LOBO100

Vorbemerkungen

1. In den Spielregeln wird auf korrektes Gendern verzichtet, bitte denken Sie sich Ihren Teil.

2. Ein Deck $D^{(k)}$ ist eine Menge der Kardinalität k. Die Elemente von $D^{(k)}$ heißen Karten.

   Sei ein Deck $D^{(55)}$ und eine Abbildung

   $$f\colon D^{(55)} \to \{2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, \text{Bube}, \text{Dame}, \text{König}, \text{Ass}, \text{Joker}\}$$

   so gegeben, dass die Faser auf Joker Kardinalität drei und jede andere Faser über ein einzelnes Element Kardinalität vier hat. Das geordnete Paar $(D^{(55)}, f)$ wird als LOBO100-Blatt bezeichnet.

   Es gibt Karten mit Wert und Karten mit Effekt. Diese Eigenschaft einer Karte wird aus ihrem Bild unter der Abbildung f bestimmt. Deswegen bezeichnet man eine Karte, die zum Beispiel auf 2 abgebildet wird auch selbst als „Zwei“.

3. Die Spieleranzahl $n \in \mathbb{N}$ sollte mindestens 2 sein und ist sonst nur durch die Anzahl der Karten auf 13 von oben beschränkt.

4. Ein Spiel besteht aus Runden. Suchen Sie am Anfang jeder Runde eine Bijektion von der Menge der Spieler zu der zugrundeliegenden Menge der Quotientengruppe $(\mathbb{Z}/n\mathbb{Z}, \circ)$. Als Verknüpfung $\circ$ fungiert auf der Quotientengruppe die Addition der Restklassen. Sei $[1]$ die den Repräsentanten 1 enthaltende Restklasse.

   Es sei eine solche Bijektion b fixiert. Der linke Nachbar eines Spielers P ist definiert als der Urbildspieler $b^{-1}(b(P) \circ [1])$. Analog wird der rechte Nachbar durch Addition mit dem inversen Element von $[1]$ konstruiert.

   Sei die Relation $\dashv$ für zwei Spieler P, Q gegeben durch: $P \dashv Q$, wenn P linker Nachbar von Q ist. Beim Start einer neuen Runde des gleichen Spiels wird empfohlen die Bijektion so zu wählen, dass $P \dashv Q$ genau dann erhalten bleibt, wenn P und Q sowohl vorher, als auch nachher Elemente der Spielermenge sind.

   Es existieren zwei Richtungen. Die Richtung links herum ist dadurch definiert, dass nach dem aktuellen Spieler sein linker Nachbar an der Reihe ist. Die Richtung rechts herum ist dann analog definiert durch Übergang auf den rechten Nachbarn des aktuellen Spielers.

5. In diesem Spiel wird angenommen, dass KEINE Zahl Teiler von 0 und somit 0 von KEINER Zahl ein Vielfaches ist.

6. Spielt ein Spieler eine Karte aus, so legt er diese auf den sogenannten Ablagestapel, dessen Position von der Spielergemeinschaft vor dem Spiel bestimmt wird. Falls möglich spielt er die Karte so aus, dass für jeden Spieler eindeutig erkennbar ist um welche Karte es sich handelt.

7. Eine Menge von Karten K ordentlich mischen ist die Anwendung einer zufälligen Decktransformation aus der Deckgruppe der $|K|$:1-Überlagerung von K auf eine einzelne Karte.

Ziel des Spiels

Die Spieler müssen nach festgelegten Regeln Karten auf den Ablagestapel spielen. Es verliert derjenige Spieler, der als erster zu wenige Karten auf der Hand trägt um zugeben zu können, oder das Regelwerk auf strafbare Art und Weise verletzt, das heißt falsch gibt oder genau eine der Fundamentalregeln bricht, siehe Kapitel Fundamentalregeln.

Es existieren zwei mögliche Spielvarianten:

Variante 1: Das Spiel besteht aus genau einer Runde. Es gibt keinen Gewinner, sondern nur einen Verlierer.

Variante 2: Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Die Anzahl der Runden ist variabel und es wird so lange gespielt, bis genau ein Gewinner feststeht. Jeder Spieler beginnt mit 3 Leben. Verliert er eine Runde, so verliert er auch ein Leben. Verliert ein Spieler mit nur noch einem verbleibenden Leben eine Runde, so schwimmt er. Verliert ein Spieler, der bereits schwimmt, eine weitere Runde, so wird er aus der Spielermenge entfernt, d. h. er ist ausgeschieden und setzt den Rest des Spiels aus. Gewinner ist derjenige Spieler, der als letzter weder schwimmt, noch aus dem Spiel ausgeschieden ist.

Parameter

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel gibt es zwei wichtige Parameter, die sowohl den Spielzug des aktuellen, als auch den des nächsten Spielers direkt beeinflussen:

Der Spielwert ist die Summe der Werte der bereits gespielten Karten.

Die Spielrichtung bestimmt, welcher Spieler nach dem aktuell aktiven Spieler am Zug ist. Dafür gibt es die beiden Fälle links herum und rechts herum (Vorbemerkung 4). Dementsprechend sagt man kurz, dass sich die Spielrichtung „ändert“.

Eigenschaften der Karten

Es existieren Karten mit Wert und Karten mit Effekt.

Die Zahlkarten 2 bis 10 haben den Wert gleich ihrer Zahl.

Ein Bube hat keinen Wert. Wird ein Bube gespielt, so ändert sich die Spielrichtung.

Eine Dame hat den Wert 0, beachte Vorbemerkung 5.

Ein König hat den Wert -10.

Ein Ass hat keinen Wert. Wird genau ein Ass gelegt, so muss der nachfolgende Spieler zwei Karten ausspielen. Die erste Karte davon darf kein Ass sein.

> AUSNAHME: Muss ein Spieler genau zwei Karten legen, so darf er zwei Asse ausspielen. Der nun nachfolgende Spieler muss drei Karten spielen. Die ersten beiden dürfen keine Asse sein.
>
> > AUSNAHME: Muss ein Spieler genau drei Karten legen, so darf er drei Asse ausspielen. Der nun darauffolgende Spieler muss vier Karten spielen. Die ersten drei dürfen keine Asse sein.
> >
> > > AUSNAHME: Muss ein Spieler genau vier Karten legen, so darf er vier Asse ausspielen. Der nun darauffolgende Spieler muss fünf Karten spielen. Die ersten vier dürfen keine Asse sein.

Ein Joker hat keinen Wert. Spielt ein Spieler einen Joker, dann wählt er einen Spieler aus. Er darf sich auch selbst wählen. Dieser Spieler legt alle seine Karten ab und zieht genauso viele neue Karten nach, wie er abgelegt hat.

Fundamentalregeln

Beim Ausspielen einer Karte müssen folgende Fundamentalregeln beachtet werden. Diese treten aber nur dann in Kraft, wenn eine Karte mit Wert gespielt wurde:

1. Der erreichte Spielwert darf kein Vielfaches vom Wert der gespielten Karte sein.
2. Der erreichte Spielwert darf kein Teiler vom Wert der gespielten Karte sein.

Beachten Sie bei diesen beiden Regeln Vorbemerkung 5.

3. Der erreichte Spielwert darf nicht größer oder gleich 100 sein.
4. Der erreichte Spielwert darf keine Schnapszahl sein.

Legt man mehrere Karten, so gelten diese Bestimmungen für jede Karte im Einzelnen.

Legt ein Spieler eine Karte, die genau eine Fundamentalregel bricht, oder muss er mehr Karten legen, als er auf der Hand hält, so verliert er das Spiel (Variante 1) bzw. die Runde (Variante 2). Es ist erlaubt mindestens zwei Fundamentalregeln zu brechen. In Variante 2 bekommt man beim brechen von drei Fundamentalregeln ein Leben dazu.

Bemerkung: Es gilt als cool, wenn man genau die beiden Fundamentalregeln 1 und 4 bricht.

Das Geben

Der Geber wird von der Spielergemeinschaft vor dem Spiel willkürlich bestimmt. In Variante 2 ist der Verlierer einer Runde in der nächsten Runde der neue Geber.

Nach ordentlichen Durchmischen der Karten gibt der Geber jedem Spieler 4 Karten nach folgendem Prinzip: Er gibt beginnend mit seinem linken Nachbarn links herum jedem Spieler die zum jeweiligen Zeitpunkt obersten beiden Karten des Kartenstapels, bis er bei sich selbst angelangt ist. Anschließend gibt er, beginnend bei sich selbst, rechts herum jedem Spieler die zum jeweiligen Zeitpunkt obersten beiden Karten des Kartenstapels, bis er bei seinem linken Nachbarn angelangt ist. Nach dem Geben sollte also jeder Spieler 4 Karten haben. Der Geber ist der erste Spieler, vor dem 4 Karten liegen. Gibt der Geber die Karten falsch, so verliert er das Spiel (Variante 1) bzw. die Runde (Variante 2). Die verbleibenden nichtausgegebenen Karten bilden den Ziehstapel.

Startbedingungen

Der Geber ist zuerst am Zug. Zu Beginn des Spiels und am Anfang jeder Runde (Variante 2) ist die Spielrichtung „links herum“ und der Spielwert beträgt 0.

Ablauf eines Zuges

1. Bevor man seine erste Karte legt darf man alle seine Handkarten ablegen und dafür eine weniger vom Ziehstapel nachziehen. Das darf man beliebig oft wiederholen.

   Beispielszenario: Muss ein Spieler mehrere Karten legen und spielt einen Joker nicht als letzte dieser Karten auf sich selbst, so darf er im aktuellen Zug nicht mehr Gebrauch von dieser Regel machen. Das heißt: Kann er dann keine Karte spielen, so verliert er das Spiel (Variante 1) bzw. die Runde (Variante 2).

2. Nun legt der aktive Spieler Karten aus seiner Hand auf den Ablagestapel. Wird dies von keinem Ass beeinflusst, dann legt er genau eine Karte. Hat diese Karte einen Wert, so addiert sich der Spielwert auf die Summe des vorherigen Spielwertes und des Wertes der Karte. Hat die Karte keinen Wert, dann ändert sich auch der Spielwert nicht. Nach jeder gespielten Karte muss der aktive Spieler den Spielwert laut ansagen.

3. Nachdem ein Spieler alle seine notwendig zu legenden Karten gespielt hat, zieht er genauso viele wieder nach. Vergisst er das (d. h. zieht er nicht nach, bevor der nächste Spieler seine erste Karte legt), so darf er dies nicht nachholen.

   Ist der Ziehstapel aufgebraucht und ein Spieler will nachziehen, so wird der gesamte Ablagestapel vom Geber ordentlich gemischt und zum neuen Ziehstapel. In diesem Fall wird das Spiel durch das Anmelden des Wunsches nachzuziehen pausiert.

Erweiterungen

Eine beliebige Kombination von Erweiterungen wird mit genau einer der beiden Varianten kombiniert.

1. Erweiterung Tim

Sei genau ein ausgezeichneter Spieler „Tim“ gegeben. Dann gelten folgende Bestimmungen:

- Tim ist am Anfang des Spiels der Geber.
- Erreicht ein Spieler den Spielwert 69, dann
  - sucht sich jeder eine Karte aus, und gibt sie diesem Spieler, falls es Tim ist.
  - erhält er von Tim eine Karte nach Tims Wahl, falls es nicht Tim ist.

  Legt man mehrere Karten, so gelten diese Bestimmungen für jede Karte im Einzelnen. Ist ein Spieler nicht mehr im Besitz von Karten, so muss er auch keine abgeben.

  Beispielszenario: Muss ein Spieler seine letzte Karte abgeben, so verliert er nicht direkt, sondern erst wenn er nicht mehr zugeben kann, d. h. sobald er selbst am Zug ist.

2. Erweiterung KOMA-Mathematiker-Kartenspiel

Sei das LOBO100-Blatt $(D^{(55)}, f)$ durch das KOMA-Mathematiker-Kartenspiel $D^{(55)}$ und die kanonische Abbildung f gegeben. Auf den Karten der Menge $B \coloneqq f^{-1}(\{\text{Bube}, \text{Dame}, \text{König}, \text{Joker}\})$ sind berühmte Mathematiker abgebildet. Wenn ein Spieler eine Karte aus B legt, so spielt er diese verdeckt aus und nennt laut den vollständigen Namen des abgebildeten Mathematikers. Erst danach sagt er laut den Spielwert an.

Eine Karte gilt als verdeckt ausgespielt, falls nur die Seite erkennbar ist, welche auf allen Karten aus $(D^{(55)}, f)$ identisch ist und kein anderer Spieler die identifizierende Seite sieht.

3. Erweiterung Schummeln

Es ist erlaubt, Karten verdeckt zu spielen und diese falsch anzusagen. Jeder Spieler darf den aktuell aktiven Spieler am Ende dessen Zuges des Schummelns bezüglich des aktuellen Zuges beschuldigen. Angenommen der Spieler Q beschuldigt den Spieler P. Dann gilt:

1. Wenn die von P gespielten Karten alle den angesagten Karten entsprechen und Q Karten auf der Hand hat, dann legt Q eine zufällige Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel.
2. Wenn eine von P gespielte Karte nicht der angesagten Karte entspricht und die Folge der wahren Bedeutungen, der von P gespielten Karten gültig bezüglich der Fundamentalregeln ist, dann verliert P alle gespielten Karten und muss seinen Zug von Anfang an wiederholen.
3. Ist die Folge der wahren Bedeutungen der von P gespielte Karte ungültig bezüglich der Fundamentalregeln, so verliert er das Spiel (Variante 1) bzw. die Runde (Variante 2).

Viel Spaß!

v2020.1