MULTIPLAYER FANTASY-KORTSPIL

DRAGON ANTE

Regler til v2 - Enhanced Edition

Betting, fold og spectator-mode

DA

Spil drager. Bluff med dine mønter. Vind puljen.

Bemærk: Dragon Ante er en original fan-lavet spilversion inspireret af fantasy-kortspil på kroer i rollespilsverdener. Den gengiver ikke officielle Three-Dragon Ante-kort, artwork eller proprietære korttekster.

Regelversion 2.0

2-10 spillere + tilskuere

1 Formål, lobby og opsætning

Målet i hver runde er at vinde puljen - enten med den stærkeste flight af tre drager eller ved at få alle modspillere til at folde.

2-10	30	2	3
spillerpladser	startmønter	ante pr. runde	kort pr. spiller

Opret et spil

1. En spiller opretter rummet og bliver **host**.
2. Host vælger maksimum fra 2 til 10 spillere.
3. Spillet laver en 6-tegns rumkode og et invitationslink.
4. Andre kan joine som spiller, mens spillet er i lobbyen.
5. Når mindst 2 spillere sidder ved bordet, kan host starte.

Kortbunken

Der er **45 originale dragekort**:

- 5 dragetyper / farver
- 9 styrker i hver farve
- Grundstyrke fra 1 til 9

Bunken blandes på ny ved hver rundestart.

Spiller eller tilskuer?

Spiller

Får 30 mønter, en plads ved bordet og kan spille kort og satse.

Nye spillere kan kun joine, før spillet er startet første gang.

Tilskuer

Kan se bordet, puljen, spillede kort og action-loggen, men kan ikke foretage spilhandlinger.

Tilskuere optager ikke en spillerplads og kan joine efter spilstart. Skjulte hænder forbliver skjulte.

Hostens rolle: Hosten starter første og efterfølgende runder. Host har ingen ekstra fordel under selve runden.

2 En rundes struktur

Hver runde består af tre kortfaser. Efter hver kortfase kommer en separat bettingrunde.

Kort 1	Bet 1	Kort 2	Bet 2	Kort 3	Bet 3
Alle aktive spiller	Check / call / raise / fold	Alle tilbage spiller	Ny bettingfase	Sidste drage	Sidste bet og scoring

Når en runde starter

1. **Ante:** Alle spillere med mindst 2 mønter betaler 2 til puljen.
2. **Aktive spillere:** Spillere med færre end 2 mønter står over og får ingen hånd.
3. **Kort:** Hver aktiv spiller får 3 tilfældige dragekort.
4. **Startspiller:** Den første aktive spiller starter. Startpositionen roterer fra runde til runde.
5. **Kortfase:** Hver spiller, som ikke har foldet, spiller præcis ét kort.
6. **Betting:** Når alle tilbageværende har spillet et kort i fasen, begynder betting.

Kortfase

Spillerne tager tur efter tur i bordrækkefølge. Foldede spillere springes over.

Spillede kort bliver liggende åbent i spillerens **tableau / flight**.

Bettingfase

Hver bettingfase starter på **0**. Mønter fra tidligere bettingfaser bliver i puljen, men skaber ikke et call-krav i den nye fase.

Husk rytmen: Kort - bet - kort - bet - kort - bet - score.

Hvis kun én spiller er tilbage

Så snart alle andre har foldet, slutter runden med det samme. Den sidste spiller vinder hele puljen uden flere kort eller scoring.

3 Betting: de fire handlinger

En bettingfase fortsætter, indtil alle spillere, der stadig er med, har svaret på den seneste indsats og står på samme beløb.

Check

Du satser 0 og bliver i runden. Du kan kun checke, når dit manglende call-beløb er 0.

Call

Du betaler præcis det beløb, der mangler for at matche den aktuelle indsats.

Raise

Du matcher den eksisterende indsats og hæver den samtidig. Et enkelt raise skal være **1-10 mønter**.

Fold

Du opgiver retten til puljen i denne runde. Allerede satsede mønter bliver i puljen.

Hvornår er betting færdig?

Alle ikke-foldede spillere skal:

- have handlet efter det seneste raise, og
- have samme bidrag i den aktuelle bettingfase som den aktuelle indsats.

Derefter starter næste kortfase - eller scoring efter tredje bettingrunde.

Ingen all-in: Hvis du ikke har nok mønter til at betale et call, kan du ikke calle i denne version. Du må folde.

Hvad koster et raise?

Hvis den aktuelle indsats er 3, og du selv allerede har lagt 1, koster et raise med +4 i alt 6 mønter: 2 for at matche 3 og yderligere 4 for at hæve til 7.

Efter et raise: Spillere, der allerede havde checket eller callet, kan blive nødt til at handle igen, fordi de nu skal svare på det nye højere beløb.

4 Bettingeksempel

Et kort eksempel viser, hvorfor et raise kan sende turen rundt om bordet mere end én gang.

Tur	Handling	Aktuel indsats	Resultat
Asta	Check	0	Asta betaler intet og bliver med.
Borin	Raise +3	3	Borin betaler 3. Tidligere checks er ikke længere nok.
Cora	Call	3	Cora betaler 3 og matcher Borin.
Asta	Call	3	Asta betaler 3. Alle aktive står nu på 3.

Hvis Cora i stedet raiser

Antag at Cora vælger **raise +2** i stedet for call. Den aktuelle indsats bliver så 5. Borin har allerede 3 i fasen og mangler 2; Asta har stadig 0 og mangler 5.

Borin

Kan call 2, raise yderligere 1-10 eller folde.

Asta

Kan call 5, raise yderligere 1-10 eller folde.

Hver bettingfase er selvstændig: Efter kort nr. 2 starter næste bettingfase igen med en aktuel indsats på 0, selv om puljen allerede indeholder ante og mønter fra første bettingfase.

Fold betyder resten af runden: En spiller, der folder efter kort 1 eller 2, spiller ingen flere kort og kan ikke vinde puljen. De allerede spillede kort forbliver synlige.

5 Sådan spiller du dine drager

På din korttur vælger du ét af dine tilbageværende kort og lægger det åbent i din flight.

Din tur

1. Se dine skjulte kort på hånden.
2. Vælg præcis ét dragekort.
3. Kortet lægges åbent efter dine tidligere kort.
4. En eventuel effekt ved udspilning sker straks.
5. Turen går til næste aktive spiller, der endnu ikke har spillet i denne kortfase.

Rækkefølgen betyder noget

Kortene gemmes i den rækkefølge, de spilles.

Det er især vigtigt for **Storm / blå**, som kun får sin +1 bonus, når kortet er dit **tredje spillede kort**.

Startspilleren får ingen direkte scorebonus.

Samlet score = grundstyrke + kortbonusser + formationsbonus

Kortenes styrker

Styrke	Rang	Styrke	Rang	Styrke	Rang
1	Wyrmling	4	Raider	7	Elder
2	Scout	5	Sentinel	8	Ancient
3	Hunter	6	Warrior	9	Sovereign

Skjulte hænder: Kun ejeren får sin hånd sendt fra serveren. Andre spillere og tilskuere ser kun håndens størrelse og de åbne kort.

6 De fem dragetyper

Fire dragetyper kan give ekstra score. Verdant / grøn giver i stedet en mønt, når den bliver spillet.

Crimson - rød

War Flame: Hvert rødt kort får +1 score for hvert andet Crimson-kort i din flight.

2 røde = +2 samlet. 3 røde = +6 samlet.

Storm - blå

Storm Timing: +1 score, hvis kortet er dit tredje spillede kort.

Det er placeringen som nr. 3, der tæller.

Verdant - grøn

Verdant Tribute: Få straks 1 mønt fra banken, når kortet spilles.

Mønten kommer ikke fra puljen og er ikke score.

Sun - guld

Radiant Crown: +2 score, hvis kortets grundstyrke deler den højeste grundstyrke i din flight.

Flere Sun-kort kan få bonus ved delt højeste styrke.

Shadow - sort

Shadow Guile: +2 score, når kortets grundstyrke er 4 eller lavere.

Styrke 1-4 giver bonus. Styrke 5-9 gør ikke.

Formationsbonus

Monochrome Flight

Alle 3 kort har **samme farve**: **+3 score**.

Prismatic Flight

Alle 3 kort har **forskellige farver**: **+4 score**.

To kort i samme farve og ét i en anden giver ingen formationsbonus.

7 Scoring, puljen og uafgjort

Hvis mindst to spillere stadig er med efter tredje bettingfase, scorer spillet automatisk deres flight.

Scoringsrækkefølge

1. Læg grundstyrken på dine tre kort sammen.
2. Tilføj relevante Crimson-, Storm-, Sun- og Shadow-bonusser.
3. Tilføj +3 for Monochrome eller +4 for Prismatic, hvis betingelsen er opfyldt.
4. Højeste samlede score vinder puljen.

Scoreeksempel

#	Kort	Styrke	Bonus
1	Sun Ancient	8	+2, fordi 8 er højeste grundstyrke
2	Storm Warrior	6	0, fordi Storm ikke er kort nr. 3
3	Shadow Raider	4	+2, fordi styrken er 4 eller lavere

Grundscore: 8 + 6 + 4 = 18

Kortbonusser: 2 + 2 = 4

Prismatic Flight: +4

Samlet score: 26

Verdant: En grøn drages mønt beholdes, selv hvis du senere folder eller taber runden.

Uafgjort

Puljen deles så ligeligt som muligt mellem alle med højeste score. En eventuel restmønt går til den første af de lige vindere i den aktive spillerækkefølge.

Sejr ved fold

Hvis alle andre folder, vinder den sidste aktive spiller hele puljen straks. Der beregnes ingen score.

8 Næste runde og spillets afslutning

Mønterne følger spillerne fra runde til runde. Efter en afsluttet runde kan host starte den næste.

Næste runde

- Alle med mindst 2 mønter betaler ny ante.
- Spillere med færre end 2 står over.
- Aktive spillere får 3 nye tilfældige kort.
- Startpositionen roterer.
- Puljen begynder med den nye ante og vokser med betting.

Game over

Hvis færre end to spillere kan betale næste ante, kan en normal ny runde ikke begynde, og spillet går i **game over**.

Den aktuelle digitale version udpeger ikke en særskilt samlet kampvinder. Slutbeholdningen viser, hvem der endte med flest mønter.

Hvad bevares mellem runder?

Bevares	Nulstilles / oprettes på ny
Spillernes møntbeholdning	Hænder og spillede kort
Spillerpladser og host	Fold-status
Tilskuere i rummet	Bettingbidrag og aktuel indsats
Rummets kode	Kortbunken blandes igen

Spillere, der står over: En spiller med færre end antebeløbet fjernes ikke fra rummet; spilleren er bare ikke aktiv i den nye runde.

Nye deltagere efter spilstart

Efter spillet er startet, kan nye personer fortsat joine som **tilskuere**, men ikke tage en ny spillerplads i det igangværende spil.

9 Hurtig reference

Denne side kan bruges ved bordet, når I bare skal huske rækkefølgen og de vigtigste regler.

Før runden

2 i ante. 3 kort til hver aktiv spiller. Kun spillere med mindst 2 mønter er aktive.

Kortfase

Spil 1 kort hver. Foldede spillere springes over. Effekter ved udspilning sker straks.

Betting

Check ved 0 i call. **Call** for at matche. **Raise** +1 til +10. **Fold** opgiver puljen.

Rundeafslutning

Mindst 2 tilbage efter Bet 3: score. Kun 1 tilbage: vinder puljen straks.

Farver på én linje

Farve	Huskeregel
Crimson / rød	Flere røde styrker hinandens score.
Storm / blå	+1 når det er dit tredje spillede kort.
Verdant / grøn	+1 mønt straks ved udspilning.
Sun / guld	+2 hvis kortet deler højeste grundstyrke.
Shadow / sort	+2 ved grundstyrke 1-4.

Formationer

Monochrome

3 ens farver = **+3**.

Prismatic

3 forskellige farver = **+4**.

Kort huskeregel: Kort - bet - kort - bet - kort - bet - score. Hvert nyt raise kræver nye svar fra de øvrige aktive spillere.

> **Teknisk note:** Spillet opdaterer klienterne løbende via polling. Det ændrer ikke reglerne; det betyder blot, at andre spilleres handlinger normalt vises efter kort tid.