

STRAD (Version 1.1)

Mit STRAD wird ein Würfespiel simuliert. Alle Mitspieler geben pro Runde 3 Würfe auf eine Zielscheibe ab. Die Felder der Würfescheibe sind mit verschiedenen Wurfpunkten belegt. Es gibt *allgemeine* und *besondere* Felder. In den allgemeinen Feldern können beliebig viele Pfeile stecken (die Punktzahl wird auf alle aufgeteilt), in den besonderen Feldern kann nur maximal ein Pfeil stecken (bei mehreren Treffern behindern sich die Pfeile gegenseitig, so dass alle herausfallen). Sieger des gesamten Spiels ist derjenige, der als erster genau 222 Wurfpunkte erzielt hat (wobei auch negative Wurfsergebnisse erzielt werden können). Neueinsteiger sind jederzeit willkommen.

Mitspieler: Es können beliebig viele Wurfexperten teilnehmen ($n := \text{Anzahl}$). Jeder hat 3 Würfe pro Runde, wobei zu jedem negativ zählenden Wurf dies explizit angegeben werden muss. Die Pfeile aller Mitspieler werden auf eine Zielscheibe geworfen und bleiben dort bis zur Auswertung stecken.

Würfescheibe: Die Würfescheibe besteht aus $8 \cdot n + 1$ Feldern, d.h. ein Zentrum und pro Mitspieler ein Ring a 8 Feldern darum. Im Uhrzeigersinn betragen die Wurfpunkte der Ringfelder 13, 2, 12, 5, 10, 8, 11, 3 Punkte und das Zentrum hat 30 Punkte. Das Zentrum wird mit Z bezeichnet, die umliegenden Ringe (von innen nach außen) mit Y, X, W, V, Das Zentrum und die Ringe V, R, ... (jeder 4. Ring) sind besondere Felder, auf denen maximal ein Pfeil treffen kann. Das Zentrum erhält die Besonderheit durch die hohe Punktzahl (30 Wurfpunkte), die besonderen Ringfelder verdoppeln die Punktzahl des ursprünglichen Wertes.

Zugabgabe: Jeder Spieler gibt 3 Würfe der Form (Ring, einfacher Punktwert) ab, z.B.
(Z,30) für das Zentrum (besonderes Feld)
(X, -2) für Kreisring X (allgemeines Feld) mit Feld der Punktzahl 2, aber negativ!
(V, 11) für Kreisring V (besonderes Feld) mit Feld der Punktzahl 11.

Auswertung: Erst nachdem alle Spieler geworfen haben, erfolgt die Auswertung. Sollten mehrere Spieler ein und dasselbe besondere Feld belegen, so werden alle diese Pfeile entfernt (keine Wertung). Bei den allgemeinen Feldern wird die entsprechende Wurfpunktzahl durch die Anzahl der Treffer dividiert und auf $n,0$ oder $n,5$ gerundet (auf oder ab). Jeder Spieler erhält anschließend seine so erhaltenen Punkte (unter Berücksichtigung von negativ zählenden Würfeln) gutgeschrieben.

Zum o.g. Beispiel:

Sollten alle Felder einfach besetzt sein, so erhält der Spieler $30 - 2 + 2 \cdot 11 = 50$ Punkte, sollten alle Felder genau 2-mal belegt sein, so erhält der Spieler $0 - 2/2 + 0 = -1$ Punkt.

Ergebnisse: In der Ergebnisdarstellung erscheinen alle Würfe aufgelistet, sowie die jeweils erzielten Punktzahlen pro Runde und insgesamt.

Neueinsteiger: Prinzipiell können jederzeit neue Spieler hinzukommen. Allerdings werden erst in der darauffolgenden Runde die Anzahl der Ringe erhöht, da sonst der äußere Ring nur dem Neueinsteiger bekannt wäre. Die 3 Würfe werden auf die alte Zielscheibe abgegeben, die Auswertung erfolgt allerdings in zwei Schritten. Im ersten Schritt findet die Auswertung in der zuvor beschriebenen Weise für die Altspieler statt (die Würfe der Neueinsteiger werden nicht berücksichtigt). Im zweiten Schritt werden die Würfe der Neueinsteiger berücksichtigt. Auf einem Feld, welches bereits von einem Altspieler getroffen wurde, erhält er so viele Punkte, wie ein Altspieler, auf einem Feld, das von keinem Altspieler getroffen wurde, die volle Punktzahl.

NMR-Regel: Wer zweimal hintereinander unentschuldigt fehlt (d.h. ohne Vorankündigung) oder dreimal in einem Turnier schwänzt, wird vom laufenden Turnier ausgeschlossen und darf erst beim nächsten Turnier wieder eingreifen. Prinzipiell gelten die Würfe der vorangegangenen Runde, allerdings werden ab dem 2. NMR im Turnier keine Punkte mehr gutgeschrieben (beim 1. NMR war es die Post, die geschlabbert hat). Die Pfeile bleiben stecken und werden für die Punktwertung der anderen berücksichtigt. Vorabgaben sind für bis zu 2 nachfolgenden Turnieren (d.h. also 2 zusätzlich zum aktuellen) möglich, um der Post (oder den Mitstreitern) ein Schnippchen schlagen zu können.