

Regeln Falschspiel

(um Geld)

Tabelle Spieler

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 10 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4,5 | 4 | 3,5 | 3 | 2,5 | 2 | 1,8 | 1,6 | 1,4 | 1,2 | 1 | 1,2 | 1,4 | 1,6 | 1,8 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 |

Tabelle Meister

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Obere Mittelschicht | 4 | 8 | 12 | 16 | - | - |
| Oberschicht | - | 8 | 12 | 16 | 20 | - |
| Hochadel | - | - | 12 | 16 | 20 | 24 |

- bedeutet nochmal würfeln

Der Spieler sagt an welche Zahl er würfeln will und setzt einen Betrag. Dann würfelt er 6 W6 und wenn er Richtig liegt hat er gewonnen.

Die obere Spalte der Tabelle Spieler sind die Würfelresultate, die untere der Gewinnmodifikator.

Anschließend würfelt er eine Falschspielprobe, notiert das Ergebnis und danach sagt er an um wie viel er das Ergebnis verändern will.

Der Meister bestimmt den Falschspielwert des Aufpassers in der jeweiligen Spielhalle in dem er (verdeckt) einen W6 würfelt die Tabelle zu Rate zieht.

Dann würfelt dieser auch eine Falschspielprobe (ebenfalls verdeckt) und zieht sein Ergebnis vom Ergebnis des Spielers ab.

Das daraus entstandene Ergebnis ist die maximale Anzahl die der Spieler das Würfelresultat verändern kann. Verändert er das Ergebnis um mehr Punkte ist das Falschspiel aufgefliegen.