Die Karten enthalten ein Zahlensymbol auf der linken Seite und rechts ein Symbol einer Gottheit aus Theostelos. Die Göttersymbole helfen die Farbe zu identifizieren.

Die Sündentiefe spiegelt das Zahlensymbol wieder und anhand der Anfangsbuchstaben B,D,K,A sich anhand eines normalen Kartenblatts wiederzufinden.

Zu den 52 Ablasskarten gibt es noch zwei "Freibriefe" als Joker, die von jeglicher Sünde freisprechen. Diese werden im Sündenpfehl nicht verwendet. Können aber in anderen Spielen Anwendung finden.

Zahl	Sündentiefe	Gold
2	Zweifelhaft	20
3	Dreist	30
4	Vierschrötig	40
5	Unverfüntig	50
6	Sechsfache	60
7	Unsensiebel	70
8	Achtlos	80
9	Neunmalklug	90
10	Unverzehnlich	100
11	Boshafte	110
12	Dämlich	120
13	Katatrophal	130
14	Abartig	140



Sündenpoker ist ein Spiel, das in Runden zu in zwei bis fünf Phasen der Verdammnis aufgeteilt ist: Sündenfall, erste, zweite und letzte Kasteiung, und als letzte Phase die Abrechnung. Das Spiel 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 Austiegsgebühr 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 Bürgschaft 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 erste 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.

Dann werden die Karten im Sündenfall ausgegeben.

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 Mitbieiten oder für das Erhöhen wie es in den Regeln zur Bußrunde auf Seite 12 festgelegt ist. In der Bußrunde im Sündenfall beginnt der Sünder links neben dem Großen Büßer.

Verdopplung der Bußen

Das Symbol der Rache und somit die Aufgabe der Sündenwacht geht im Uhrzeigersinn herum. Der erste Spieler, der in einer Gruppe jemals die Sündenwacht übernimmt, wird zum Obersten Wächter der Gruppe. Es ist der Spieler, der am Anfang beim ersten Spiel die Karten ausgibt bzw. links neben einem festen Kartengeber sitzt.

Jedes mal, wenn das Symbol der Rache beim Obersten Wächter wieder angelangt, so verdoppelt sich die kleine und große Buße. Damit verdoppelt sich auch der Beitrag, um den erhöht werden kann.

Spielen beispielsweise 5 Sünder mit, dann erhöht sich die Buße nach jeder 6. Runde, wobei eine Runde mit der Abrechnung zu Ende ist.

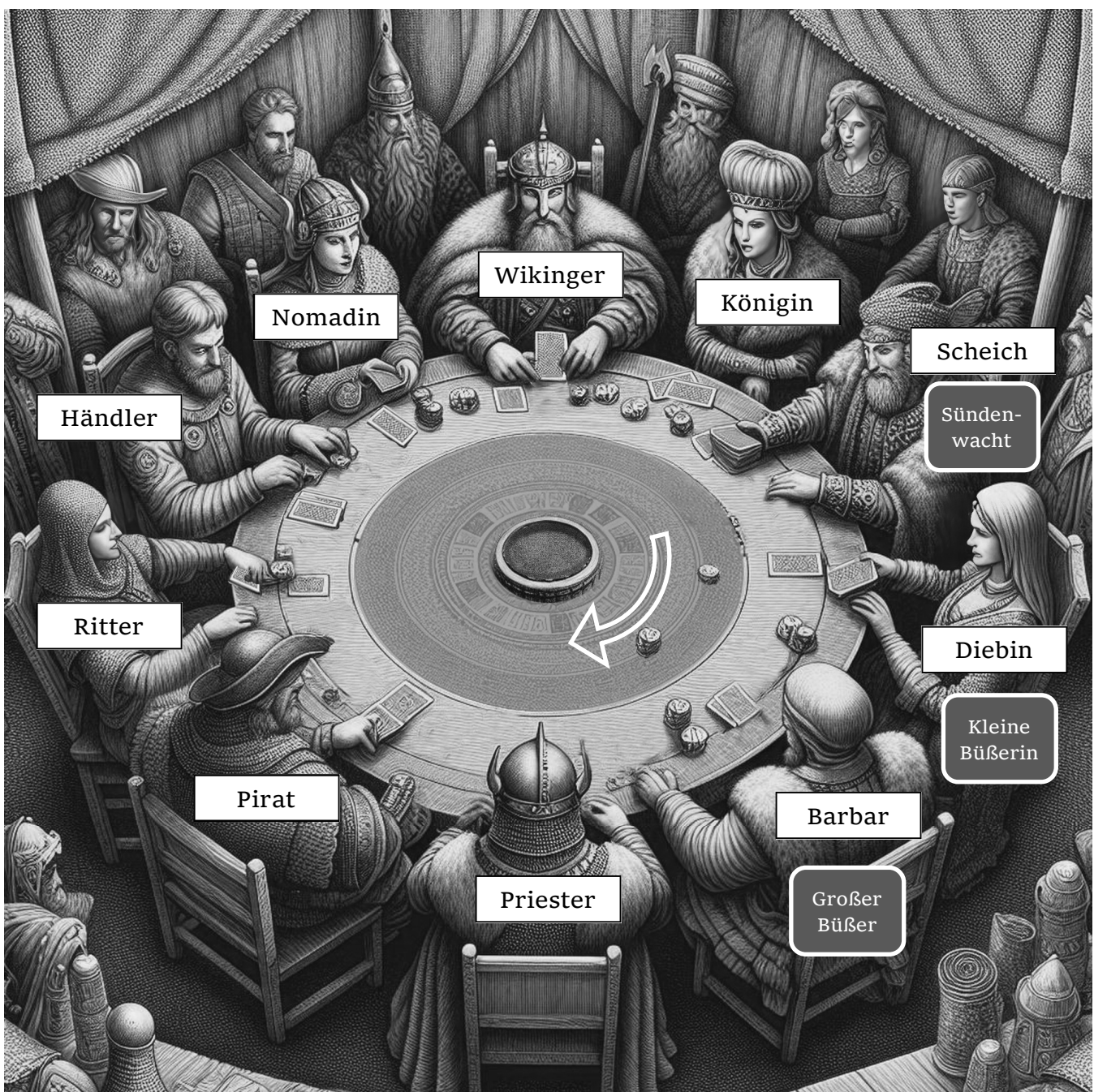


VOR UND WÄHREND IM SÜNDEFALL

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 Schieben 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.

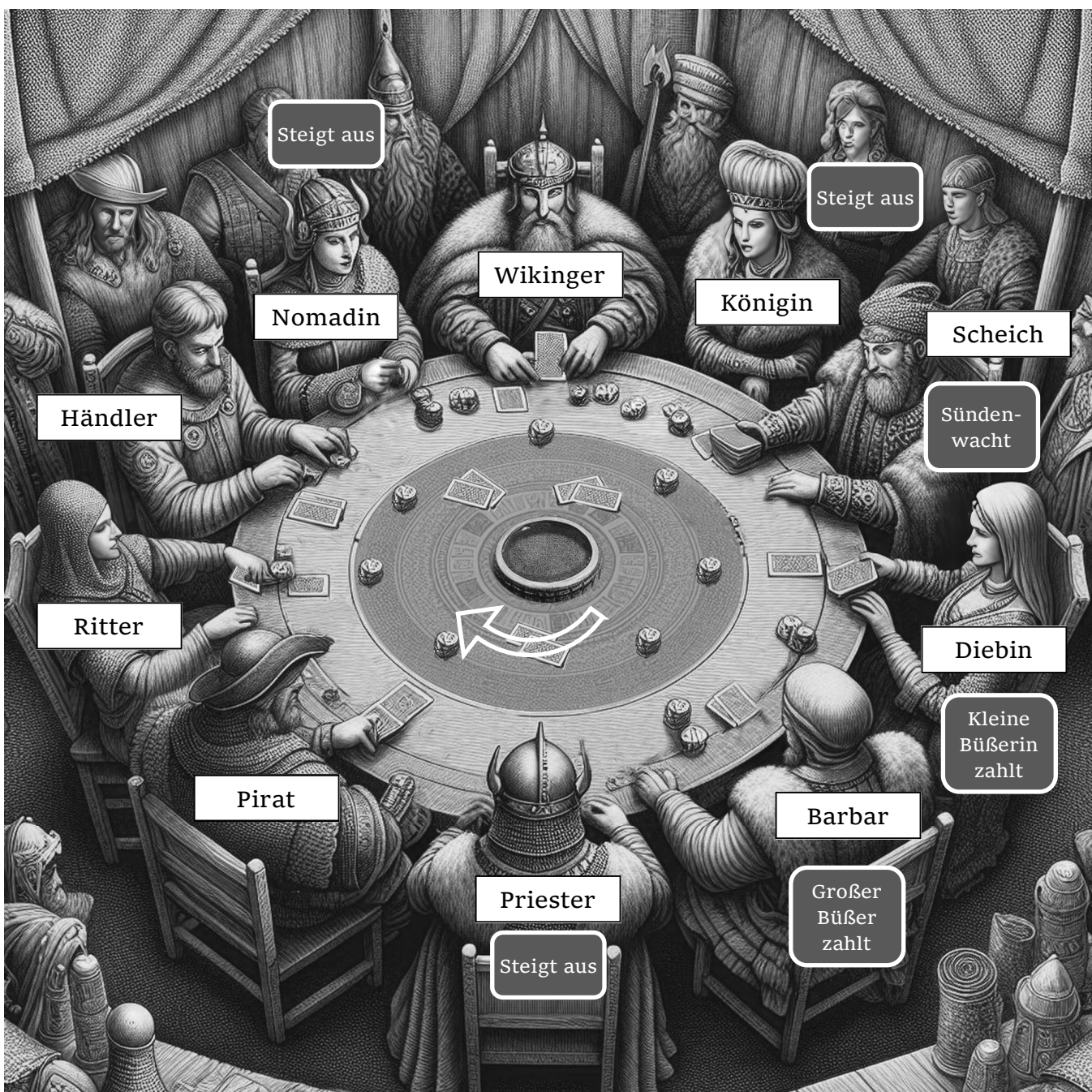
Dies kann in jeder Bußrunde des Spiels inklusive dem Sündenfall geschehen, jedoch nicht vor dem Sündenfall. Steigen im Sündenfall alle Spieler in der ersten Bußrunde aus, gewinnt die Große Buße automatisch den Ablass und den Topf der Verdammnis.



BUSSE TUN IM SÜNDENFALL

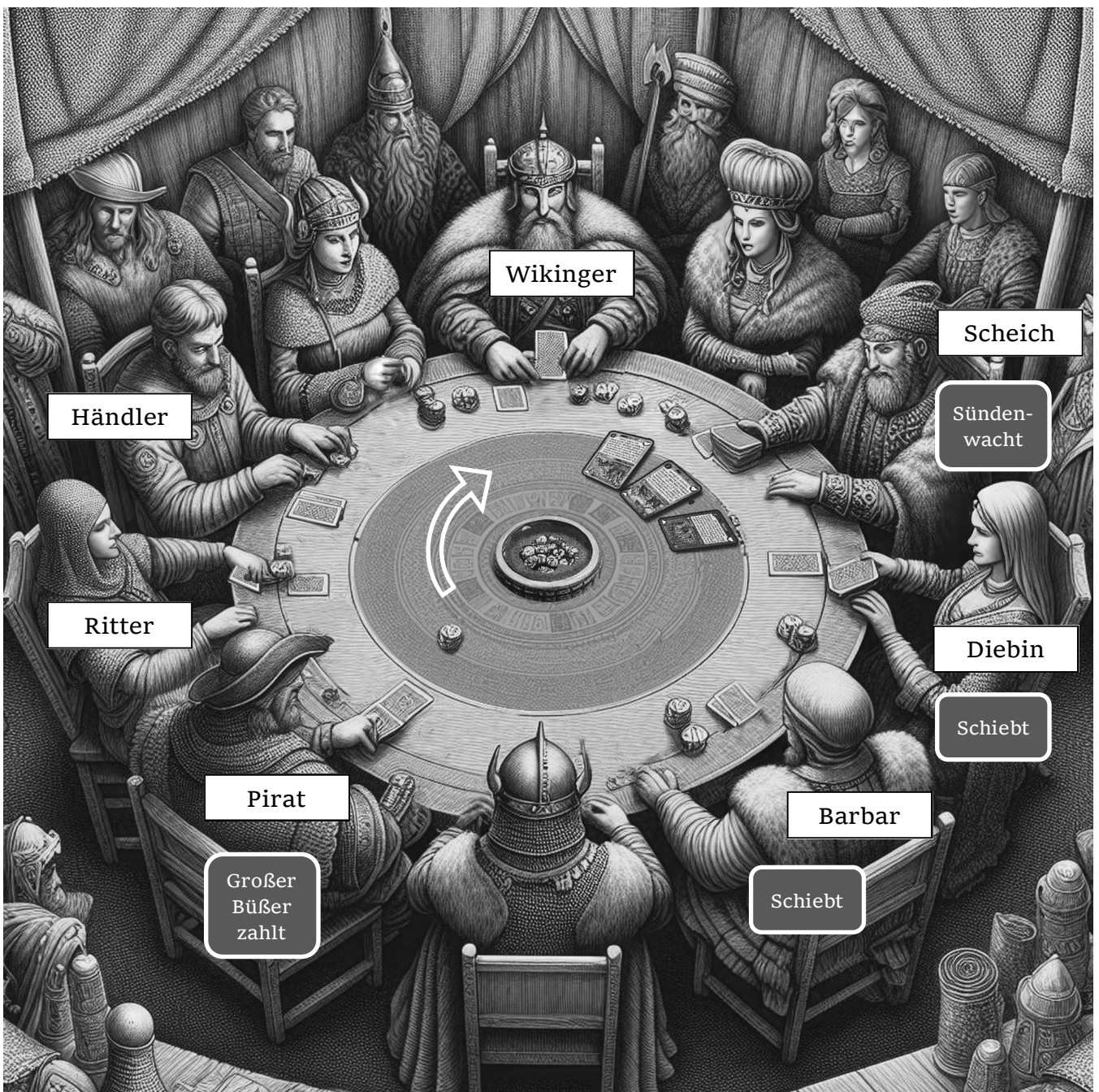
Nach dem Austeilen der zwei persönlichen Karten haben sich die Sünder diese gut angeschaut. Als erstes ist der Priester dran, er könnte die Große Buße erhöhen. Aber er will das nicht. Der Priester steigt aus und legt seine Karten verdeckt in die Tischmitte. Nun folgen reihum die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.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



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

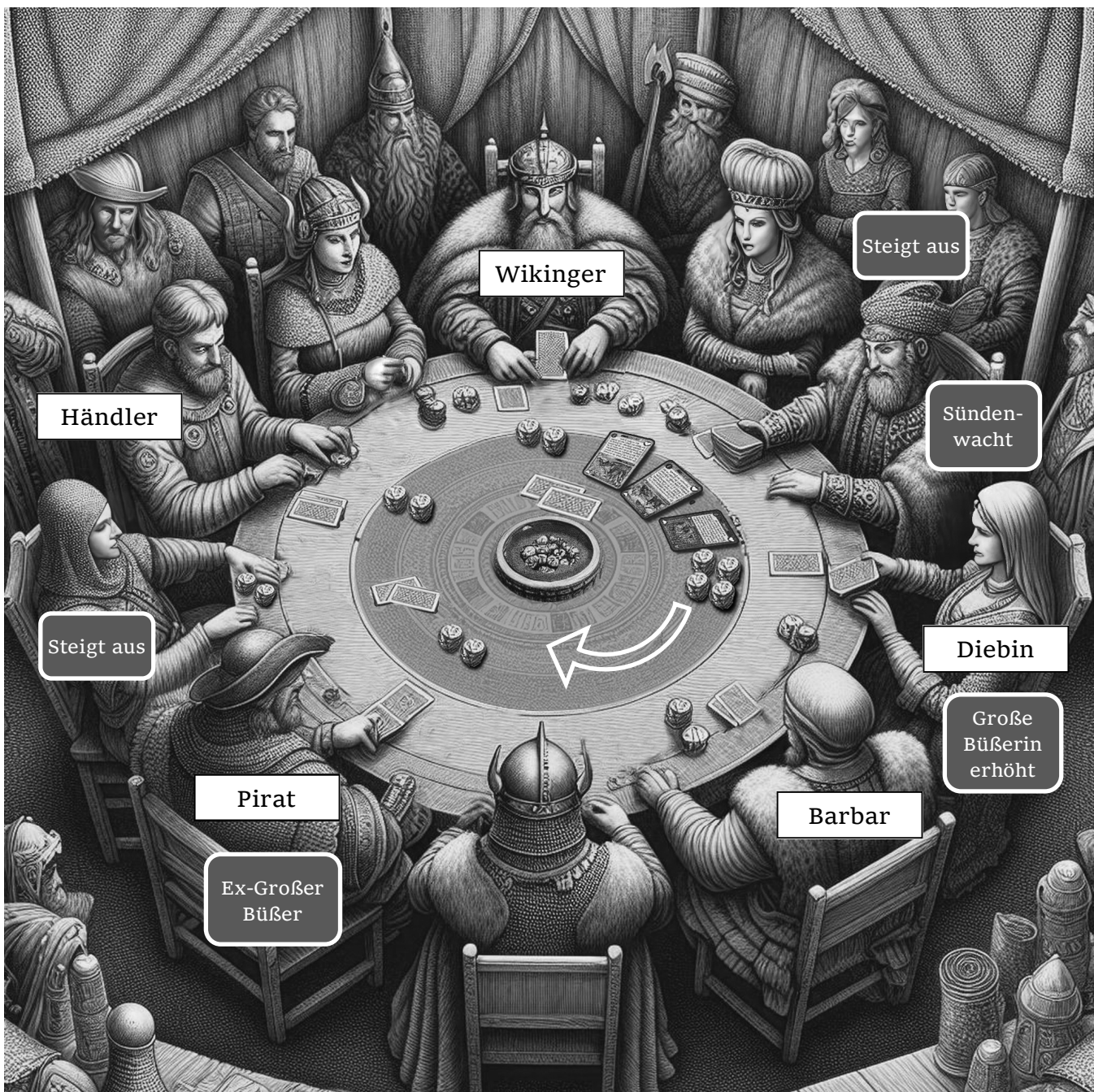
muss zu Schieben, auszusteigen oder die Große Buße von 10 GS zu entrichten, da niemand erhöht hat. Sie entscheidet sich zu Schieben. Der Barbar schiebt ebenfalls. Der Pirat bietet als erstes die 10 GS und ist nun der neue Große Büßer. Nun müssen alle anderen entweder ebenfalls Buße tun und sich bekennen oder aussteigen. Das Schieben 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.



KREDIT IST KEIN GLÜCKSSPIEL



**CONSORTIUM COMMERCIALIS SOFORTKREDIT
UND DU BIST WIEDER DABEI**

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 geschoben werden. Die weiteren Sünder im Uhrzeigersinn müssen sich zwischen Aussteigen, Mitbüßen oder Erhöhen entscheiden.

Ein Sünder kann in den Bußrunden der Kasteiung die Sünden links weiter „**Schieben**“. Das Schieben 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 ersten Bußrunde nicht geschoben 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 in der gleichen Höhe (oder höher) der großen Buße stattfinden. 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 werden alle Bußen in den Topf der Verdammnis übertragen. Das Spiel wird fortgesetzt oder nach der letzten Kasteiung in die Abrechnung überführt.

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 HÄNDE

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.

Haben mehrere Spieler die gleiche Hand, so wird der Inhalt des Topfes der Verdammnis unter den Gewinnern verteilt. Vereinbart die Gruppe vor dem Spiel die Regel der Höchsten Sünde (Kicker), entscheidet bei gleicher Hand, die höchste Sünde der restlichen Karten. Erst wenn diese auch gleich sind, wird der Topf geteilt.

Bezeichnung	Beschreibung
Höchste Sünde	Der Sünder hat keine Kombination auf der Hand, die Sünde mit dem höchsten unterschiedlichen Zahlenwert aus dem Ablass und dem persönlichen Sündenpfehl bestimmt den Wert der Hand.
Paar	Zwei Karten mit demselben Zahlenwert definieren die Hand. Je höher der Zahlenwert des Paares, desto wertvoller ist es.
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.
Dreier	Ein Dreier wird durch drei Karten mit gleichem Zahlenwert bestimmt.
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. Der höchste Zahlenwert in einer
Farbenspiel	Beim Farbenspiel besteht die Hand aus 5 Karten in der gleichen Farbe.
Volles Haus	Eine Hand bestehend aus einem Paar und einem Dreier stellt ein Volles Haus dar.
Vierer	Vier Karten mit demselben Zahlenwert sind ein Vierer.
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.
Göttliche Flutsch	Der Göttliche Flutsch ist die höchste Hand in dem Spiel. Es ist eine saubere Peitsche beginnend von 9 und endend bei 14.

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

Ablasshändler – gibt die Karten aus. Es kann auch ohne Ablasshändler 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.

Schieben – Sofern noch keine Große Buße in einer Bußrunde bezahlt wurde, kann ein Sünder abwarten und das Büssen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn schieben. Haben alle geschoben, beginnt eine 2. Bußrunde links von der Sündenwacht, in der nicht geschoben 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 Ablasshändler legt eine weitere Karte zu den 4 offenen im Ablass. 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 Ablasshändler 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 Ablasshändler 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 Ablasshändler legt eine weitere Karte zu den offenen drei im Ablass. 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!

