

APOKERLYPSE – Regelwerk v1.5 / 2-4 Spieler | ab 10 Jahren | 45 Minuten

1. Spielidee

Apokerlypse ist ein kompetitives Kartenspiel, das klassische Pokerhände mit individuellen Karteneffekten verbindet. Die Spieler kämpfen in einer apokalyptischen Welt um knappe Ressourcen. Wer seine Ressourcen verliert, scheidet aus – wer am Ende die meisten Ressourcen besitzt, gewinnt.

Pokerkenntnisse sind hilfreich, aber nicht allein entscheidend.

2. Spielmaterial

52 Karten (klassisches Pokerdeck, jede Karte mit individuellem Effekt), 48 Ressourcen-Chips, 16 Aktions-Chips, einen Gebermarker, vier Fraktionskarten (♠ Militär, ♥ Zivilisten, ♦ Plünderer, ♣ Zombies) sowie optional eine Zieheffekt-Hinweiskarte.

3. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 Ressourcen-Chips, eine Fraktionskarte und die Aktions-Chips seiner Fraktion (bei zwei Spielern je 1, bei drei oder vier Spielern je 2). Ein Spieler wird als Start-Geber bestimmt. Das Kartendeck wird gemischt und jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand. Die übrigen Karten bilden den Ziehstapel. Jeder Spieler besitzt zusätzlich einen eigenen Abwurfstapel.

4. Überblick über das Spiel

Das Spiel verläuft über mehrere **Geberrunden**. Jede Geberrunde besteht aus **einer Spielrunde**, mit **drei Phasen**:

1. **Phase 1 – Chip setzen (Pflicht), Karten ziehen, Karten abwerfen**
2. **Phase 2 – Chip setzen (freiwillig), Karten ziehen, Karten abwerfen**
3. **Phase 3 – Endwertung**

Die Kosten zum Ziehen von Karten **steigen mit jeder Geberrunde**.

5. Eskalierende Rundenkosten

Die Anzahl der Chips, die ein Spieler in Phase 1 und 2 zahlen muss, um Karten zu ziehen, hängt von der aktuellen Geberrunde ab:

Geberrunde Kosten pro Phase

1	1 Chip
2	2 Chips
3	3 Chips
4	4 Chips

Die Kosten gelten **für jede Zieh-Phase separat**.

6. Ressourcenmangel & Zieh-Beschränkung

Um Karten zu ziehen, muss ein Spieler die vollständigen Kosten der jeweiligen Phase bezahlen. Kann ein Spieler diese Kosten nicht aufbringen, darf er keine Karten ziehen.

Er spielt mit seiner aktuellen Hand weiter, kann keine Karten erhalten und keine Karten verlieren und ist damit immun gegen Effekte, die Karten entfernen würden. Er bleibt dennoch im Spiel und kann die Runde gewinnen. Chips dürfen weder vorgestreckt noch nachträglich bezahlt werden.

7. Ablauf einer Spielrunde

Phase 1 – Überleben I

Beginnend links vom Geber und im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler seine Aktion aus.

Wer die aktuellen Kosten bezahlen kann, zahlt diese und zieht nacheinander zwei Karten; wer nicht zahlen kann, zieht keine Karten. Zieh-Effekte werden angekündigt und sofort ausgeführt.

Nachdem alle Spieler gezogen haben, beginnt derselbe Spieler erneut mit dem Abwerfen. Jeder Spieler reduziert seine Hand anschließend auf maximal fünf Karten, sofern kein Effekt etwas anderes erlaubt. Effekte beim Abwerfen werden sofort abgehandelt.

Phase 2 – Überleben II

Phase 2 verläuft wie Phase 1, allerdings ist das Setzen der Chips freiwillig und Spieler können aussteigen. Spieler ohne Chips dürfen weiterhin teilnehmen, ziehen jedoch keine neuen Karten.

Phase 3 – Endwertung

Teilnahme

Alle Spieler können an der Endwertung teilnehmen, dürfen jedoch nach Phase 2 aussteigen. Wer noch Chips besitzt und teilnehmen möchte, zahlt die erforderlichen Chips in den Pot.

8. Endwertung

Alle verbleibenden Spieler decken gleichzeitig ihre Hand auf. Die Auswertung beginnt mit dem Spieler mit der schwächsten Pokerhand. Bei gleichen Händen beginnt der Spieler mit dem niedrigeren Kartenwert der entsprechenden Kombination (z. B. ein Paar Siebenen vor einem Paar Königen).

Die Blatt-Reihenfolge und die Punktwerte der jeweiligen Pokerhände lauten:

1 Pokerhand (Basispunkte)

Pokerhand	Punkte
High Card/Hohe Karte	0
One Pair / 1 Paar	2
Two Pair / 2 Paare	5
Three of a Kind / Drilling	9
Straight / Straße	14
Flush	18
Full House	25
Four of a Kind / Vierling	40
Straight Flush	60
Royal Flush	70

2 Karten-Zusatzpunkte

Karten mit Rang 7 oder höher geben Zusatzpunkte, unabhängig davon, ob sie Teil der Pokerhand sind. Karten von 2 bis 6 geben keine Punkte, Karten von 7 bis 10 einen Punkt und Bildkarten sowie Asse zwei Punkte.

3 Endwertungseffekte der Karten

Alle Karten zählen für die Endwertung. Effekte mit dem Timing „Endwertung“ werden in Spielerreihenfolge ausgeführt. Pro Spieler darf höchstens eine Strukturänderung angewendet werden.

4 Fraktionsfähigkeit

Jeder Spieler darf pro Runde eine Fähigkeit seiner Fraktion einsetzen, sofern nicht anders angegeben jederzeit.

5 Multiplikatoren

Jeder Spieler darf maximal einen Multiplikator anwenden. Multiplikatoren werden zuletzt berechnet.

9. Rundenende

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt die Runde und erhält alle Chips aus dem Pot. Bei Gleichstand teilen die beteiligten Spieler den Gewinn.

10. Spielende

Sobald ein Spieler keine Chips mehr besitzt, endet das Spiel nach Abschluss der aktuellen Runde. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt Apokerlypse.

11. Wichtige Klarstellungen

Im Spiel existieren keine Joker-Effekte. Effekte, die Kartenwerte verdoppeln, beziehen sich ausschließlich auf Karten-Zusatzpunkte. Blockeffekte betreffen nur Karteneffekte und nicht Fraktionsfähigkeiten. Bereits abgehandelte Effekte können nicht rückwirkend verändert werden.

Kurzregelwerk:

APOKERLYPSE – Kurzregelwerk

2–4 Spieler | ab 10 Jahren | ca. 45 Minuten

Spielmaterial

52 Karten (Pokerdeck mit individuellen Effekten), 48 Ressourcen-Chips, 16 Aktions-Chips, 4 Fraktionskarten (♠ Militär, ♥ Zivilisten, ♦ Plünderer, ♣ Zombies), 1 Gebermarker.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 Ressourcen-Chips, eine Fraktionskarte und die Aktions-Chips seiner Fraktion (bei zwei Spielern je 1, bei drei oder vier Spielern je 2).

Das Deck wird gemischt und jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand. Die übrigen Karten bilden den Ziehstapel. Jeder Spieler besitzt einen eigenen Abwurfstapel. Ein Spieler wird als Geber bestimmt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Geberrunden. Jede Runde besteht aus drei Phasen: zwei Ziehphasen und eine Endwertung. Die Kosten zum Ziehen von Karten steigen mit jeder Geberrunde.

Die **Chipkosten** pro Ziehphase richten sich nach der Zahl der Geberrunde. Also 1 Chip in Runde 1, 2 Chips in Runde 2 usw.

Phase 1

Beginnend links vom Geber und im Uhrzeigersinn entscheidet jeder Spieler, ob er die aktuellen Kosten bezahlt. Wer bezahlt, zieht zwei Karten und löst mögliche Zieh-Effekte sofort aus. Danach wird reihum abgeworfen, bis jeder Spieler höchstens fünf Karten auf der Hand hat. Abwurfeffekte werden sofort ausgeführt.

Phase 2

Phase 2 verläuft wie Phase 1, jedoch ist das Bezahlen freiwillig. Spieler können auch aussteigen. Spieler ohne Chips dürfen weiterhin teilnehmen, ziehen jedoch keine neuen Karten.

Ressourcenmangel

Wer die Kosten einer Ziehphase nicht vollständig bezahlen kann, zieht keine Karten. Er spielt mit seiner aktuellen Hand weiter, kann keine Karten erhalten oder verlieren und ist gegen Effekte geschützt, die Karten entfernen würden.

Endwertung

Alle verbleibenden Spieler decken gleichzeitig ihre Karten auf. Die Auswertung beginnt mit der schwächsten Pokerhand. Bei gleichen Händen entscheidet der Kartenwert der Kombination.

	1 ROYAL FLUSH	= 95		6 STRAIGHT	= 20
	2 STRAIGHT FLUSH	= 75		7 THREE OF A KIND	= 14
	3 FOUR OF A KIND	= 55		8 TWO PAIR	= 9
	4 FULL HOUSE	= 35		9 ONE PAIR	= 5
	5 FLUSH	= 25		10 HIGH CARD	= 2

Karten-Zusatzpunkte

Karten ab Rang 7 bringen zusätzliche Punkte, unabhängig davon, ob sie Teil der Pokerhand sind. 7-10 geben 1 Punkt, Bildkarten und Asse 2 Punkte. Maximal können 10 Zusatzpunkte erzielt werden.

Karteneffekte

Alle Karten können Effekte besitzen. Effekte mit dem Timing „Endwertung“ werden in Spielerreihenfolge ausgeführt. Jeder Spieler darf maximal eine Strukturänderung und einen Multiplikator anwenden.

Fraktionsfähigkeit

Jeder Spieler darf pro Runde eine Fraktionsfähigkeit einsetzen, sofern nicht anders angegeben jederzeit.

Rundenende

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde und erhält alle Chips aus dem Pot. Bei Gleichstand wird der Gewinn geteilt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Ressourcen mehr besitzt. Nach Abschluss der Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

Klarstellungen

Es gibt keine Joker-Effekte. „Zählt doppelt“ bezieht sich nur auf Karten-Zusatzpunkte. Blockeffekte betreffen ausschließlich Karteneffekte und nicht Fraktionsfähigkeiten. Bereits abgehandelte Effekte können nicht rückwirkend verändert werden.