

## Würfelfase

Beim echten Sabacc im Star Wars-Universum haben sowohl Spieltisch als auch Spielkarten eine bemerkenswerte Besonderheit, die diesem Kartenset leider, aber verständlicherweise fehlt. Ein Computerprogramm im Spieltisch verändert in zufällig gewählten Abständen willkürlich die Werte aller (!) sich im Spiel befindlichen Karten. Dieser Mechanismus ist es, der Sabacc seine Unberechenbarkeit und seine Spannung verleiht. Ein Spieler kann gerade eben noch ein spitzen Gewinnblatt in der Hand halten und schon im nächsten Moment ausgebombt sein.

Um diesen zufallsgesteuerten Vorgang zu simulieren wird in diesem Regelwerk ein Würfel verwendet.

Hat ein Spieler die Wettphase beendet, so würfelt er. Das Ergebnis hat folgende Auswirkungen:

- |         |                            |
|---------|----------------------------|
| 1 bis 5 | keine Auswirkungen         |
| 6       | Kartenwerte verändern sich |

Im Falle einer 6 zieht jeder Spieler von seinem rechten Nachbarn eine verdeckte Karte und lässt den Mitspieler zu seiner Linken eine der eigenen Karten nehmen. Dieser Modus verändert willkürlich den Gesamtwert der eigenen Karten, ohne den Spielfluss sonderlich zu stören, ist aber relativ weit vom Original entfernt.

Eine alternative Spielvariante ist, dass im Falle einer 6 alle Spieler ihre Karten in die Mitte werfen, woraufhin der Geber diese mischt und wieder an alle verteilt. Dabei muss natürlich darauf geachtet werden, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten, die er zuvor auf der Hand hatte, erhält. Dieser Modus ist wesentlich näher am Original, da sich alle Kartenwerte ändern (außer man erhält zufällig wieder eine oder mehrere der eigenen Karten), er ist aber auch zeitaufwendiger und bremst den Spielfluss ein wenig.

## Sprechphase

Im Anschluss an die Würfelfase fragt der sich am Zug befindende Spieler seine Mitspieler, ob jemand das Blatt sehen möchte. Ist dies nicht der Fall, kann der Spieler mit der letzten Phase weitermachen. Möchte jemand anderes die Karten sehen, so müssen alle Spieler ihre Karten offen auf den Tisch legen und sagen, welchen Gesamtwert sie erreicht haben.

Das Anschauen der Karten beendet eine Runde.

*Wichtig: Der sich am Zug befindende Spieler kann nicht selbst die Karten sehen wollen. Außerdem müssen in dieser Runde bereits alle Spieler einmal dran gewesen sein, bevor man das Blatt sehen kann.*