

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



18.03.2026

Session 18

Anleitung & Digitale Tools

Agenda

15.00 - 15.15

CHECK-IN

15.15 - 16:00

Anleitungen

16:00-16:10

Pause

16:10 - 17:30

Digitale Tools

17:30 - 17:45

Pause

17:45 - 18:45

Praxis Digitale Tools

18:45 - 19:00

Organisatorisches

CHECK-IN

Welche Anleitung findet ihr gut/schlecht?

DISKUSSION

- Was nervt euch an Anleitungen?
- Was macht gute Anleitungen aus?

Wann nutzt man die Anleitung?

- Vor dem Spiel
- Während des Spiels
- Nachklapp
- Wiedereinsteig

Ziele einer Anleitung

- Vermitteln, wie das Spiel funktioniert
- Spielende schnell ins Spiel bringen
- Fragen während des Spiels beantworten
- Schneller Wiedereinstieg
- Edge Cases klären

Typische Struktur

- Titel, Einleitung, Kategorie, Spezifikationen
- Spielmaterial
- Aufbau
- Ziel
- Spielprinzipien (bei komplexen Spielen)
- Rundenablauf
- Aktionen
- Spielende und Wertung
- Tipps zum Spiel (bei komplexen Spielen)
- Rückseite: Beispiele, Ikonografie, Glossar, Regel-Reminder

Grundregeln

- Spielziel vor Aktionen erklären (Warum vor wie)
- Aufbau mit Foto/Illustration
- Aufbau Schritt für Schritt erklären
- Beispiele nutzen
- Icon in Anleitungen einbinden
- Sprachliche und grafische Konsistenz: Stil, Formulierungen, Schreibweise, Lay-out, Begriffe
-

Spielablauf

- mit klarer Reihenfolge erklären
- z.B. Rundenbeginn, Aktionen, Rundenende
- Wer fängt an? Wann ändert sich Start?
- Es muss klar werden, wann eine Runde und wann eine Partie endet
- Schritt für Schritt Endscoring (mit Gleichstandsregel)

Typische Fehler

- Regeln in falscher Reihenfolge
- Begriffe werden nicht erklärt
- unterschiedliche Begriffe werden für gleiche Sachen verwendet
- Wichtige Regeln in falschen Absätzen
- unklare Sprache/Formulierungen
- Spiel/Runde/Partie – oft verschieden verwendet. Ideal: Spiel=Produkt, Partie=1 Spieldurchgang, Runde=Teilabschnitt
- zu wenig Beispiele
- triviale Dinge werden nicht erklärt (z.B. *“Ihr spielt im Uhrzeigersinn”*)
- zu wenig Fotos/Illustrationen

Tipps Formulierungen

- “wenn” nicht verwenden, da viele Bedeutungen
- ✗ wenn (zeitlich) → ✓ sobald - *“Sobald du diese Karte spielst,...”*
- ✗ wenn (Auslöser) → ✓ wann immer - *“Wann immer du eine Karte spielst,...”*
- ✗ wenn (Kondition) → ✓ falls - *“Falls ihr zu dritt spielt,...”* oder konditionaler Nebensatz = *“Spielt ihr zu dritt, ...”*
- Beispiele kursiv
- Schlüsselwörter hervorheben
- “Kann” nie positiv (✗Du kannst 1 Karte ziehen) verwenden, da Optionalität nicht klar ist, sondern nur einschränkend (✓Du kannst max. 10 Gold haben).
- “Dürfen” nie verneint verwenden (✗Du darfst nicht)
- müssen = obligatorisch, nicht müssen = optional
- du darfst = optional, du kannst nicht = obligatorisch

Tipps Formulierungen

- Ziffern statt Zahlworte nutzen (insbesondere auf Karten/Spielmateral)

“Falls in einem Satz 2 Zahlen vorkommen.”

“Falls in 1 Satz zwei Zahlen vorkommen.”

- Schachtelsätze vermeiden
- aktiv statt passiv
- Bei Kausalitäten mit Bedingungen beginnen

✓ *“Würfelst du eine 6, bewege dich.”* statt ✗ *“Bewege dich, sobald du eine 6...”*

- Verbalstil/Nominalstil in Überschriften (für 1 entscheiden)

“Einheiten bewegen” / “Das Bewegen von Einheiten”

- pro/je : für eins entscheiden
- ✓ Ende der Partie statt ✗ Spielende
- ✓ Vorbereitungen statt ✗ Spielaufbau

Sonstige Hinweise

- Rechtsichere Bezeichnungen auf der Verpackung, z.B. wenn das Geld Münzen/Euro o.ä. im Spiel heißt muss auf der Verpackung Pappmünzen, Münzmarker o.ä. stehen
- In Beispielen den Namen der Farbe statt Personennamen
- Fachbegriffe vermeiden: Figuren einsetzen statt Worker Placement, Kartenwahl statt Draft
- Direkte Anrede: Du/ihr
- Erst-Testpartien mit Anleitung durchführen zum Verständlichkeitstest

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape forms the bottom edge of the image.

DIGITALE TOOLS

nanDECK

Was ist nanDECK?

- kostenloses Tool
- Skriptsprache zum Erstellen von Grafikelementen
- gut geeignet um schnell Prototypen zu erstellen, zu ändern und dabei die Daten immer im Blick zu haben

AutoSave On

File Home Insert Draw Page Layout Formulas Data Review View Automate Help Acrobat

P12

	A	B	C	D	E	G
1	name	keyword	anzahl	preis	effekt	bild
2	Algae Inc	euro	4	5	Erhalte 1 Alge	algae.webp
3	Kunterpunkt	roll and write	4	2	Würfle 3 Würfel	kunterpunkt.webp
4	Fossilium	euro	4	4	Kaufe 1 Museum	fossilium.webp
5	Total		12			



nanDECK - Ver. 1.28.3

New deck wiz LINK

Open deck all TEXT

Reopen deck > HTMLTEXT

Library IMAGE

Save as ICON

Exit program ICONS

Validate

Build deck

Print deck

Save images MT

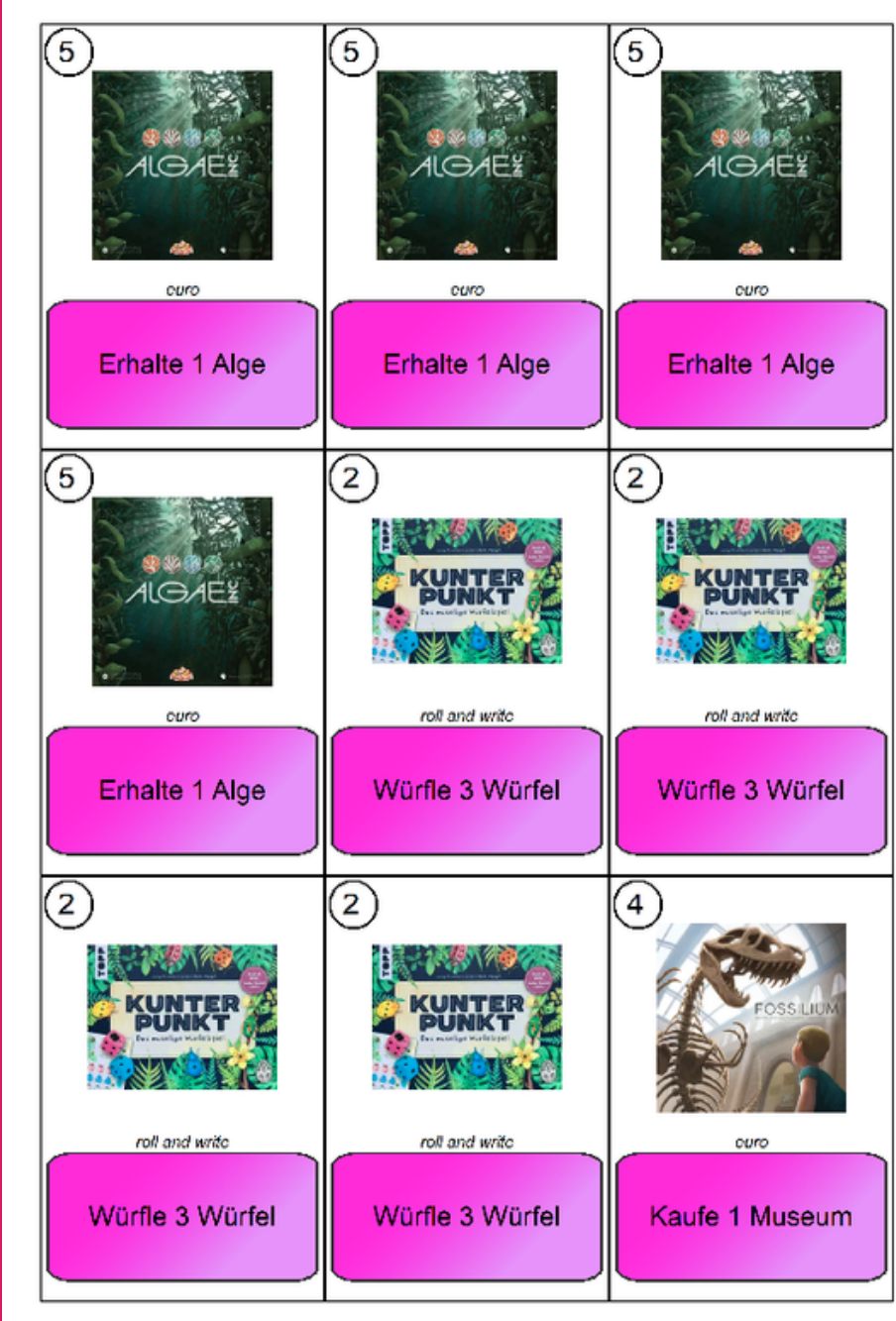
PDF CP

GIFa TIFF

Print script

Hint: remember that LINKMULTI makes copies of all duplicate cards. If you want

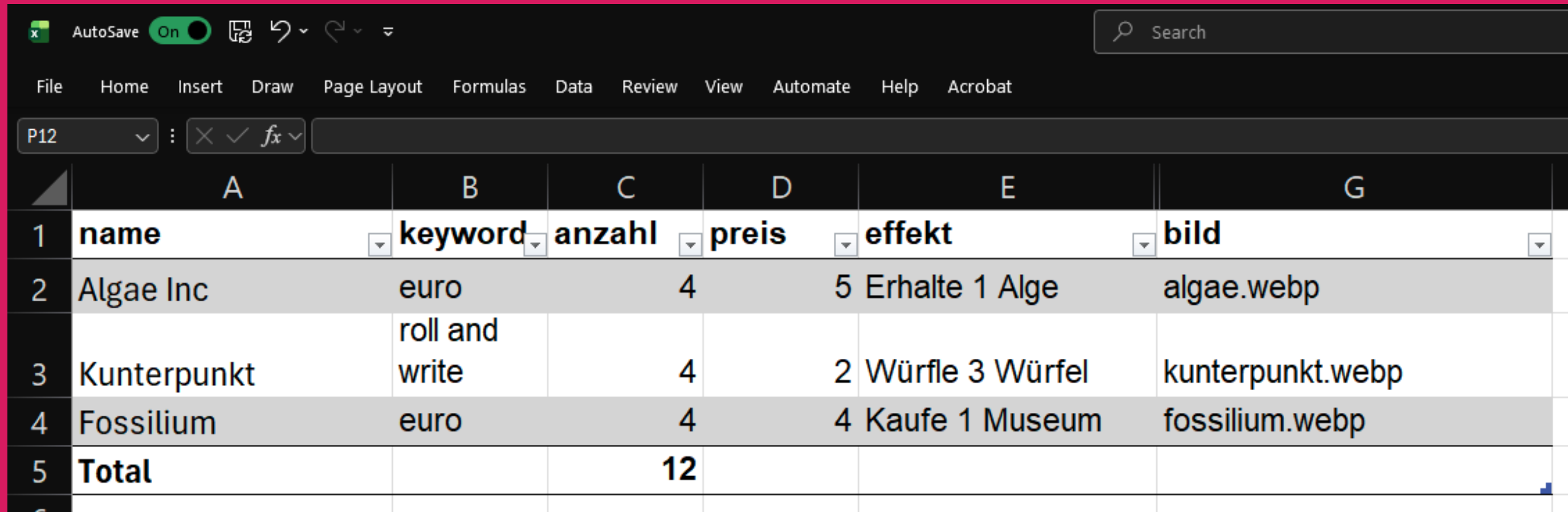
```
cc.txt
1 LINKMULTI = anzahl
2 LINK=cards.xlsx
3
4 BORDER=RECTANGLE, #000000, 0.05
5 UNIT=CM
6 PAGE=21,29.7, PORTRAIT, HV
7 DPI=300
8 CARDSIZE=6,9
9 BASERANGE=,ON
10
11 [num] = 12
12 cards=[num]
13
14
15
16 ;costs
17 FONT = Arial, 18, t, #000000
18
19 circle=,0.1,0.1,1,1,#000000,#ffffff,0.05
20 IMAGE =,join("bilder/", [bild]),1,1,4,4
21
22 text=, [preis], 0.37,0.37, 90%, 5%, left, center
23
24 ;Action Effects of cards
25 FONT = Arial, 16, t, #000000
26 roundrect=,2.5%,65%,95%,30%,#333333,#E796FF#FF00E2@45,0.05,5,5
27 text=, [effekt], 5% , 75%, 90%, 10%, center, center
28
29
30
31 font=arial,10,it,#000000
32 text=, [spec], 0 , 95%, 100%, 5%, center, center
33
34
```



Getting Started

- nanDECK von <https://nandeck.com/> herunterladen und installieren
- Ordner anlegen, in dem Skript, Tabelle und Grafiken abgelegt werden
- Excel Tabelle mit Kartendaten erstellen
- Deck in nanDECK anlegen (z.B. mit New Deck Wizard)

Excel Datei



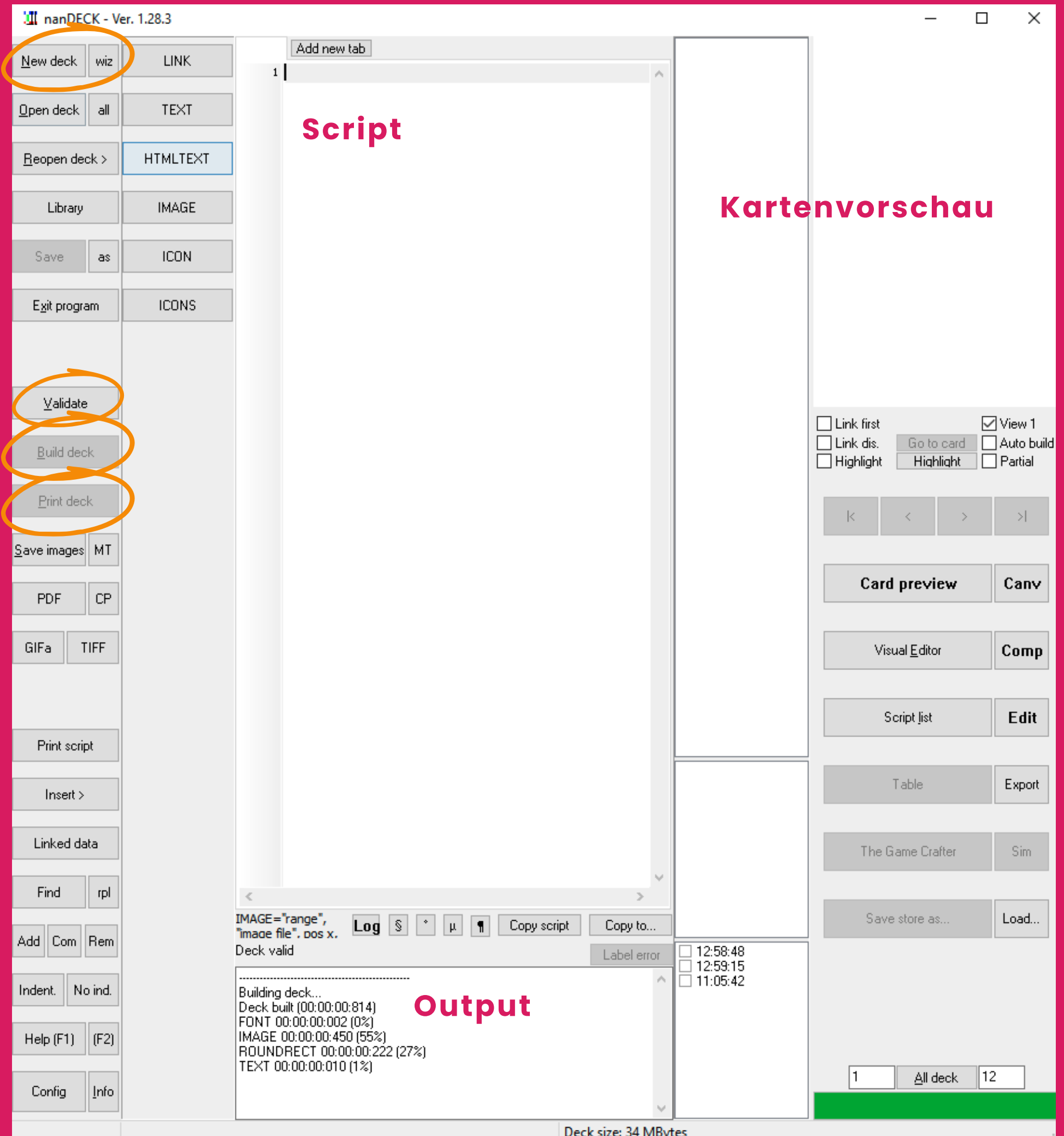
	A	B	C	D	E	G
1	name	keyword	anzahl	preis	effekt	bild
2	Algae Inc	euro	4	5	Erhalte 1 Alge	algae.webp
3	Kunterpunkt	roll and write	4	2	Würfle 3 Würfel	kunterpunkt.webp
4	Fossilium	euro	4	4	Kaufe 1 Museum	fossilium.webp
5	Total		12			

- Als Tabelle anlegen (statt Liste), um Daten analysieren zu können
- einfache Spaltentitel, zum Referieren in nanDECK
- Spalte *Anzahl*, um mehrere Exemplare der gleichen Karte zu generieren
- Gesamtzahl der Karten berechnen und anzeigen lassen

nanDECK

New Deck: Neues Deck anlegen (**wiz** für UI)

Validate, Build, Print: Deck prüfen, erstellen und druckbereit machen



nanDECK

Grundeinstellungen für das Kartendeck:

- Kartengröße
- Rand
- Kartenanzahl (muss leider immer manuell angegeben werden)
- Angaben zum Druckformat
- Verlinkung der Tabelle, die als Input benutzt wird

The screenshot shows the 'New deck wizard' dialog box with the 'Page setup' tab selected. Handwritten orange arrows and circles highlight specific features mentioned in the text:

- An arrow points from the text 'Kartenanzahl (muss leider immer manuell angegeben werden)' to the 'Number of cards' input field, which is circled in orange.
- An arrow points from the text 'Verlinkung der Tabelle, die als Input benutzt wird' to the 'Link data file' input field, which is also circled in orange.

The dialog box contains the following sections and options:

- Page setup** (selected tab):
 - Border:** ☒ Rectangle, ☐ Rounded, ☐ Mark, ☐ None
 - Border color & Thickness:** 'Choose' button, Thickness (cm):
 - Card size:** Width: , Height:
 - Page size:** ☐ A3, ☒ A4, ☐ Letter, ☐ Custom
 - Custom size:** Width: , Height:
 - Page orientation:** ☒ Portrait, ☐ Landscape, ☒ Center page
 - Units:** ☒ cm, ☐ mm, ☐ inch
 - Page Margins:** Left (cm): , Right (cm): , Top (cm): , Bottom (cm):
 - Gap between cards:** Horizontal (cm): , Vertical (cm):
 - BASERANGE:** ☒ ON (Nth sequence / Nth card), ☐ OFF (Nth sequence / Nth range)
 - Link data file:**
 - Checkboxes:** ☐ Automatic layout from linked file, ☐ Visible grid, ☐ Use frames
- Buttons:** Cancel, Confirm + Visual, Confirm (highlighted with a blue border)

nanDECK

- Verlinkte Tabelle und Angabe, welche Spalte für Anzahl der Duplikate genutzt wird
- Grundangaben aus dem Wizard übernommen

- Einfügen einer Grafik
- Einfügen eines Textes
- Einfügen einer Form

```
cc.txt  Add new tab
1 LINKMULTI = anzahl
2 LINK=cards.xlsx
3
4 BORDER=RECTANGLE, #000000, 0.05
5 UNIT=CM
6 PAGE=21,29.7, PORTRAIT, HV
7 DPI=300
8 CARDSIZE=6,9
9 BASERANGE=, ON
10
11 [pfad] = "bilder/"
12 [num] = 12
13 cards=[num]
14
15
16
17 ;costs
18 FONT = Arial, 18, t, #000000
19
20 circle=,0.1,0.1,1,1,#000000,#ffffff,0.05
21 IMAGE =,join([pfad], [bild]),1,1,4,4,,p
22
23 text=, [preis], 0.37,0.37, 90%, 5%, left, center
24
25 ;Action Effects of cards
26 FONT = Arial, 16, t, #000000
27 roundrect=,2.5%,65%,95%,30%,#333333,#E796FF#FF00E2@45,0.05,5,5
28 text=, [effekt], 5% , 75%, 90%, 10%, center, center
29
30
31
32 font=arial,10,it,#000000
33 text=, [keyword], 0 , 60%, 100%, 5%, center, center
34
```

nanDECK

- Text einfügen:
 - Zunächst Font definieren
 - Dann Text einfügen

```
FONT = Arial, 18, t, #000000
```

```
text=, [preis], 0.37,0.37, 90%, 5%, left, center
```

betreffende
Karten
(Default: alle)

Text
(hier: Verweis
auf Spalte)

Position
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

Größe
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

Alignment
horizontal
dann vertikal

nanDECK

- Form einfügen:
 - Kreis (circle), rechteck (rectangle oder roundrect)

```
roundrect=,2.5%,65%,95%,30%,#333333,#E796FF#FF00E2@45,0.05,5,5
```

↖
betroffene
Karten
(Default: alle)

↖ ↗
Position
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

↖ ↗
Größe
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

↑
Rahmenfarbe

↑
Füllfarbe
(hier als
Farbverlauf)

↑
Rahmendicke

↑
Eckenrundung

nanDECK

- Bild einfügen:
 - Pfad der Bilder relativ zur Tabelle
 - Dateiname kann aus Tabelle ausgelesen werden

```
IMAGE =,join("bilder/", [bild]),1,1,4,4,,p
```

↖
betroffene
Karten
(Default: alle)

↑
Pfad

↖
Dateiname
(hier: Verweis
auf Spalte)

↑ ↑
Position
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

↖ ↖
Größe
X dann Y
(absolut oder
prozentual)

↖
Flag, die anzeigt,
wie mit Größe des
Bildes umgegangen
wird

TABLETOPIA

FREE 1 WEEK PLAYER TRIAL

PLAYER GOLD & DESIGNER BASIC

Monthly



Annual

2 Months OFF

Bronze

FREE

- ✓ 2 games simultaneously
- ~~Premium games~~
- ~~Guests in premium games~~

SELECT

Silver

\$129⁹⁷/annual

- ✓ 2 Months OFF
- ✓ First week for FREE
- ✓ 6 games simultaneously
- ✓ Premium games
- ~~Guests in premium games~~

SELECT

Gold

\$199⁹⁷/annual

- ✓ 2 Months OFF
- ✓ First week for FREE
- ✓ 10 games simultaneously
- ✓ Premium games
- ✓ Guests in premium games

THIS IS YOUR PLAN

You will not be charged now, only after your first free week ends

START PLAYER'S FREE TRIAL

Paid subscriptions are recurring. By clicking START PLAYER'S FREE TRIAL you agree to our [Terms of Use](#). Designer plans are billed today. You can cancel or upgrade/downgrade anytime.



PLAYGROUND

WORKSHOP

ABOUT

HELP



HOME

OBJECTS

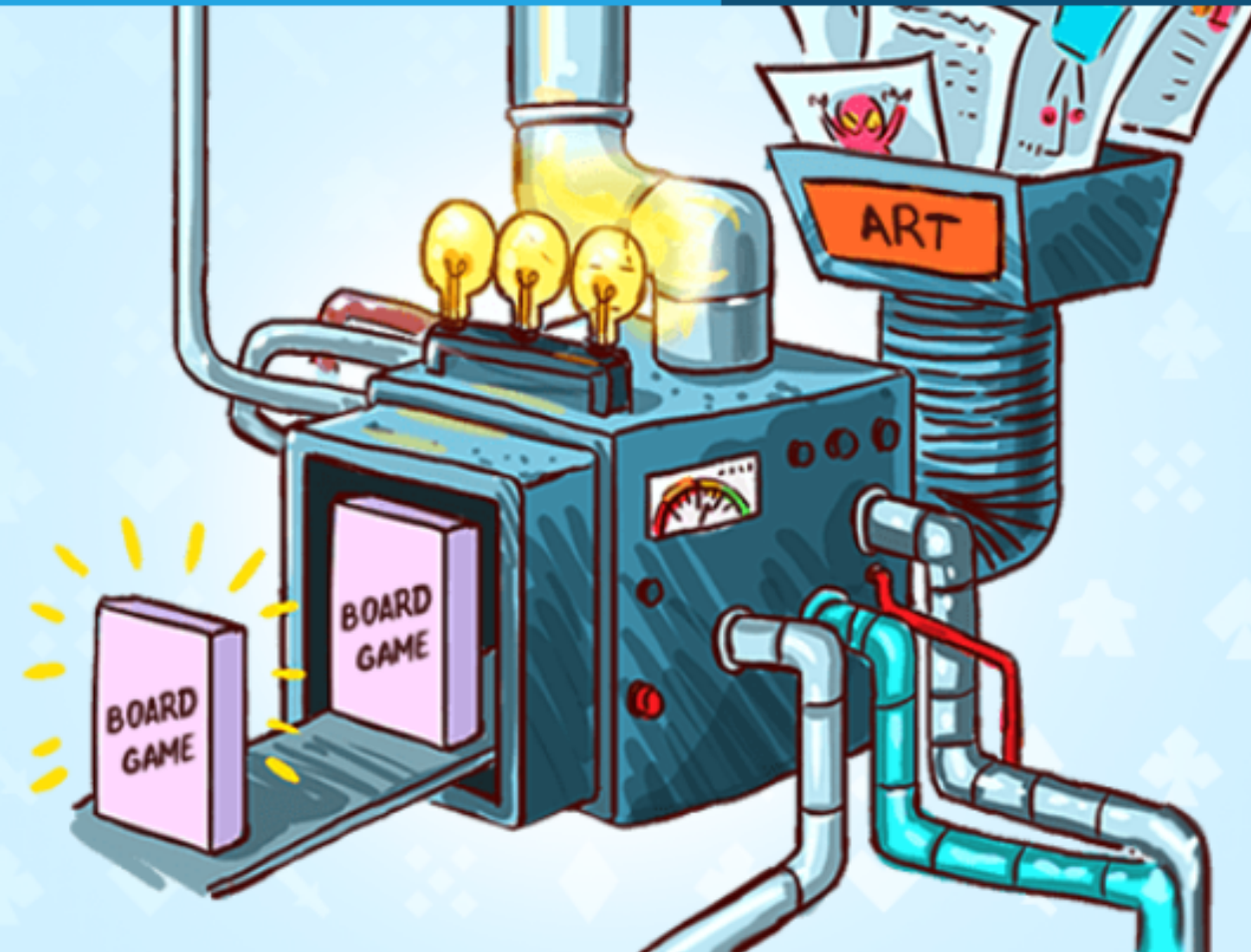
Go Premium!

Search

WORKSHOP

Get to work! Create, playtest, demonstrate, promote, and monetize your own games.

CREATE NEW GAME



CREATE GAME

Upload

Drag an image here or browse for an image to upload.

Change

A picture is a must-have. It looks best if it is a 3D game box. Use an image in PNG or JPG under 1MB in size. 410x514px resolution looks best.

Drag an image here or browse for an image to upload.

Change

This banner is optional, but it will make the game page much more vivid and appealing. Use an image in PNG or JPG under 3MB in size. 1880x546px resolution looks best.

Gallery

+ Add Files to Gallery

Add pictures to the gallery to help people visualize your game. You can use photos from the physical game or screenshots from Tabletopia (preferred). The first image in the gallery will also be used as the background for the game room.

Links

Name

Link

+ Add Link

Rules ?

+ Add Rules

Fill

Game Name

Game Name field is required

Alternative Name

Game Type

Classical

URL

tabletopia.com/games/

Game on BGG

ASIN

Age

16+

Playing time

From

15m

To

45m

Description

Submitted by

Credits

Designer

Name

Link

+ Add Credit

Your name and role (publisher) will be attached automatically.

Access

For personal use only

Available to all users

Contact us to make the game available for players in Games Catalog:
games@tabletopia.com

I accept the [Terms of Use](#)

Select if you accept the User Agreement

SAVE

CANCEL

Game Name

Mein erstes Spiel

Access

For personal use only

Available to all users



Credits

Submitted by



Redaktion FLINTA*stisch

This game is not available for players in Games Catalog. You can test or play it with other people via [play zones](#). If your game is [ready for the public](#) then contact us to open the game to all users: games@tabletopia.com.

Please check out [Usability Guide](#) before sending to publication.

CREATE SETUP

EDIT

MORE...

Mein erstes Spiel

16+ 15m - 45m

Published

[Classical](#) | [Adventure](#)

Updated: 17 Mrz 26

Setups

[Create Setup](#)

Setup is the set of game components you need to play the game which may differ depending on the number of players, language, and some other factors.



Setup: Mein erstes Spiel 

In Progress

Updated: 17 Mrz 26

EDIT SETUP

MORE...

Open game page

Players from

1

 to

8

Language

English

Setup Name

Access

For personal use only

Default Setup

☐

Platform

Web/Steam

Workflow

Objects Folder

Settings

Objects Usage (1)

1. Create or Select Featured Objects for Game

Create game specific objects or select common objects like dice, meeples, counters, etc from Featured catalog.

Create Object

Browse Featured Objects

2. Set Up Objects on Table

Set up objects on table depending on the number of players and game's edition. It's initial state of the game.

Edit Setup

3. Build & Publish

Run setup publishing to make it available for review, playtests or for other players.

Publish

Workflow

Objects Folder

Settings

Objects Usage (1)

Winner Determination

None

Enable Hand

☒

Allow to create decks with drag-and-drop

☒

Workflow Objects Folder Settings Objects Usage (1)

1. Create or Select Featured Objects for Game

Create game specific objects or select common objects like dice, meeples, counters, etc from Featured catalog.

Create Object **Browse Featured Objects**

Bags
8 Bags

Blocks
12 Game Pieces

Busts
12 Game Pieces

Charle's Deck
52 Cards

2 Tokens

Chess
13 Game Boards, Game Pie...

Classic Deck
52 Cards

Classic Meeples
12 Game Pieces

Counters
0 Counters

Cubes 10
11 Game Pieces

Cubes 15
12 Game Pieces

Cubes 20
12 Game Pieces

Cubes 8
12 Game Pieces

Custom Meeples
16 Groups. Tokens

Cylinders d10h15
11 Game Pieces

Cylinders d15h10
11 Game Pieces

All Objects Any Availability

Featured > Cubes 20

Cubes 20
12 Game Piece

☐ Select All

Copy selected objects to 'My' catalog

Users

Filter Groups

☒ **Mein erstes Spiel**
0 Objects
Updated 17 Mrz 26

Black Cube 20
Game Piece

Workflow **Objects Folder** Settings Objects Usage (1)

All objects related to the game are stored in specific game's folder to manage and easily access them while game & setups creation. It's similar to files and folders management on your PC/Mac.

[Open Game's Objects Folder](#)



My > [Mein erstes Spiel](#)

Mein erstes Spiel

[Edit](#) Folder contains objects for game: [Mein erstes Spiel](#)

2 Game Pieces

☐ Select All

[Copy to](#)

[Move to](#)

[Delete](#)

[Create New Group](#)

[Copy from](#)



Random

☐ OFF



Black Cube 20
Game Piece



Blue Cube 20
Game Piece

1. Create or Select Featured Objects for Game

Create game specific objects or select common objects like dice, meeples, counters, etc from Featured catalog.

Create ObjectBrowse Featured Objects

2. Set Up Objects

Set up objects and game's edition. It's initial state of the game.

Edit Setup

3. Build & Publish

Run setup publication for your game or for other players.

Publish

Object Type to Create

Card

Card Deck

Counter

Picture Counter

Die

Game Board

Game Piece

Hidden Area

Musicbox

Skybox

Tile

Tile Deck

Token

TABLETOPIA

OUR KICKSTARTER CAMPAIGN

CompanyAboutCommunityDiscordUseful LinksHelpStay in TouchSubscribe

CREATE CARD DECK

My > Mein erstes Spiel

Upload "Back" image

Drag on image here or browse for an image to upload.

4,4x6,24 cm / 440x624 px

Change

Use an image in PNG or JPG, limited to up to 2000x2000px, max size 3MB. The size of this object will be defined by the front side image while the back side will adjust accordingly.

4,4x6,2 cm

100%

By default 10 pixels = 1 mm, but you can change this ratio.

Configure Magnetic Map

Size in HandDefault

Upload "Front" image

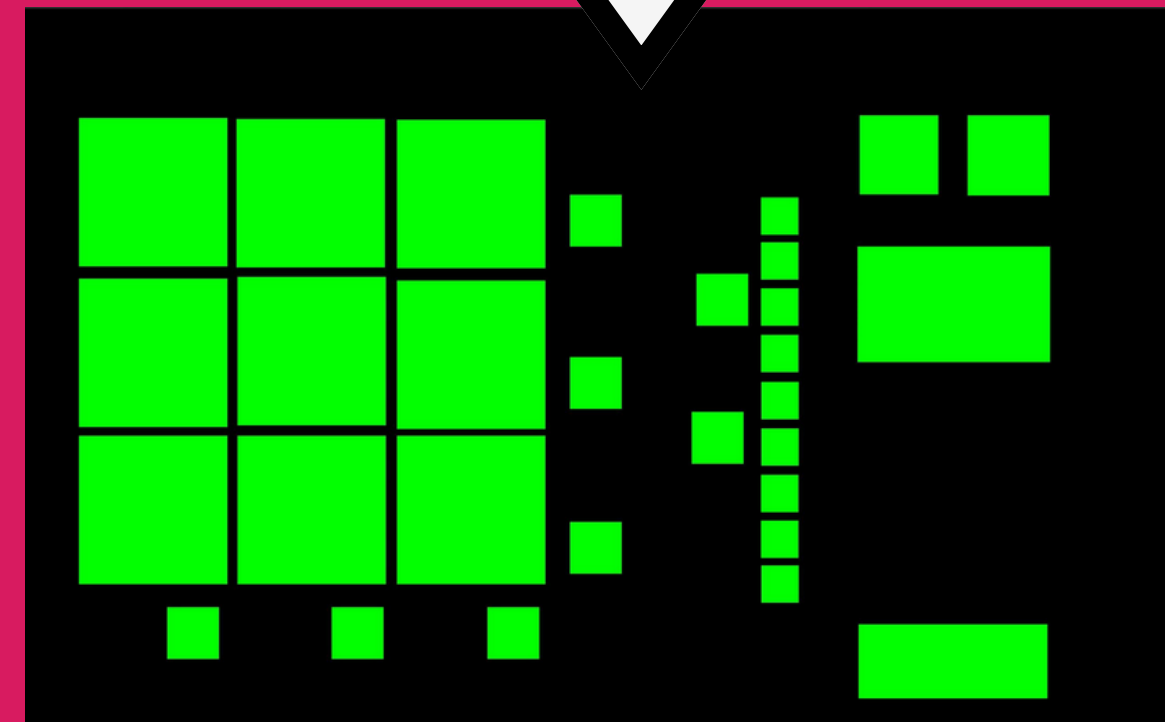
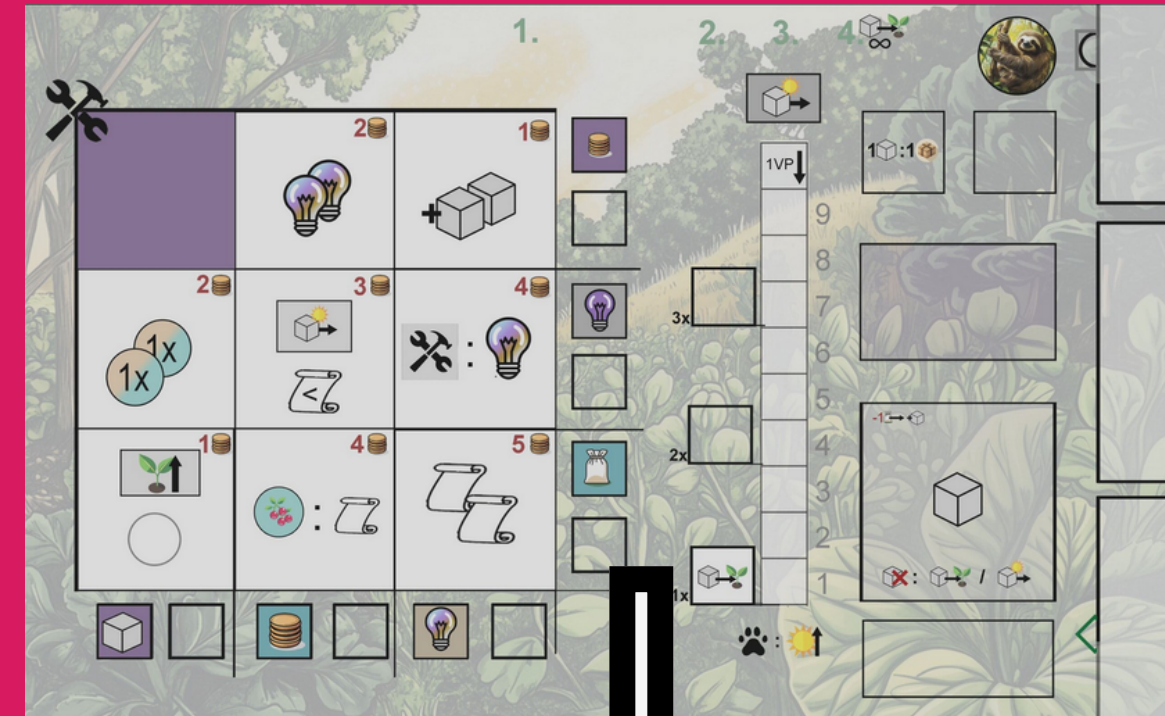
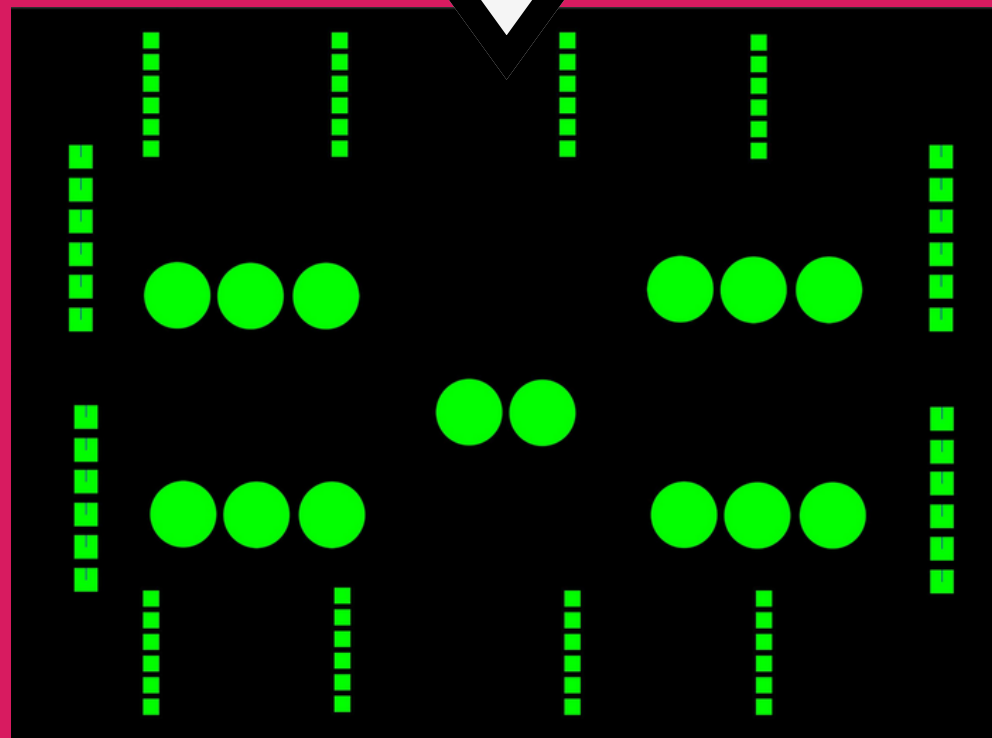
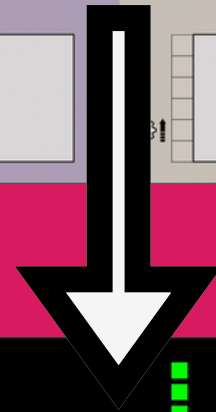
+ Upload Images

Fill

Name[Filename]

LanguageLanguage independent

Magnetic Map

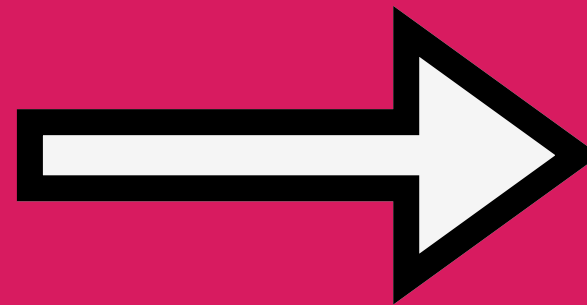


Magnetic Map

Automatisches Einrasten von Objekten beim Platzieren

Farben

- schwarz #000000
- rot #ff0000
- grün #00ff00
- blau #0000ff



Color of Magnetic Cells

The color of the magnetic cell defines whether the object should be automatically flipped to the specified side (front or back):

- **Red color** cell makes the object automatically placed **front side up**.
- **Blue color** cell makes the object automatically placed **back side up**.
- And when you use **green color** on magnetic map – cards **will not flip on this place**.

Rotation

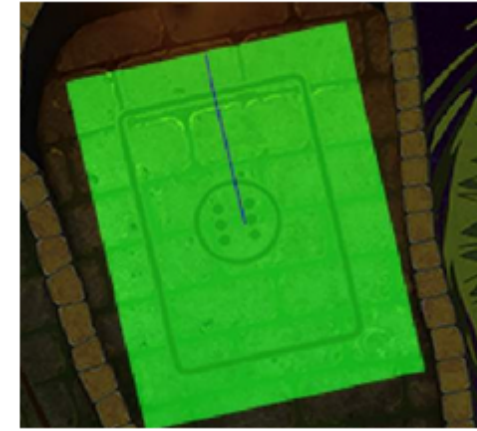
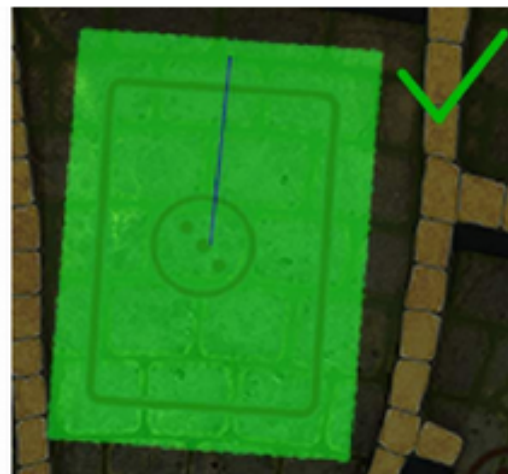
- The vector must be exactly 1 pixel width.



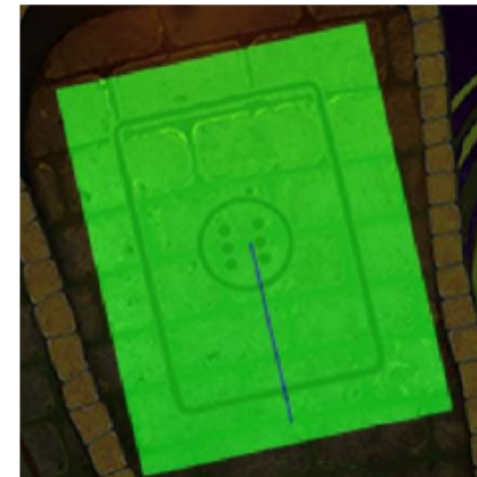
- Use any color but black and the color of the magnetic cell.



- The vector must be drawn roughly from the center of the cell to one of its sides.

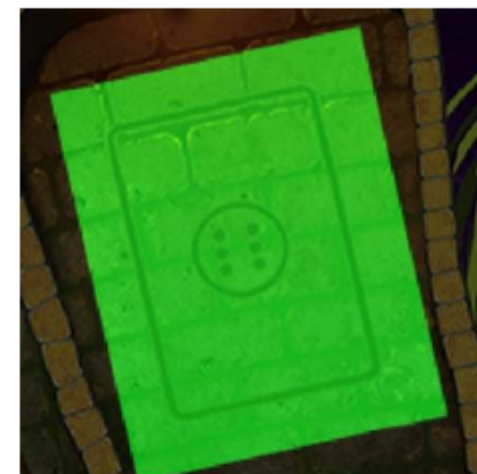


When the vector is going up from the center the card is rotated up



When the vector is going down from the center the card is rotated down

If there is no vector in the cell, the placed object will not be rotated when players place it down.



Card is not rotated automatically, when there is no vector

Objects Behaviour

▼ Dice

☒ **Allow Interaction** ⓘ

Available Actions

ⓘ Move

☒

ⓘ Roll

☒

ⓘ Flip

☒

ⓘ Rotate

☒

ⓘ Lock/Unlock

☒

Placement Restrictions

ⓘ Hand

☒

Initial behavior

ⓘ Randomize Rotation

☐

ⓘ Randomize on Start

☐

Save

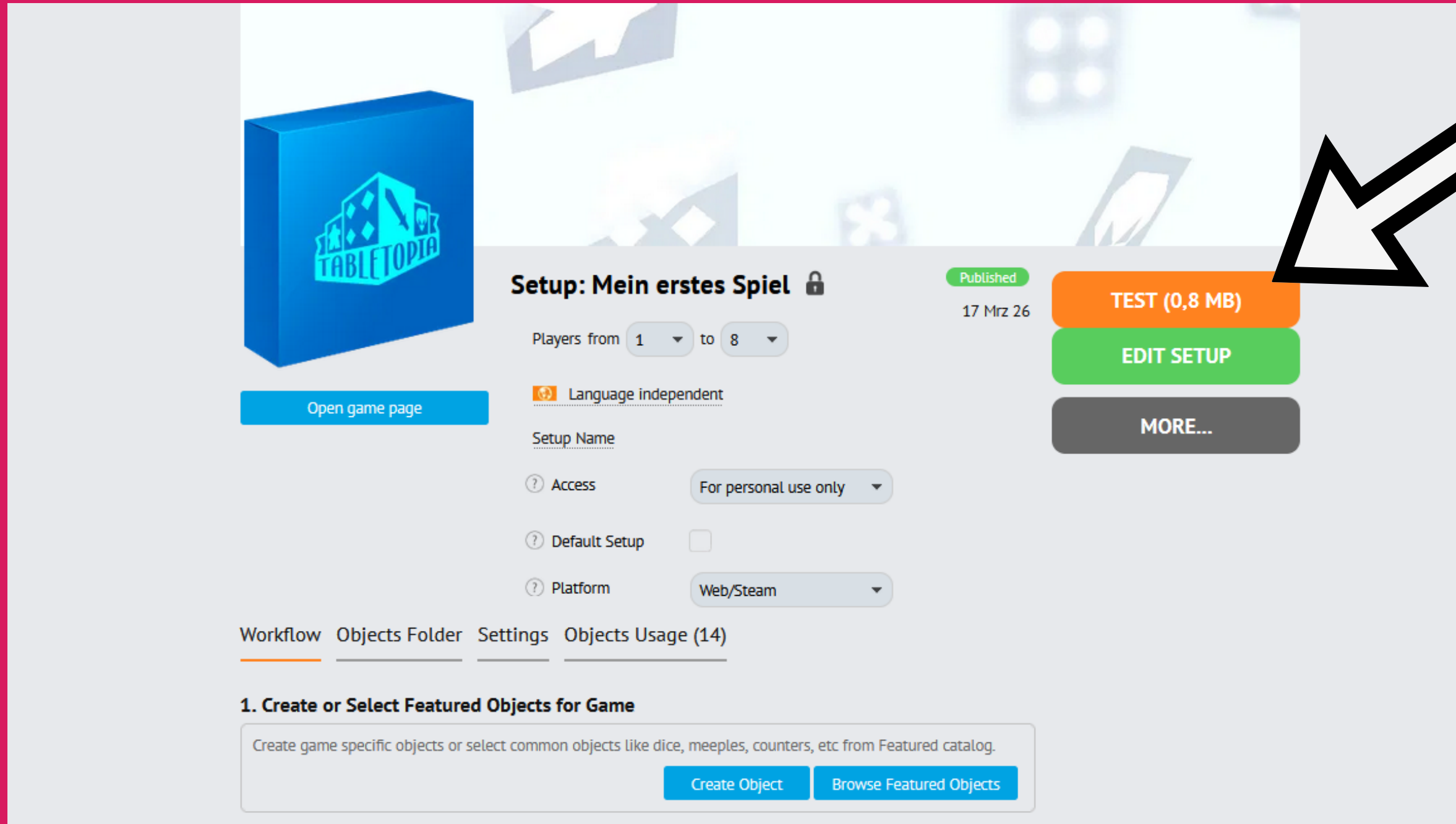
Cancel

Edit Set-up

Nachdem die Objekte hinzugefügt wurden, kann das Set-up bearbeitet werden

- F → Komponente umdrehen (flip)
- Shift + Klick → mehrere Objekte auswählen
- Strg (Ctrl) + Klick → einzelne Objekte zur Auswahl hinzufügen/entfernen
- Strg gedrückt: Rotieren
- Rechtsklick (auf Objekt) → Aktionen wie mischen, ziehen, drehen, stapeln
- Rechtsklick halten + Maus bewegen → Kamera drehen
- Mausrad → rein-/rauszoomen
- Linksklick halten + ziehen → Objekt bewegen
- R → Objekt drehen
- Q um 180 Grad drehen
- Y einzoomen

Save & Publish



The screenshot shows the 'Setup: Mein erstes Spiel' (Setup: My first game) interface in Tabletopia. On the left is a blue 3D box with the 'TABLETOPIA' logo. Below it is a blue button labeled 'Open game page'. The main setup area includes a title 'Setup: Mein erstes Spiel' with a lock icon, a 'Published' status, and a date '17 Mrz 26'. Below these are settings for 'Players from 1 to 8', 'Language independent' (with a flag icon), 'Setup Name' (a text input field), 'Access' (set to 'For personal use only'), 'Default Setup' (an unchecked checkbox), and 'Platform' (set to 'Web/Steam'). To the right of the setup area are three buttons: 'TEST (0,8 MB)' in orange, 'EDIT SETUP' in green, and 'MORE...' in grey. A large white arrow with a black outline points from the right towards the 'TEST' button. At the bottom, there is a tabbed interface with 'Workflow' selected, followed by 'Objects Folder', 'Settings', and 'Objects Usage (14)'. Under the 'Workflow' tab, the section '1. Create or Select Featured Objects for Game' contains a text box with the instruction 'Create game specific objects or select common objects like dice, meeples, counters, etc from Featured catalog.' and two buttons: 'Create Object' and 'Browse Featured Objects'.

Setup: Mein erstes Spiel 

Published 17 Mrz 26

Players from 1 to 8

 Language independent

Setup Name

? Access For personal use only

? Default Setup ☐

? Platform Web/Steam

Open game page

TEST (0,8 MB)

EDIT SETUP

MORE...

Workflow Objects Folder Settings Objects Usage (14)

1. Create or Select Featured Objects for Game

Create game specific objects or select common objects like dice, meeples, counters, etc from Featured catalog.

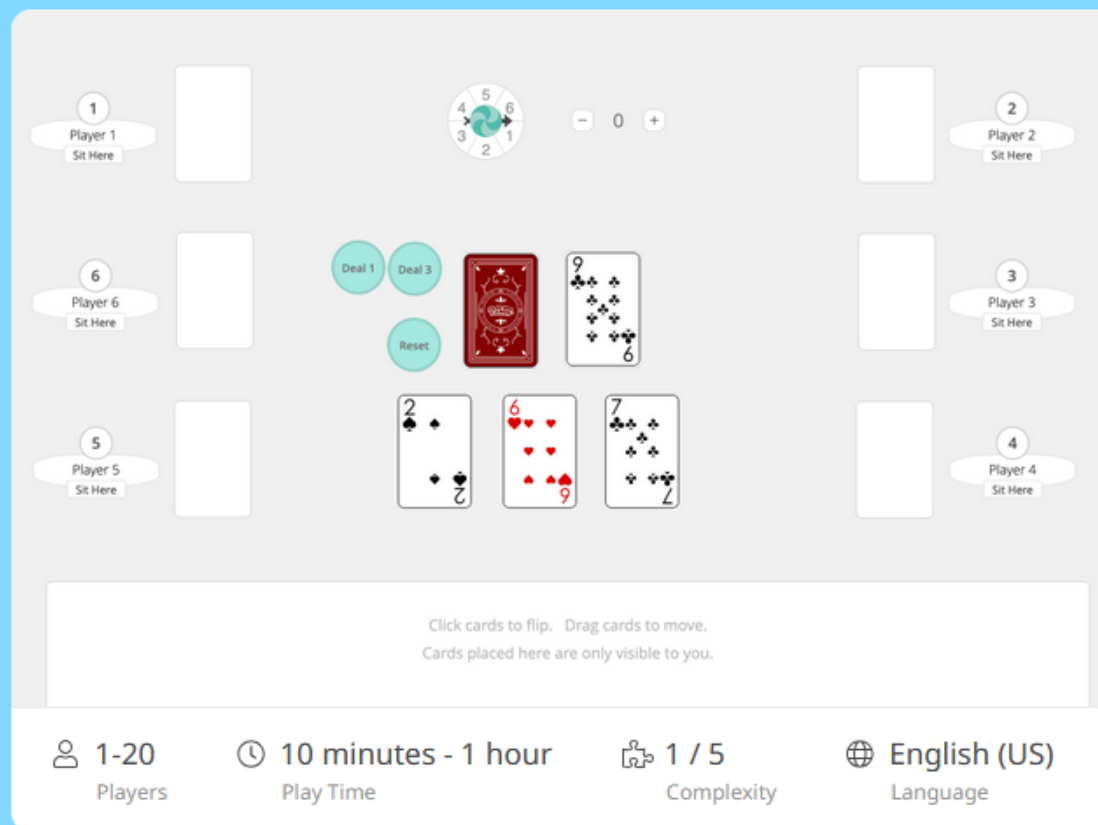
Create Object Browse Featured Objects

Tabletopia im Überblick

- Magnetic Maps: präzises automatisches Snapping von Komponenten
- Kein Programmieren nötig: Spielebau komplett ohne Coding
- Browserbasiert: kein Download, einfach per Link spielbar
- automatisches Setup: Mischen, Austeilen und Vorbereitung mit wenigen Klicks
- Leichtes Testen: integrierte Features wie Mischen, Decks erstellen und Würfeln
- Mehrere Setups: verschiedene Startaufbauten in einem Spiel speicherbar
- Große Materialdatenbank: viele fertige Komponenten direkt verfügbar
- Einfache Uploads: z. B. eigene Kartendecks schnell importieren
- Monetarisierung: eigene Spiele veröffentlichen und Geld verdienen
- Hochwertige 3D-Optik: ideal für Präsentationen und immersives Spielgefühl
- Flexible Objektlogik: viele Mechaniken ohne Skripting umsetzbar

Playingcards.io

Standard 52 Card Deck Game



The game interface shows a central play area with six player seats (1-6) and a central card area. A spinner at the top center indicates the current player (1). The card area displays a deck, a discard pile, and three cards: 2 of Spades, 6 of Hearts, and 7 of Clubs. A score bar at the top center shows 0. Below the play area, a text box reads: "Click cards to flip. Drag cards to move. Cards placed here are only visible to you." At the bottom, a metadata bar shows: 1-20 Players, 10 minutes - 1 hour Play Time, 1 / 5 Complexity, and English (US) Language.

1 Player 1 Sit Here

2 Player 2 Sit Here

3 Player 3 Sit Here

4 Player 4 Sit Here

5 Player 5 Sit Here

6 Player 6 Sit Here

Deal 1 Deal 3 Reset

Click cards to flip. Drag cards to move.
Cards placed here are only visible to you.

1-20 Players 10 minutes - 1 hour Play Time 1 / 5 Complexity English (US) Language

Start a Game:

Sample Game

Blank Game



Created by
PlayingCards.io

PlayingCards.io official games.

Card Game



Ready To Play?
Learn how to get started



Use this template to create a room customized to your liking.

PlayingCards.io is great for playing those lesser-known regional games from your hometown, those house rules your group developed over the years, or just making the game up as you go. Add custom game boards, custom cards, card holders, counters, spinners, game pieces, and more.

This game does not include AI-generated content.

Hilfeseite: <https://playingcards.io/docs/>

Playingcards.io

- Kostenlos nutzbar
- Direkt im Browser spielbar (kein Download nötig)
- Sehr einfacher und schneller Einstieg
- Räume per Link sofort teilbar (kein Account erforderlich)
- Intuitive Bedienung, auch für Einsteiger*innen geeignet
- Eigene Karten, Boards und Tokens leicht erstellbar
- Schnelles Setup für spontane Spielrunden
- Fokus auf Einfachheit statt komplexer, überladener Funktionen
- Automatisierungen

Wichtig:

- Räume werden nach 2 Woche inaktivität gelöscht, nach 4 Wochen bei eigenem Account
- Nur mit Subscription bleiben sie erhalten
- Räume können aber Exportiert und Importiert werden, unter Edit Mode > Room Options

Übung

nanDeck

- Erstelle ein Kartendeck mit folgenden Eigenschaften:
 - 10 Karten je 2 mal
 - Titel, Bild und Bonus werden angezeigt
 - es gibt 2 Kartentypen, die eine hat einen roten, die andere einen blauen Hintergrund

Tabletopia

- Erstelle ein Spiel für 4 Personen
- Erstelle ein Set-up mit einem Pokerdeck, 4 W20 und je 5 Schreiben in Spielerfarbe
- Würfel soll man nicht würfeln können

Playingcards.io

- Erstelle im Sample Spiel einen Custom Würfel mit Emojis
- Erstelle für 4 Spielende einen Vorrat mit je 4 Holzscheiben
- Erstelle ein Glücksrad mit 10 Optionen
- Ändere den Reset Button, dass er auch alle Holzscheiben aufräumt, und das Glücksrad auf 0 setzt und den Würfel auf eine konkrete Seite setzt
- Testen

ABSCHLUSS RUNDE