

♠♦einBlattV2♥♣
Spiel nach Deinen Regeln

Tempestrider & eisenherzz

23. Juli 2017

Der Helden Söhne werden Taugenichtse.
– Johann Wolfgang von Goethe

Inhaltsverzeichnis

I. einRegelblatt	4
1. einRegelblatt	5
1.1. Charaktererschaffung	5
1.1.1. Die Attribute	5
1.2. Zufall	5
1.3. Proben	6
1.3.1. Allgemeiner Ablauf	6
1.3.2. Konfliktvorbereitung: Handkarten ziehen	6
1.3.3. Konfliktabwicklung	6
1.3.4. Konfliktende	7
1.3.5. Passen	8
1.3.6. einSchränkungen	8
II. einGriffe	9
2. einGriffe	10
2.1. Sich in die Karten schauen lassen	10
2.2. Die Karten zinken	10
2.3. Nachkarten	10
2.4. Die Karten werden neu gemischt	11
2.5. Die Karten auf den Tisch legen	11
2.6. Ein Ass im Ärmel haben	11
2.7. Alle Karten in der Hand haben	12
2.8. Alles auf eine Karte setzen	12
2.9. Mit offenen Karten spielen	12
III. Zum Schluss	13
3. Zum Schluss	14
3.1. Danksagungen	14
IV. Lizenzinformation	15
4. Lizenzinformation	16

Teil I.
einRegelblatt

1. einRegelblatt

einRegelblatt ist der Regelkern aller einBlatt-Systeme. Fragen, die einRegelblatt nicht beantwortet, sind nicht als Lücken, sondern als Freiräume für Erweiterungen (einRichtungen, einBildungen und einGriffe) zu sehen. einRegelblatt ist primär ausgerichtet auf Rollenspiele für einen Spielleiter („SL“) eine beliebige Anzahl von Spielern mit ihren Charakteren („SCs“). Das Wort des SL ist Gesetz, egal was der gesunde Menschenverstand oder die Regeln sagen.

1.1. Charaktererschaffung

SCs in einBlatt haben in der Regel 4 Attribute, denen je

- eine Kartenfarbe des Skatblatts (♣, ♠, ♦, ♥; von nun an „Attributsfarbe“ genannt),
- ein Wert von einmal 8 Punkten (Beruf), zweimal 6 Punkten (Hobby) und einmal 2 Punkten (Schwäche)

zugeordnet werden.

1.1.1. Die Attribute

Beruf

...

Hobby

...

Schwäche

...

1.2. Zufall

einBlatt verwendet Skatkarten als Zufallselement. Jeder Spieler benutzt ein eigenes Skatblatt, einen eigenen Nachzieh- und Ablagestapel. Sobald ein Spieler seinen Nachziehstapel aufgebraucht hat, ersetzt er ihn durch den neu gemischten Ablagestapel. Bevor die Werte von Karten bestimmt und verglichen werden können, muss der SL festlegen, ob und ggf. welche Attribute das Ergebnis beeinflussen (wie es z. B. in Proben immer der Fall

ist). Karten in den jeweiligen Attributfarben gelten dann automatisch als höher als alle anderen. Spielen die Attribute keine Rolle oder bringt der Farbvergleich kein Ergebnis, entscheidet das höhere Motiv (Reihenfolge: A-K-D-B-10-9-8-7).

1.3. Proben

1.3.1. Allgemeiner Ablauf

In einBlatt werden Proben als Wettkampf zwischen zwei oder mehr Konfliktteilnehmern (im Folgenden „KT“ genannt; können natürliche Hindernisse sein) behandelt. Dieser besteht aus drei Runden, in denen alle Teilnehmer versuchen, Erfolgspunkte (EP) für gelungene Aktionen gegen ihre Kontrahenten zu sammeln. Aus der Summe ihrer EP am Ende des Konflikts ergibt sich das Ausmaß des (Miss-)Erfolgs – 0 EP bedeuten ein unentschieden, eine negative Zahl ein Scheitern und eine positive einen Erfolg. Solange kein vollkommenes Ergebnis (+/- 3 EP) erzielt wurde, können die Beteiligten den Konflikt jedoch mit weiteren Proben fortsetzen.

Und jetzt noch mal im Detail:

1.3.2. Konfliktvorbereitung: Handkarten ziehen

Zu Beginn jeder Probe legt der SL zwei Dinge fest:

- für alle Nichtspieler-KT: eine Kartenzahl zwischen 1 (harmlos) und 32 (fast unbesiegbare)
- für jeden beteiligten SC: das auf die Probe zu stellende Probenattribut

Aus diesem ergibt sich, wie viele Karten der Spieler auf die Hand nehmen darf (siehe Tabelle 1.1, Seite 6). Im weiteren Verlauf des Konflikts werden keine weiteren Karten mehr gezogen.

Tabelle 1.1.: Probenattribut und Handkarten

Der SC nutzt das Probenattribut...	Der Spieler zieht...
Beruf	8
Hobby	6
gar nicht	4
Schwäche	2

1.3.3. Konfliktabwicklung

Zu Beginn jeder Runde spielen alle Konfliktteilnehmer gleichzeitig eine Karte („Rundenkarte“) aus ihrer Hand. Beginnend mit der höchsten führen die Spieler nun ihre Aktionen durch. Bei Gleichstand kommt der Teilnehmer mit dem höheren Attributswert zuerst an

1. einRegelblatt

die Reihe. Herrscht auch hier Gleichstand, agieren beide gleichzeitig. Wenn ein KT an der Reihe ist, kann er:

- abwarten (\sim nichts tun; nächster Spieler ist dran)
- agieren (SL entscheidet, wer wen angreifen darf)

Entscheidet er sich für die „Aktion“, benennt er einen Gegner, der „reagieren“ muss. Mit diesem vergleicht er die Rundenkarten. Hat der Angegriffene seine Rundenkarte bereits abgeworfen (weil er in dieser Runde schon einmal „reagiert“ oder selbst „agiert“ hat), spielt er eine neue aus seiner Hand. Fehlt die Rundenkarte aber, weil der Angegriffene KT „gepasst“ (siehe Seite 8) hat, darf er keine neue Karte spielen. Der Teilnehmer mit der höheren Karte gewinnt die Aktion und einen EP, der Unterlegene verliert einen. Bei Gleichstand bleiben die Punktestände unverändert. Beide Kontrahenten legen die in dieser Aktion eingesetzten Karten auf den Ablagestapel und der Spieler, der nun die höchste offene Karte vor sich hat, ist dran.

Für 1-gegen-1-Konflikte wird dies vereinfacht zu: Höhere Karte gewinnt einen EP, niedrigere verliert einen.

1.3.4. Konfliktende

Nach der dritten Runde wird das Konfliktergebnis in Tabelle 1.2 (Seite 7) abgelesen. Eine negative Anzahl von EP bedeutet stets, dass die Aktion gescheitert ist. Ein vollkommener Erfolg (drei oder mehr EP) beinhaltet neben dem Erreichen des Zieles noch einen „zusätzlichen Gewinn“, der je nach Situation frei zu gestalten ist. Allgemein ist die Interpretation der Konsequenzen für Sieger stärker von der Situation abhängig und obliegt dem Spieler nach Maßgabe des SL.

Sind die Ergebnisse der Beteiligten nicht unabhängig voneinander zu bewerten (z.B.: Seilziehen), hat der SL die Wahl, ob er für jede Partei die Summe bildet (wenn alle gleichwertig zum Ergebnis beitragen), nur das höchste Ergebnis wertet (wenn alle darauf hinarbeiten, dass einer Erfolg hat) oder was auch immer er für das Logischste hält.

Tabelle 1.2.: Konfliktergebnisse

EP	Qualität	Konsequenz
<-2	Vollkommen	Dem Schicksal oder dem Gegner total ausgeliefert
-2	Klar	Schwerer Misserfolg & einSchränkung (Probeattribut -3)
-1	Knapp	knapper Misserfolg & leichte einSchränkung (Probeattribut -1)
+0	Unentschieden	Außer Zeit nichts verloren
+1	Knapp	Teilerfolg
+2	Klar	Ziel erreicht
>+2	Vollkommen	Erfolg und zusätzlicher Gewinn

Speziell nach sozialen oder intellektuellen Proben unterliegt die eventuelle einSchränkung dem Urteil des SL.

1.3.5. Passen

Statt eine Karte zu spielen, darf man auch passen. Dies zählt für Reaktionen als farblose 7, eine gegnerische 7 kann damit also abgewehrt werden. Es ist jedoch nicht möglich, selbst zu agieren, wenn man gepasst hat. Auch darf ein KT, der gepasst hat, in dieser Runde keine Karte mehr spielen.

1.3.6. einSchränkungen

einSchränkungen sind die negativen Folgen einer verlorenen Probe. Es handelt sich um Abzüge auf das Probenattribut. Die Angaben in Tabelle 1.2 (Seite 7) sollten hier nur als Richtwerte verstanden werden und unterliegen stets dem Urteil des SL.

Erhält ein SC eine einSchränkung, sollte der Spieler den Wert, das Attribut das Datum und die Situation kurz vermerken, damit der SL später besser entscheiden kann, wann die Einschränkung wieder „geheilt“ ist.

Teil II.
einGriffe

2. einGriffe

einGriffe sind eng verwandt mit einRichtungen. Auch sie sind Regelmodule, aber sie verändern nicht die Spielwelt oder die Charaktere, sondern die Regeln selbst. Klingt zu abstrakt?

(Ja, das hören wir öfter...)

Nehmen wir als Beispiel eine Regel, die Spielercharakteren nach einer knapp verlorenen Probe anbietet, eine neue Karte zu ziehen und gegen eine ihrer unterlegenen Karten zu tauschen, wenn sie im Gegenzug nach der Probe einen 2 Punkte Malus auf ihr Attribut hinnehmen.

Diese Regel verändert die Spielwelt nicht. Die Charaktere bekommen zwar eine neue taktische Möglichkeit, aber keine, die man als Teil des Charakters sehen kann. Diese Regel könnte nach der dritten Session in einer Runde probetalber eingeführt und zwei Sessions später bei Nichtgefallen wieder fallen gelassen werden – das macht sie zu einem einGriff.

2.1. Sich in die Karten schauen lassen

Wer eine Karte offen auslegt (in den Konfliktbereich, nicht auf den Ablagestapel!), darf eine beliebige Anzahl Karten von seiner Hand abwerfen und ebenso viele neue von seinem Nachziehstapel ziehen. Solange der Nachziehstapel nicht leer und noch wenigstens ein Slot frei ist, darf dies wiederholt werden. Alle Karten in der Hand haben darf auf diese Weise nicht herbeigeführt werden.

2.2. Die Karten zinken

Hat sich ein SC besonders gut auf einen bevorstehenden Konflikt vorbereitet (SL-Entscheidung), darf er direkt vor dem Konflikt 1 - 5 Karten (wieder SL-Entscheidung) von seinem Nachziehstapel aufnehmen, eine beliebige Anzahl direkt auf seinem Ablagestapel entsorgen und den Rest wieder zurück auf den Nachziehstapel legen.

Achtung: sehr mächtig!

2.3. Nachkarten

Geht ein Konflikt unentschieden aus, hat jeder der Beteiligten das Recht, ein Mal nachzukarten, indem er offen eine weitere Karte ausspielt. Kann ein Gegner keine zumindest gleichwertige Karte spielen, gilt er als knapp besiegt. Kann er eine genau gleichwertige

2. einGriffe

oder höhere Karte dagegen spielen, gilt nach wie vor das Unentschieden, aber er darf nun seinerseits nachkarten (sofern er das in diesem Konflikt nicht schon getan hat).

2.4. Die Karten werden neu gemischt

Statt auf einen Ablagestapel legen die Spieler ihre Karten nach dem Konflikt auf zwei Stapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden beide getrennt gemischt, wodurch der Spieler nun über zwei verschiedene Nachziehstapel verfügt. Wenn Karten zu ziehen sind, steht es dem Spieler frei, von welchem Stapel er sie zieht. Erst wenn beide aufgebraucht sind, darf erneut gemischt werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, nach welchen Kriterien die Karten auf die beiden Stapel aufgeteilt werden können:

- ein Stapel kann für die Karten reserviert werden, die in Probene eingesetzt wurden, der andere für diejenigen, die ungenutzt abgeworfen wurden
- ein Stapel könnte für die Karten sein, die eine Probe gewonnen haben, der andere für den Rest
- es kann nach Farben oder nach Bildern und Zahlen unterschieden werden (was den Zufallsfaktor deutlich mindert und die SCs merklich mächtiger macht; insbesondere sinkt die Wahrscheinlichkeit derber Patzer)
- der SL kann es den Spieler vollkommen freistellen (was die SCs erheblich mächtiger macht)

Des Weiteren muss der SL (oder die Gruppe) noch festlegen, ob immer alle Karten für eine Probe vom selben Stapel zu ziehen sind oder ob zwischendrin gewechselt werden darf.

2.5. Die Karten auf den Tisch legen

Vor dem Auslegen der Karten kann jeder Spieler statt Karten auszulegen alle seine Handkarten offen abwerfen und stattdessen eine neue Hand ziehen, die jedoch um 1 Karte kleiner ist als die zuvor abgelegte. Dies kann pro Charakter und Konflikt nur ein Mal gemacht werden.

2.6. Ein Ass im Ärmel haben

Hat ein Spieler in einem Konflikt mehr als die benötigten drei Karten auf der Hand, kann er eine als Ass im Ärmel benutzen. Dazu legt er sie verdeckt vor sich ab. In einem späteren Konflikt kann er eine bereits aufgedeckte Karte durch das Ass im Ärmel ersetzen. Man darf nie mehr als ein Ass im Ärmel haben. Das Ass verbleibt im Ärmel, bis es in einem Konflikt ausgespielt wird.

2.7. Alle Karten in der Hand haben

Hat ein Spieler weniger Karten auf seinem Nachziehstapel als er ziehen darf, so zieht er nur die vorhandene Anzahl. Er darf jedoch im bevorstehenden Konflikt einen Slot frei lassen, der automatisch als König der entsprechenden Attributsfarbe gewertet wird. Muss der Spieler einen weiteren Slot frei lassen (weil er nur eine Karte ziehen konnte), zählt dieser als farblose „7“.

2.8. Alles auf eine Karte setzen

Verliert ein Charakter einen Konflikt „knapp“ und stellt ein Beharren auf dem Konflikt ein interessantes, zusätzliches Risiko dar (SL-Entscheidung), darf er Alles Auf Eine Karte Setzen: er deckt nochmal eine Karte vom Stapel auf und spielt sie anstelle einer der seiner Karten aus dem vorangegangenen Konflikt. Erreicht er so einen 2:1 - Sieg oder ein Unentschieden, prima (aber natürlich darf in einem solchen Fall sein Gegner nun ebenfalls Alles Auf Eine Karte Setzen). Ändert sich jedoch nichts am Ergebnis, so wird der Konflikt automatisch als 3:0 gegen ihn gewertet und die vereinbarte Gefahr tritt ein.

Pro Konflikt kann jeder Charakter nur ein Mal Alles Auf Eine Karte Setzen.

In einem knappen Kampf kann man stets Alles Auf Eine Karte Setzen – das drohende 3:0 ist Risiko genug. . .

2.9. Mit offenen Karten spielen

Hat eine Konfliktpartei einen taktischen Nachteil (Hinterhalt, Drogeneinfluss, . . .), so kann der SL dies berücksichtigen, indem er sie mit offenen Karten spielen lässt – je nach Umfang des Nachteils müssen 1, 2 oder sogar alle drei Karten offen ausgelegt werden, bevor der Gegner seine Karten spielt.

Teil III.

Zum Schluss

3. Zum Schluss

3.1. Danksagungen

Tempestrider steht auf den Schultern dieser Riesen:

Mario „Grubber“ S. – für den Technophobie-Hardcore-Test und für 20 Jahre gemeinsame Würfelknechtschaft.

Harald W. – Für die Erkenntnis, dass es doch noch ein ganzes Stück ist bis zum Horizont.

Paul Czege – Weil ich ohne My Life With Master schon lange kein Rollenspieler mehr wäre.

Whitson John Kirk III - Für die RPG Design Patterns.

Den weiteren Testusern:

Lorenz „flinx“ A., Gerald „Kul“ F.

Dietrich „Calamitas“ H. – für selbst müde noch konstruktives und antreibendes Feedback. Ohne Dich hätten wir jetzt wahrscheinlich discotaugliche Buttons statt einem FAQ. . .

Sarah „mistchild“ G. - Für offene Ohren, noch offenere Worte und unendlich viel Geduld. Du lässt ein Leben mit mir leicht aussehen. . .

Olli K. – Für unablässiges, detailfeteschistisches Nörgeln und Besser-Haben-Wollen, noch bevor wir überhaupt wussten, wohin die Reise geht.

Teil IV.

Lizenzinformation

4. Lizenzinformation

Sofern nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Namensnennung Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Keine kommerzielle Nutzung Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Tabellenverzeichnis

1.1. Probenattribut und Handkarten	6
1.2. Konfliktergebnisse	7

einCharakterBlatt

A A
Beruf

 

V V

A A
Hobby

 

V V

A A
Hobby

 

V V

A A
Schwäche

 

V V

Name

Beschreibung

Inventar

Erfahrung

Wunden
