

Scherbia - ein Kartenspiel auf www.scherbia.de

Vorwort

Scherbia ist ein Kartenspiel das auf dem Browsergame "Scherbenwelten" (www.scherbenwelten.de) beruht. Es ist mehr oder weniger ein "Fanspiel" das der Geschichte nach auf Scherbenwelten gespielt wird, nachdem es von meinen Magistern der Akademie zu Kandor als "antikes Kartenspiel" entdeckt wurde.

Inspiration war das Kartenspiel "Boltan" das in Welt von DSA als eine Art Poker existiert. Scherbia allerdings verfügt neben den üblichen Kartenspielregeln (hohe Karte schlägt niedrige) auch völlig eigene Sonderregeln, die komplett von mir stammen - aber auch über viele Anspielungen rund um die Scherbenwelt.

So sind die Magier nicht umsonst die höchste Karte, da sie auch im Browsergame der beliebteste Charakter für Kampfgruppen oder Hauptcharaktere ist. Auch die Funktion von Kriegeren ist in SW primär andere Monster zu blockieren (ja das kennen wir in anderen Spielen als "Tank") damit sie die lieben Damage Dealer - Magier - nicht hauen können.

Das Spiel wurde in ein - zwei Abenden nach einer spontanen Idee bei einem Wizardspiel (ja da gibt es auch Schmiede, Krieger und Diebe, aber die können eigentlich gar nichts tun) erstellt und im Scherbenweltenforum veröffentlicht. Nach und nach habe ich Karten gezeichnet und online gestellt. Alles Weitere findet man hier:

<http://www.scherbenwelten.de/kommnew.php?viewer=&css=&gesucht=1&kategorie=2&beitrag=116009>

So nun denn viel Spaß mit den Regeln ...

Die Regeln

Höret, Volk der Scherbe.

Wir haben die Regeln von Scherbia überarbeitet und mit den neuesten Kenntnissen unserer Archäologen ergänzt. Dies ist somit die **offizielle erste Überarbeitung der Scherbiaregeln**. So wurden ein neuer Beruf entdeckt und einige Regeln dahingehend geändert damit sie gerechter und sinnvoller sind:

Die Regeländerungen in Kurzform:

- Der Holzfäller als neuer Beruf wird eingeführt.
- Krieger sind nicht mehr immun gegen Sperrfeuer.
- Bauern erhalten keinen Bonus mehr auf die Anzahl der ausliegenden Karten.
- Sonderfälle wurden eingefügt.
- Seemänner bekommen auch für jeden Holzfäller im Punktestapel einen Bonuspunkt.

Willkommen Freunde, die ihr dieses heitere Spiel vielleicht noch nicht kennt, ein wundervolles Kartenspiel, aus den Scherbenwelten.

Es heißt "Scherbia" und ist den Völkern und Berufen der Scherbenwelt gewidmet. Daher gibt es zwölf verschiedene Berufe in je 4 Farben die die Völker repräsentieren. Die Völker sind im Einzelnen die **Elfen** (grün), die **Menschen** (schwarz), die **Zwerge** (rot) und die **Halblinge** (blau).

Dies sind 48 Karten mit verschiedenen Berufen. Diese Berufe der Scherbenwelt treten in diesem Kartenspiel zu einem Wettstreit an. Jeder Beruf hat einen Wert der auch seine Stellung verdeutlicht, aber auch eine besondere spezielle Fähigkeit.

Eine Karte mit einem hohen Wert kann Karten mit einem niedrigeren Wert schlagen. Je höher der Wert, desto höher ist auch die Punktzahl der Karte beim abschließenden Zählen.

Die Spieleranzahl ist praktisch unbegrenzt, empfohlen sind aber zwei bis fünf Spieler. Empfohlen werden je nach Spieleranzahl: 5-6 Karten pro Spieler.

Ziel ist es die meisten Punkte mit den Stichen zu machen.

Die Karten sind im Einzelnen:

Magier: Wert: 10

Allmacht: Schlägt jede andere Karte, aber auch Kartenkombinationen, sofern diese den gleichen Wert haben. Dies heißt die Karte siegt bei Gleichstand.

Krieger: Wert: 09

Blockade: erlaubt jedem Mitspieler eine weitere Karte zu spielen, derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt den Stich.

Schmied: Wert: 08

Waffenschmied: der Wert steigt für jeden ausliegenden Krieger um einen Punkt.

Jäger: Wert: 07

Sperrfeuer: ein Spieler muss eine seiner Karte zurücknehmen und durch eine andere austauschen (wenn er das kann). Diese Fähigkeit gilt nur für den aktuellen Stich.

Heiler: Wert: 06

Reinkarnation: bei Verlust eines Stichs, kann der Heiler gegen eine Karte niedrigeren Wertes aus dem Blatt eingetauscht werden und kommt zurück auf die Hand. Ein Heiler ist langsamer als ein Dieb, kann also "gestohlen" werden bevor er reinkarniert. Dies wäre die einzige Möglichkeit in der die Karte verloren geht.

Seemann: Wert: 05

Handel in Übersee: Zählt in der Punktwertung (am Ende) für jeden Bauern, Holzfäller und Schürfer in den Stichen einen zusätzlich Punkt.

Schürfer: Wert: 04

Erzmonopol: erhält für jeden Krieger und Schmied je einen zusätzlichen Wertpunkt.

Dieb: Wert: 03

Beutelschneider: kann sich, nachdem der Stich gestochen wurde, die niedrigste ausliegende Karte vom Stich nehmen und auf seinen Punktstapel ablegen. Der Wert der "gestohlenen" Karte kann höher sein, als die des Diebes, er muss aber eine Karte aus demselben Stich stehlen.

Sonderfälle: Zwei ausgespielte Diebe stehlen sich gegenseitig, wenn es keine niedrigeren Karten gibt (Holzfäller, Bäcker, Bauern). Bei drei Dieben (oder generell ungerade), ist der letzte Dieb im Vorteil da er auch eine höherwertige Karte erbeuten kann.

Bäcker: Wert: 02

Müller: Für jeden Bauern der ausliegt erhält der Bäcker 3 Zusatzpunkte.

Bauer: Wert: 01

Bauernopfer: Die Karte wird nach dem Stechen Stichts auf den Punktstapel des Spielers abgelegt der ihn ausgespielt hat. D.h. das Spielen eines Bauern stellt kein Risiko dar.

Sonderfälle: Es gibt zwei Möglichkeiten einen Bauern zu verlieren. Er kann durch den Heiler eingetauscht werden, dann wandert er auf den Punktstapel eines fremden Spielers. Die Karte kann von einem Dieb "gestohlen" werden.

Berufsloser: Wert: 00

Allarounder: kann die Spezialfähigkeit und den Wert eines **ausliegenden** Berufes kopieren, beim Zählen der Werte des Stichts zählt die Karte aber keine Punkte. Liegt noch keine Karte aus, hat die Karte keinen Wert.

Holzfäller: Wert: ??

Berserker: Am Ende des Zuges(!) würfelt man mit zwei Würfeln um den Wert des Holzfällers zu ermitteln. Dies lässt Werte von 2-12 zu, die Würfel werden auf den Holzfäller gelegt. Somit ist es möglich mit einer 11 und 12 einen Magier zu schlagen, bei einer 10 gewinnt dank seiner Allmacht der Magier.

Beim Zählen der Punkte müssen die Punkte des Holzfällers erneut erwürfelt werden.

Sonderfall: Ein Berufsloser der einen Holzfäller kopiert erbt den Wert eines ausliegenden Holzfällers.

Weitere Spielregeln:

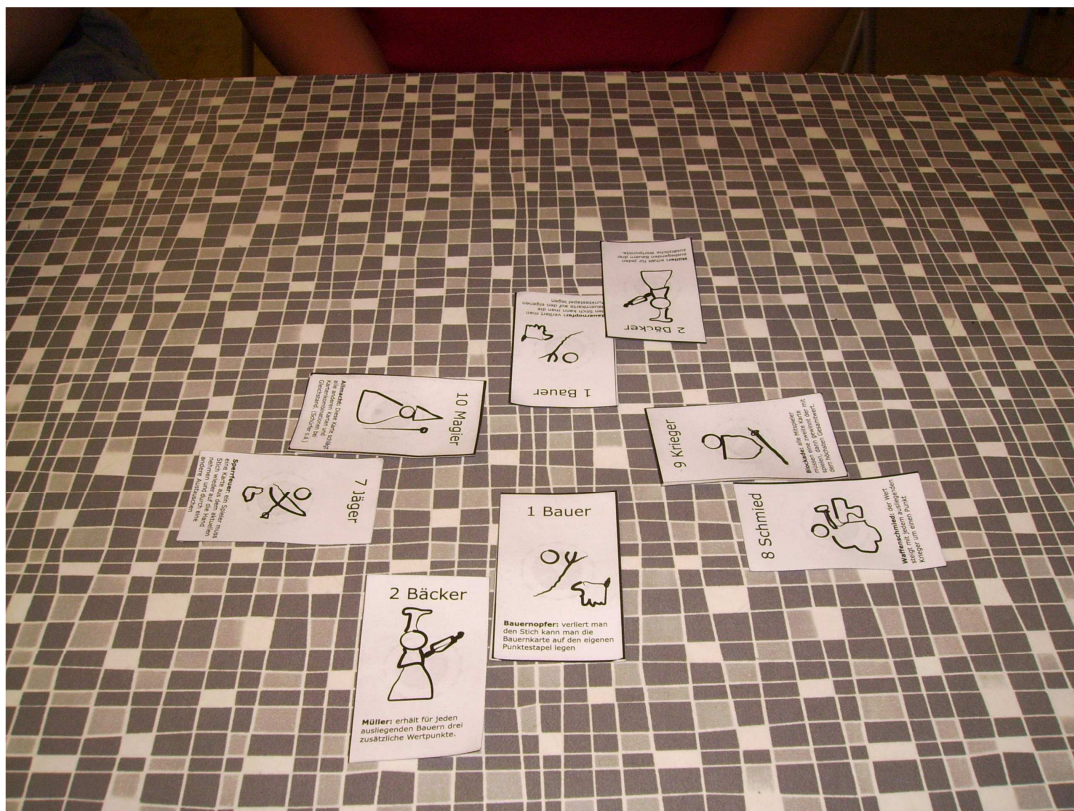
Die Aufzeichnung unserer Archäologen sind auch in dieser Ausgabe noch zum Teil unvollständig, aber wir hoffen die folgenden ergänzten Regeln sind hilfreich:

Wie bereits erwähnt:

Eine Karte mit hohem Wert schlägt eine Karte mit niedrigerem Wert. Je höher der Wert einer Karte, desto höher ist auch die Punktzahl der Karte beim abschließenden Zählen des Stiches.

Hat man einen Stich gestochen, d.h. die höchste Karte/Kartenkombination gespielt, legt man den Stich verdeckt vor sich ab. Dies ist der Punktstapel des Spielers, der am Ende über den Punktstand entscheidet. Derjenige der den Stich erhält muss die nächste Karte spielen. Dieser Spieler ist somit nicht zwangsläufig im Vorteil, es bietet sich auch nicht immer an hoch zu spielen.

Werden zwei Karten mit gleichem Wert oder ein Krieger gespielt, wird ein zweiter Stich gestochen. Sollte es weitere Mitspieler geben, müssen sich auch diese an folgenden Stichen beteiligen und eigene Karten spielen.



Die Abbildung zeigt zwei Stiche die versetzt gelegt werden. Im Ersten Stich wurde ein Magier (links), ein Krieger (rechts) und zwei Bauern (oben und unten) gespielt. Der zweite

Stich kommt zu Stande da ein Krieger gespielt wurde. Der zweite Stich ist hier etwas tiefer abgelegt um ihn als zweiten Stich zu erkennen. Hier wurden zwei Bäcker (oben und unten), ein Jäger (links) und ein Schmied (rechts) gelegt. Der Spieler rechts gewinnt mit 18 Punkten, der linke Spieler (17 Punkte) hat das Nachsehen.

Wie man sieht werden die Werte der Karten in den Stichen addiert. Spielt also jemand 2 Magier bedeutet dies einen Gesamtwert von 20 Punkten. Wichtig hierbei ist, dass bestimmte Kartenfähigkeiten nur auf den aktuellen Stich wirken (Jäger, Dieb), aber die Werte bestimmter Berufe (Schmied, Bäcker, Schürfer) durch alle ausliegenden Karten beeinflusst werden.

Die Obergrenze der Stiche ist zwei, man kann also Stiche nicht unendlich verlängern. Gehen Stiche unentschieden aus, werden die Karten auf den Ablagestapel gelegt – niemand erhält die Punkte - hier aber auch auf die Fähigkeit des Magiers achten, der bei Gleichstand gewinnt. Haben die beiden Spieler mit den höchsten Punkten Magier (ggf. Berufsloser) gespielt, gilt dies ebenfalls als Gleichstand.

Spielvariante: Man kann auch mehr Stiche zulassen, zum Beispiel drei/vier/unendlich. Dann ist es möglich einen Stich mit Kriegern oder durch Erzeugen eines Gleichstandes zu verlängern. Eine einmal zu Anfang des Spiels getroffene Stichanzahl, behält bis zum Ende des Spiels seine Gültigkeit.

Spezialfähigkeiten und Erklärungen:

Spezialfähigkeiten können, müssen aber nicht eingesetzt werden. Dank seiner Spezialfähigkeit kann ein Krieger auch einen Magier blockieren, der zweite Stich entscheidet dann.

Z. Bsp.: spielt Spieler A einen Magier, Spieler B einen Krieger. Der Stich gilt als „unentschieden“ und es wird ein zweiter Stich gestochen.

Spieler A spielt nun im zweiten Stich seinerseits einen Krieger und hat damit zwei Karten im Gesamtwert von 19 auf dem Feld (10 für Magier 9 für Krieger). Spieler B spielt einen Schmied, der dank zweier Krieger auf dem Feld 10 Punkte (8 + 2) wert ist. Dies wäre ein Gleichstand: Aber der Magier kann seine besondere Fähigkeit einsetzen und damit geht der Stich an Spieler A. Der Stich hat nun folgenden Punktwert:

Magier 10 + Schmied 8 + 2x Krieger 18 = 36 Punkte.

Gerade Sammlerfähigkeiten wie die des Schmiedes, Schürfers, Bauern und Bäckern können von mehreren Stichen profitieren, allerdings erhöhen diese nicht die Punktzahl am Ende.

Beispiel: „K.O. Runde 3“

Nachdem Spieler A und Spieler B jeweils im ersten Stich je einen Magier gespielt haben, gibt es eine zweite Runde. Spieler C hat einen Bauern gespielt da er diesen bei Verlust des Stiches zurückerhält. In der zweiten Runde spielt Spieler A einen Bäcker, Spieler B einen Krieger und Spieler C einen Berufslosen der nach die Fähigkeit eines der ausliegenden Magier erhalten soll. Da ein Krieger gespielt wurde geht es in die dritte Runde. Spieler A spielt einen Jäger und möchte das Spieler B seinen Magier aus Runde eins zurücknimmt. Spieler B weißt Spieler A darauf hin das dies nicht regelkonform ist, da das Sperrfeuer nur auf gerade gespielte Karten (in unserem Fall wären das der Berufslose oder der Krieger aus Runde 2) angewendet werden kann. Zähneknirschend muss somit Spieler C seinen Berufslosen wieder auf die

Hand nehmen und ersetzt ihn sofort durch einen anderen Bauern aus seinem Blatt. Spieler B spielt nun seinerseits einen Bauern. Spieler C spielt einen weiteren Bauern und damit endet der Stich:

Spieler: A Magier 10, Jäger 7, Bäcker 2 + $3 \cdot 4 = 14$

Spieler B Magier 10, Krieger 9, Bauer 1

Spieler C Bauer 1, Bauer 1, Bauer 1

Spieler A=31 erhält den Stich. Spieler B=20, Spieler C= 3

Punkte: Spieler C erhält seine 3 Bauern zurück und kann sie auf seinen Punktstapel ablegen. Ebenso ergeht es dem Bauern von Spieler B. Somit kann Spieler A einen Stich mit den Karten: Jäger, 2 x Magier, Bäcker, Krieger: Gesamtpunktzahl von: 38

Wie im Beispiel gesehen zwingt das Sperrfeuer der Jäger einen Spieler (und nur einen!) zum Zurücknehmen seiner eben gespielten Karte, dies gilt für gerade ausgespielten Karten (im aktuellen Stich).

Hat ein Spieler zwei Karten desselben Berufs, kann er eine andere Karte mit diesem Beruf spielen. Dies ist leicht an der Farbe (dem Volk) zu erkennen.

Z. Bsp.: Spieler B spielt einen Jäger und zwingt damit Spieler A den gerade gespielten Menschenmagier in sein Blatt zurückzunehmen. Dieser tauscht diesen gegen einen Zwergenmagier aus seinen Blatt und nimmt den Menschenmagier wieder auf die Hand.

Seemänner haben nur einen durchschnittlichen Wert, sollten aber mit Vorsicht gespielt werden. Jeder Seemann erhöht seinen Punktwert am Ende des Spiels mit jedem im Stapel befindlichen Schürfer, Bauern und Holzfäller steigt dieser um einen Punkt. Allerdings ist die Karte für einen Startspieler wertlos, da die Gefahr besteht das sie geschlagen wird und den Punktestand des Gegners aufwertet.

Berufslose sind ein perfekter Gegenpart/Konter für jede Karte, da sie die Fähigkeiten und Werte einer ausliegenden Karte kopieren können. Allerdings ist auch diese Karte für einen Startspieler wertlos, da keine Karte ausliegt die man kopieren könnte.

Reinkarnation ist eine praktische Sache, so kann man seinen Heiler im Zweifel gegen einen Berufslosen, Bauern oder einen Seemann austauschen. Zwar verändert man damit nicht das Stichergebnis, aber man kann die Punkte des Gegners reduzieren oder wenn man den Stich selbst bekommen hat, einen Seemann aus dem Blatt direkt in seinen Punktstapel schicken.

Beutelschneider oder besser Diebe sind nicht nett, gerade wenn zwei Magier gegeneinander kämpfen und einer dann seinen Goldbeutel vermisst und damit auf dem Punktstapel eines anderen Spielers landet. Mit dem Dieb kann ein Spieler die niedrigste ausliegende Karte (der Dieb selbst zählt dabei nicht mit) aus einem Stich entfernen (nachdem dieser gestochen wurde) und auf seinem eigenen Punktstapel ablegen.

Z. Bsp.: Spieler A spielt einen Magier, Spieler B einen Seemann, Spieler C einen Dieb. Der Stich geht an Spieler A, aber Spieler C kann den Seemann von Spieler B auf seinen Punktstapel ablegen.

Dies ist das Ende der Grundregeln, ich werde nun auf die erweiterten Regeln eingehen.

Aktionskarten

Aktionskarten können das Spiel stark beeinflussen und erweitern das Spiel um eine zusätzliche Ebene. Die Einsprüche werden vor dem Mischen aussortiert und die übrigen Karten gemischt. Jeder Spieler erhält eine gleiche Anzahl Karten, sowie jeweils eine Einspruchskarte. Übrig bleibende Karten werden aussortiert.

Jeder darf in einem Stich eine Aktionskarte einsetzen. Dafür muss er aber bereits vor dem Stich sagen, dass er eine Karte einsetzen will. Die Karten legt der Spieler dann verdeckt vor sich ab.

Nachdem alle Berufskarten gespielt wurden, werden die Aktionskarten aufgedeckt. Die Wirkung tritt also erst am Ende in Kraft (zum Beispiel auch Spezialpfeil - wobei der Jäger trotzdem zuvor seine Fähigkeit einsetzen darf)

Eine Einspruchskarte hat hier eine gewisse Sonderstellung, wird der Einspruch nicht benutzt, darf sie wieder auf die Hand genommen werden. Es ist auch möglich, einen Einspruch gegen einen Einspruch einzulegen. Entsprechend wird die Aktion auf einer Karte gegen die Einspruch erhoben wird NICHT verhindert.

Will man einen Einspruch einlegen legt man die Karte "Einspruch" auf die Aktionskarte die verhindert werden soll, danach werden beide Karte abgelegt und sind aus dem Spiel. Wichtig ist das nasale Rufen von "Eihnspruch" beim Einsetzen der Karte. Zugegeben, das klingt etwas bescheuert bringt aber auch etwas Spaß.

Die Aktionen der Karten stehen auf der Karte selbst. Sie rangieren von nützlich bis wertlos - je nachdem welche Berufskarten man hat. Manche Aktionen können nur zusammen mit einem bestimmten Beruf gespielt werden (Sabotage - Schmied, Assassine - Dieb, Wiederbelebung - Heiler) oder beeinflussen den Wert eines bestimmten Berufs (Wichtelkrieger, -magier, Brot für die Scherbe). Die beiden stärksten Aktionskarten sind Paktierer und Hinterhalt.

Fraktionen

Die Fraktionen bereichern das Spiel um einen Gruppenspielermodus. Natürlich kann man auch ohne Fraktionen "Gruppen" bilden. Zum Beispiel das zwei Spieler gegen zwei Spieler oder drei gegen drei usw. Dies macht dann natürlich Spaß da es ermöglicht kombinierte Taktiken einzusetzen - zum Beispiel zwei Krieger und zwei Schmiede zu spielen.

Die Fraktionskarten werden zweimal ausgedruckt. Wie zum Beispiel in Doppelkopf kann verdeckt, oder von Anfang an offen gespielt werden (empfohlen).

Spielt man offen, weiß man wer mit wem spielt und kennt die Fraktionen des Gegenübers. Jede Fraktion hat eine bestimmte Sonderfähigkeit die ähnlich einer Aktionskarte eingesetzt werden kann. Eine Fraktionsfähigkeit kann nicht durch eine Einspruch Aktionskarte verhindert werden, aber es ist möglich mit der Fraktionsfähigkeit "Schutz" auch eine Fraktionsfähigkeit zu unterbinden.

Es gibt auch passive Fraktionsfähigkeiten die einen Bonus auf Punkte gewähren. Diese Fähigkeiten gelten für die gesamte Fraktion nur einmal. Da dieser Punktebonus relativ stark ist, darf jede Fraktion ihre Fähigkeit für jeden Mitspieler ebendieser Fraktion einmal einsetzen. Zwei Spieler der Fraktion "Die Gläubigen" darf also auch zweimal die Fähigkeit

Schutz einsetzen.

Auch der Pakt darf somit für jeden Spieler dieser Fraktion, einmal seine Sabotagefähigkeit einsetzen, falls diese durch die Gläubigen verhindert werden sollte.

Herstellung des Spiels

Berufskarten - Grundspiel:

Die auf dieser Website oder im Scherbenweltenthread bereitgestellten Karten müssen je viermal ausgedruckt werden. Sollten farbige Karten zur Verfügung stehen, reicht pro Farbe ein Ausdruck. Ihr solltet etwas dickeres Papier (160 - 200 g/m²) verwenden und eine zentrierte Druckeinstellung verwenden, so ihr denn die Rückseiten mit drucken wollt. Dann müssen die Karten ausgeschnitten werden. Entweder traditionell mit Schere, ich empfehle aber eher eine gute Schneidemaschine oder einfach eine Schneidematte, ein Stahllineal und ein Teppichmesser/Skalpell.

Im Moment sind die Karten etwas klein, ich hoffe noch größere zur Verfügung stellen zu können. Insgesamt gibt es 4 x 12 = 48 Karten pro Spiel.

Dabei steht die Wahl zwischen zwei verschiedenen Motiven:

Die „Crazy Edition“ (empfohlen) meines NSC-Halblings „Derrek Pferdevieh“ (der ständig stirbt) - dies war eigentlich die erste Version die ich gemacht habe, in einem Abend und eigentlich irre schnell und nunja *schmunzel* ich kann nicht zeichnen.

Die nüchterne Urvanvariante Heindals, die aber keine Beschreibungen enthält. Dies war die zweite Version, etwas seriöser, aber auch irgendwie langweiliger.

Die Rückseite ist für beide Versionen gleich.

Das Symbol dort erklärt sich wie folgt:

Ein Schriftgelehrte analysierte das Zeichen das wir auf einer alten Steintafel fanden: „Der Vierzehnstern um den Kreis symbolisiert die sieben Götter und Erzdämonen. Der Kreis symbolisiert Gaia oder die Erdscherbe. Das weiße Dreieck ist eine Insel in Form einer Scherbe ist somit das Symbol dieser Welt.“

So dann hoffe ich, ich habe mir nicht wieder einen Abend für nichts um die Ohren geschlagen und wünsche euch viel Spaß mit dem Spiel.

Alles Gute

Heindal