

## Zweite Chance

Nach der zweiten Bietrunde bekommt jeder Spieler eine weitere Handkarte.

Danach muss jeder Spieler eine seiner Handkarten abwerfen.



## Katze im Sack

Die erste Handkarte, die jeder Spieler bekommt, bleibt verdeckt vor ihm liegen.

Er darf sie sich nicht ansehen, sie wird erst nach der letzten Bietrunde aufgedeckt.



## Murmeltiertag

Die letzte ♠-Ereigniskarte wird noch einmal gespielt.

Falls noch keine ♠-Ereigniskarte gespielt wurde, dann mische diese Karte wieder in den Stapel und ziehe eine neue Ereigniskarte.



## Offenbarung

Immer wenn der Dealer oder ein Spieler eine Karte abwirft, wird diese aufgedeckt und bleibt bis zum Ende des Spiels offen liegen.



## Die will doch nur spielen

Keine Zusatzregel.



## Der Zeiger

Vor der letzten Bietrunde deckt jeder Spieler eine seiner Handkarten auf.



## Glücksrad

Nach dem Austeilen der Handkarten wird jeweils eine verdeckte Gemeinschaftskarte reihum zwischen zwei Spielern ausgeteilt.

Diese Karten werden auf dem Flop aufgedeckt und jede davon gilt nur für die zwei Spieler, zwischen denen sie liegt.

Auf dem Turn werden zwei Gemeinschaftskarten und auf dem River ein Gemeinschaftskarte ausgelegt, die für alle Spieler zählen.



## Vorschau

Die erste Gemeinschaftskarte des Flops wird direkt nach dem Austeilen der Handkarten offen ausgelegt.



## Dauids Kreuz

Nach dem Geben der Handkarten werden 9 Gemeinschaftskarten verdeckt als Kreuz ausgelegt (5 waagrecht und 5 senkrecht).

Auf dem Flop werden die äußeren 4 Karten aufgedeckt, auf dem Turn die angrenzenden 4 Karten und auf dem River die mittlere Karte.

Pokerkombinationen werden aus den Handkarten und den 5 waagrechten oder den 5 senkrechten Gemeinschaftskarten gebildet.




❖ **Verschmelzung**

Jeder Spieler kann von den 5 Karten zur Bildung seiner Pokerkombination 2 Karten zu einer neuen Karten zusammenaddieren, sofern beide Karten die gleiche Farbe haben und die Summe nicht höher als 14 (=Ass) ist.

Für Zahlenkarten gilt der Zahlenwert, für Bube=11, Dame=12, König=13 und Ass=14.


Ein durch Verschmelzung gebildetes Blatt verliert immer gegen ein gleich hohes normales Blatt, da dieses eine Karte mehr hat.



❖ **Double Flop Poker**

Es werden zwei getrennte Sets an Gemeinschaftskarten ausgelegt.  
Im Flop also 2x drei Karten, im Turn und River je 2x eine Karte.


Die beiden Spieler, die aus ihren Handkarten und den Karten des ersten bzw. zweiten Sets die höchste Pokerkombination bilden können, teilen sich den Pott.



❖ **Geheimnis**

Auf dem Flop wird beim Geben der drei Gemeinschaftskarten die dritte verdeckt ausgelegt.


Sie wird erst nach der letzten Bietrunde aufgedeckt.



❖ **Mit einem Auge offen**

Jeder Spieler bekommt die erste Handkarte offen ausgeteilt.


Sie bleibt das ganze Spiel über offen liegen (auch wenn er aussteigt).



❖ **Marathon**

Nach jeder Bietrunde wird immer nur eine Gemeinschaftskarte ausgelegt.


Wenn insgesamt 5 Gemeinschaftskarten ausgelegt wurden, folgt die finale Bietrunde.



❖ **Sprint**

Auf dem Flop werden alle fünf Gemeinschaftskarten ausgelegt.

Es folgt die finale Bietrunde.



❖ **Von Nichts kommt nichts**

Man kann das Spiel nur gewinnen, wenn man ein Paar Buben oder eine bessere Pokerkombination hat.

Sollte niemand ein ausreichend gutes Blatt haben, bleiben alle eingezahlten Chips für das nächste Spiel im Pott.


Sollten alle Spieler bis auf einen aussteigen, dann muss dieser sein Blatt zeigen, um seinen Gewinnanspruch zu rechtfertigen.



❖ **Dealer's Choice**

Der Dealer bestimmt eine bereits gespielte ❖-Ereigniskarte, die nochmal gespielt wird.

Falls noch keine ❖-Ereigniskarte gespielt wurde, dann mische diese Karte wieder in den Stapel ein und ziehe eine neue Ereigniskarte.




❖ **Auslöschung**

Nach dem Austeilen der Handkarten wird eine Karte offen weggelegt.

Alle anderen Karten mit dem gleichen Wert dürfen in diesem Spiel nicht zum Bilden von Pokerkombinationen benutzt werden.

Sollte ein Joker weggelegt werden, dann sind nur alle Jokerkarten ungültig.




❖ **Zufallsgenerator**

Zu Beginn von Flop, Turn und River würfelt der Dealer mit einem sechsseitigen Würfel:

Je nach gewürfelter Zahl wird folgende Anzahl an Gemeinschaftskarten ausgelegt:

- 1 oder 2: eine Gemeinschaftskarte
- 3 oder 4: zwei Gemeinschaftskarten
- 5 oder 6: drei Gemeinschaftskarten




❖ **Die Geisterhand**

Der Dealer teilt zusätzlich noch zwei Handkarten verdeckt für die Geisterhand aus.


Um den Pott zu gewinnen, müssen nicht nur alle Mitspieler, sondern auch das Blatt der Geisterhand geschlagen werden.

Gewinnt die Geisterhand, dann verbleiben alle Chips im Pott für das nächste Spiel.



❖ **Intuition**

Jeder Spieler kann vor der ersten Bietrunde eine seiner Handkarten abwerfen und erhält danach vom Dealer eine neue Handkarte.




❖ **Das Geisterhändchen**

Der Dealer teilt zusätzlich noch zwei Handkarten für das Geisterhändchen aus.

Falls vor dem Showdown alle Spieler bis auf einen aussteigen, dann muss dieser Spieler das Blatt des Geisterhändchens schlagen, um den Pott zu gewinnen.

Gewinnt das Geisterhändchen, dann verbleiben alle Chips im Pott für das nächste Spiel.



❖ **Lösegeld**


Wenn ein Spieler aussteigen möchte, dann muss er Chips in Höhe des aktuellen Big Blinds in den Pott legen.



❖ **3x4**

Auf Flop, River und Turn wird jeweils eine Reihe von 4 Gemeinschaftskarten ausgelegt, bis zum Schluss ein Rechteck aus dreimal 4 Gemeinschaftskarten ausliegt.

Pokerkombinationen können nur aus den Handkarten und den Reihen oder Spalten der Gemeinschaftskarten gebildet werden.




❖ **Schiebung**


Vor der ersten Bietrunde wählt jeder Spieler eine Handkarte aus und legt sie verdeckt ab.

Dann schieben alle Spieler die verdeckte Karte gleichzeitig zu ihrem linken Nachbarn weiter.


Dieser nimmt die Karte dann auf.



❖ [ ]



❖ [ ]





## Zweiköpfiger Drache

Jeder Spieler bekommt zwei getrennte Sets an Handkarten ausgeteilt, die er getrennt spielt.

Für jede Hand werden Einsätze gezahlt, die Blinds werden auch für jede Hand bezahlt.

(♦-Ereigniskarten, die die Handkarten der Spieler betreffen, werden auf jede Hand angewendet)



## Keine Gnade



Jeder Spieler muss in jeder Bietrunde mindestens den Big Blind Einsatz bezahlen oder aussteigen.



## ♠ Schwarze Witwen ♣

Wenn die Kreuz-Dame oder die Pik-Dame vor dem Showdown aufgedeckt wird, wird das aktuelle Spiel abgebrochen.

Alle Chips verbleiben im Pott.

Alle Spieler, die noch im Spiel waren, erhalten neue Handkarten und das Spiel beginnt von vorn.



## Spekulationsblase

Jeder Spieler muss vor dem Aufdecken einer Gemeinschaftskarte den Small Blind Einsatz in den Pott zahlen.



## Der große Zampano

Der Big Blind Spieler erhält eine zusätzliche Handkarte und muss vor der ersten Bietrunde eine seiner Handkarten abwerfen.



## Zwei wie Pech und Schwefel

Es werden zwei Joker ins Kartendeck gemischt.

Diese können jegliche Werte und Farben annehmen.

Es können somit auch 5 Gleiche als höchste Pokerkombination gebildet werden.



## Grundgebühr

Alle Spieler bezahlen vor der ersten Bietrunde den Small Blind Einsatz.

Ausgenommen ist der Big Blind Spieler, er bezahlt den Big Blind Einsatz.



## Pott Limit

Es darf nicht um mehr als die Größe des Gesamtpotts erhöht werden.



## Hart am Limit

Es darf nur um den Big Blind Einsatz erhöht werden.



★ **Mehrwert** ⓘ

Jeder Spieler bekommt eine zusätzliche Handkarte.



★ **Dabei sein ist Alles** ⓘ

Alle Spieler bezahlen den Big Blind Einsatz.

Die erste Bietrunde beginnt beim Spieler links vom Dealer.



★ **Doppelgänger** ⓘ

Mische einen Joker ins Deck.

Hat ein Spieler den Joker auf der Hand, dann zählt er als Kopie einer anderen Handkarte dieses Spielers.


Wird der Joker als Gemeinschaftskarte ausgespielt, dann zählt er als Kopie einer anderen Gemeinschaftskarte. Jeder Spieler entscheidet für sich, als welche Kopie der Joker zählt.



★ **Dealer's Choice** ⓘ

Der Dealer bestimmt eine bereits gespielte ★-Ereigniskarte, die nochmal gespielt wird.

Falls noch keine ★-Ereigniskarte gespielt wurde, dann mische diese Karte wieder in den Stapel ein und ziehe eine neue Ereigniskarte.




★ **Ihr Einsatz bitte** ⓘ

Vor dem Geben der Handkarten muss jeder Spieler einmal würfeln und zahlt basierend auf der gewürfelten Zahl:


- 1 oder 2: kein Grundeinsatz
- 3 oder 4: Small Blind Einsatz
- 5 oder 6: Big Blind Einsatz

Die erste Bietrunde beginnt beim Spieler links vom Dealer.



★ **Der will doch nur spielen** ⓘ


Keine Zusatzregel.



★ **Murmeltiertag** ⓘ

Die letzte ★-Ereigniskarte wird noch einmal gespielt.


Falls noch keine ★-Ereigniskarte gespielt wurde, dann mische diese Karte wieder in den Stapel und ziehe eine neue Ereigniskarte.



★ **Omaha** ⓘ

Jeder Spieler bekommt zwei zusätzliche Handkarten.

Pokerkombinationen dürfen nur aus genau **2** Handkarten + **3** Gemeinschaftskarten gebildet werden.




★ **Wilde Karten** ⓘ

Nach dem Ausgeben der Handkarten wird eine Karte offen weggelegt.

Alle anderen Karten gleichen Wertes gelten in diesem Spiel als Joker, sie können beliebige Werte und Farben annehmen.

Es können somit auch 5 Gleiche als höchste Pokerkombination gebildet werden.



★ **Qualitätskontrolle** ⓘ

Jeder Spieler bekommt 4 Handkarten.

Jeder Spieler muss vor der ersten Bietrunde 2 Handkarten auswählen und abwerfen.

CC BY-NC

★ **Opportunismus**

Nach dem Austeilen der Handkarten kann sich jeder Spieler entscheiden, ob er eine weitere Handkarte erhält. Tut er dies, dann darf er zur Bildung seiner Pokerkombination nur noch maximal eine seiner Handkarten benutzen.

CC BY-NC

★ **Destillation**

Jeder Spieler bekommt 5 Handkarten.

Nach jeder Bietrunde wirft jeder Spieler eine Handkarte ab, wenn er noch mehr als 2 Handkarten hat.

Nach der letzten Bietrunde wirft jeder Spieler alle Handkarten bis auf 2 ab.

CC BY-NC

★ **Schatzsucher**

Vor Beginn des Spiels werden von der Bank zusätzlich Chips in Höhe des doppelten Big Blind Einsatzes in den Pott gelegt.

CC BY-NC

★ **Die List** ⓘ

Als zusätzliche Pokerkombination gilt eine Hand aus 5 roten Karten (Herz und Karo) oder aus 5 schwarzen Karten (Pik und Kreuz).

Diese Kombination ist höher als Ein Paar und niedriger als Zwei Paare.

CC BY-NC

★ **Eskalation**

Alle Karten, die den gleichen Wert haben wie die Gemeinschaftskarte, die als Letzte in diesem Spiel aufgedeckt wird, zählen als wilde Karten.

Die wilden Karten können beliebige Werte und Farben annehmen.

Es können somit auch 5 Gleiche als höchste Pokerkombination gebildet werden.

CC BY-NC

★ **Kill Blind**

Diese Karte tritt nur in Kraft, wenn ein Spieler allein das vorherige Spiel gewonnen hat.

Der Sieger des vorherigen Spieles zahlt in diesem Spiel den Kill Blind in doppelter Höhe des aktuellen Big Blinds in den Pott.

Falls der Spieler auch Small Blind oder Big Blind ist, muss er diesen nicht zusätzlich bezahlen.

Der Spieler links vom Kill Blind beginnt die Bietrunde.

CC BY-NC

★ [ ] ⓘ

—

CC BY-NC

★ [ ] ⓘ

—

CC BY-NC