

Sabacc-Regeln

(Quelle: starwars-union.de)

Die Karten

Es gibt 76 Karten, die in 4 Sets und 8 Extra-Paare unterteilt werden. Ein Set ist vergleichbar einer Farbe beim Skat. Die Sets sind:

- Schwert
- Flasche
- Münze
- Stab

Jedes Set besteht aus 15 Karten:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 (Commander), 13 (Mistress), 14 (Master) und 15 (As).

Die 8 Extrapaaare haben allesamt eine negative Wertung:

- 0 (Narr)
- -2 (Königin der Luft und der Finsternis)
- -8 (Ausdauer)
- -11 (Balance)
- -13 (Der Tod)
- -14 (Die Mäßigung)
- -15 (Das Böse)
- -17 (Der Stern)

Die Regeln

Das Ziel des Spiels ist es, die höchste Punktzahl, welche knapp unter 23 oder gleich 23 ist, zu erreichen. Hat der Spieler über 23 Punkte, unter -23 oder exakt 0, dann ist er "ausgebombt" und muss eine Strafe zahlen.

Es gibt zwei Töpfe, die der Sabacc-Spieler gewinnen kann. In denen ist das Geld, welches durch die Einsätze der Spieler zustande kommt. Einer ist der Topf, der jede Runde durch das Blatt gewonnen wird und der andere kann nur durch ein spezielles Blatt gewonnen werden.

Spielanfang

Bei Spielanfang bekommen alle Spieler 2 Karten. Außerdem muß der Einsatz (100 Credit pro Topf) in den Spieltopf und den Sabacc-Topf eingezahlt werden.

Spielphasen:

Wettphase

Der Spieler hat hier 3 Möglichkeiten:

1. Wenn noch nichts gesetzt wurde kann der Spieler seinen Wetteinsatz in den Spiel Topf einzahlen. Als maximaler Wetteinsatz zählt immer der halbe Wert des Spiel Topfes.
2. Wenn schon was gesetzt wurde, haben die Spieler die Möglichkeit den Wetteinsatz zu halten (dieselbe Summe in den Spiel Topf zu zahlen) oder zu erhöhen (max. um die Hälfte des Spiel Topfes).
3. Der Spieler hat auch die Möglichkeit auszusteigen (hier hat man dann 100 Credit in den Sabacc-Topf zu zahlen). Man kann nur während der Wettphase aussteigen.

Tauschphase

Die Tauschphase wird normalerweise vom Computer nach Zufallsprinzip durchgeführt. Dies kann durch einen 6-seitigen Würfel simuliert werden, wobei es verschiedene Möglichkeiten gibt, das Tauschen der Karten handzuhaben. Für das Cheap & Deep Tournament wird wie folgt getauscht:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt nach der Wettphase einen 6-seitigen Würfel. Wenn das Ergebnis 1 oder 2 ist, wird getauscht. Jeder Spieler zieht eine Karte von der verdeckten Hand seines linken Nachbarn. Die gezogenen Karten werden gemischt und neu verteilt. Steigt ein Spieler vorher aus, muss er zwar würfeln ob ein Tausch stattfindet, seine Karten werden aber nicht mehr eingeschlossen.

Sprechphase

Nach Beendigung der Wettphase fragt der sich am Zug befindende Spieler, ob jemand das Blatt sehen will. Ist dies der Fall, so muss jeder Spieler seine Karten offen auf den Tisch legen und sagen was er hat. (Siehe auch "Spezielle Blätter")
Anmerkung: Der sich am Zug befindende Spieler selbst kann nicht das Blatt sehen wollen. Bevor man das Blatt sehen kann, muss mindestens jeder einmal am Zug gewesen sein.

Legephase

Nach der Sprechphase hat der Spieler, der am Zug ist, 2 Möglichkeiten:

1. Eine neue Karte ziehen.
2. Eine Karte abwerfen und stattdessen eine neue ziehen (Abgeworfene Karten nehmen nicht mehr am Spiel teil!)

Anmerkung: Wenn man weniger als 3 Karten hat, hat man nur die Möglichkeit, eine Karte zu ziehen.

Man darf NICHT eine Karte abwerfen ohne eine neue zu ziehen.
Es gibt kein Maximum für die Anzahl der Karten, die man in der Hand hält, es müssen aber mindestens zwei sein.

Gewinnen

Wenn einer der Spieler die Karten sehen will, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte hat, die unter 23 oder gleich 23 sind. Der Sieger gewinnt nur den Spieltopf. Wenn ein Spieler, der die Karten sehen will, NICHT dabei gewinnt, muss er einen Betrag, der genauso hoch ist wie der Spieltopf, in den Sabacc-Topf einzahlen. Gibt es mehrere Sieger mit der gleichen Punktzahl, kommt es zu einem Stechen. Hierbei teilt der Geber diesen Spielern je eine Karte aus. Diese muss von den Spielern zu dem Blatt hinzuaddiert werden. Wer jetzt von ihnen das beste Blatt hat gewinnt den Spielertopf. Gibt es jetzt immer noch ein Unentschieden, so wird der Topf aufgeteilt.

Hat einer der Spieler beim Karten zeigen mehr als 23 Punkte, gleich 0 oder weniger als -23, so ist er ausgebombt. Hierbei muss er einen Betrag, der genauso hoch ist wie der Spieltopf, in den Sabacc-Topf einzahlen. Wenn alle Spieler ausgebombt sind wird der Spiel Topf in den Sabacc-Topf eingezahlt.

Spezielle Blätter

Sabacc-Topf

Den Sabacc-Topf gewinnt man nur mit diesen Blättern:

- "Purer Sabacc" oder nur "Sabacc": eine Punktzahl von exakt 23
- "Narrenreihe": eine "Narr"karte mit einer beliebigen 2 plus einer beliebigen 3. Die "Narrenreihe" gewinnt gegenüber dem "Sabacc".

Haben mehrere Spieler das gleiche Blatt, gibt es ein gewöhnliches Stechen. (d. h. jeder zieht eine verdeckte Karte, der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt)