



OFFIZIELLES BENUTZERHANDBUCH

Weniger rechnen. Mehr spielen.

Drei Modi. Ein gemeinsamer Tisch.

Teilnehmer vorbereiten, Spielstände führen
und jedes Werkzeug nutzen lernen.

DEUTSCH · TOCKA 1.0.0

Nach der zweiten spanischen Ausgabe · Oktober 2026



Dein Spiel, Schritt für Schritt

Eine Anleitung für den Einstieg und zum Nachschlagen beim Spielen.

01	TOCKA entdecken	3
	Start und Profil	
02	Den Tisch vorbereiten	7
	Gäste, Farbe, Modus und Bestätigung	
03	PUNKTE	11
	Startpunkte, Null-Regel und Schnelleingabe	
04	LEBEN	16
	Spielstand und Ausscheiden	
05	GELD	18
	Guthaben und Rechner	
06	Würfel	22
	Ein oder zwei Würfel	
07	Zugauslosung	24
	Automatisch, manuell und Ergebnis	
08	Zeit	27
	Stoppuhr und Countdown	
09	Ergebnisse und Runden	29
	Gewinner, Zurücksetzen und Verlassen	
10	Rangliste und Verlauf	32
	Was die Statistiken zählen	
11	FREE, Test und PRO	35
	Zugang, Kauf und Wiederherstellung	
12	Nachschlagen und Hilfe	37
	Fragen, Handgriffe und Support	

Das Spiel bleibt auf dem Tisch. TOCKA zählt mit.

Punkte, Leben, Spielgeld und Werkzeuge auf einem Smartphone.

1 Das kannst du tun

TOCKA begleitet deine Brettspiele: Teilnehmer anlegen, Spielstände führen und Würfel, Zugauslösung, Zeitmessung und Rangliste nutzen. Die Aktionen führst du im echten Brettspiel aus und aktualisierst die Zahlen in der App.

2 Wähle passend zum Spiel

PUNKTE dient zum Addieren und Abziehen von Punkten. LEBEN zeigt, wer noch mitspielt. GELD verwaltet fiktive Guthaben und übernimmt Berechnungen aus einem Rechner. Die App überweist kein echtes Geld zwischen Spielern.

3 Ein Tisch, ein Gerät

Der Gastgeber legt die Gäste auf seinem Gerät an. Nicht jeder Teilnehmer muss TOCKA installieren oder ein Konto erstellen. Das Spiel wird auf diesem Smartphone verwaltet.

4 So liest du diese Anleitung

Folge den nummerierten Schritten und Pfeilen an den Bildschirmdetails. Jedes Beispiel erklärt, was du antippst und was danach passiert. Unten auf jeder Seite gelangst du zum Inhalt zurück. Die Bilder zeigen unverändert die spanische Oberfläche; wichtige Originalnamen der Schaltflächen werden bei Bedarf erläutert.

Bei Google Play verfügbar. Demnächst für iOS. Die beschriebenen Bedienelemente gehören zu TOCKA 1.0.0.

Der Startbildschirm

Starte ein Spiel oder öffne die Hilfe, ohne zum Spielstand zu wechseln.

1 • Beginnen

Tippe auf NEUES SPIEL (COMENZAR PARTIDA), um die Einrichtung zu öffnen. Beim ersten Mal erscheint die Erstellung des Gastgeberprofils.

2 • Dein Testzeitraum

Der Hinweis auf der Startseite zeigt die verbleibenden Testtage. Danach wechselt TOCKA ohne PRO zu FREE. Gezählt werden aufeinanderfolgende Tage, nicht nur Tage, an denen du spielst.

3 • Hilfe und Informationen

Das Buch öffnet die integrierte Anleitung. Das Infosymbol zeigt Mitwirkende und Kontakt. Der Link zu kommenden Verbesserungen beschreibt Pläne, keine bereits verfügbaren Werkzeuge.



3 Anleitung • 2 Test • 1 Beginnen

TOCKAs Startbildschirm

NEUES SPIEL öffnet die Einrichtung. Bevor der Spielstand startet, kannst du die Teilnehmer noch prüfen.

Dein Name und deine Farbe

Dein Avatar zeigt deinen Anfangsbuchstaben auf der gewählten Farbe.

1 • Namen eingeben

Tippe unter AVATAR ERSTELLEN (CREA TU AVATAR) auf Dein Name und gib den Namen für die Spielrunde ein. Dies ist das Profil des Gerätebesitzers, kein Onlinekonto.

2 • Farbe wählen

Tippe auf einen Kreis in der Palette. Der weiße Rand markiert die Auswahl. Du wählst weder Foto noch Figur: TOCKA bildet den Avatar aus deinem Anfangsbuchstaben.

3 • Speichern

Tippe auf SPEICHERN (GUARDAR). Name und Farbe werden lokal gespeichert, und du kehrst zu NEUES SPIEL zurück. Bei jedem Öffnen neu anlegen ist nicht nötig.



1 Name • 2 Farbe • 3 Speichern

Name, Palette und Bestätigung



Der weiße Rand markiert die gewählte Farbe.

PALETTE IM DETAIL

Der weiße Rand zeigt die gewählte Farbe. Tippe zum Ändern auf einen anderen Kreis.

Das Namensfeld darf nicht leer sein. Kurze, unterscheidbare Namen machen den Spielstand übersichtlicher.

Profil ändern, Verlauf behalten

Stift und Papierkorb haben unterschiedliche Aufgaben.



1 Bearbeiten • 2 Verlauf löschen

Gastgeberkarte und Statistiken

Name oder Farbe ändern

Suche unter NEUES SPIEL nach DEIN PROFIL (Gastgeber) und tippe auf den Stift. Ändere Name, Farbe oder beides und tippe auf SPEICHERN. ABBRECHEN schließt ohne Änderungen.

Der Papierkorb bearbeitet nicht

Verlauf löschen setzt nach Rückfrage Statistiken und Siegesserien des Gastgebers zurück. Damit änderst du nicht den Namen. Den Verlauf erklärt Seite 34.

Den Gastgeber erkennen

Seine Karte zeigt Namen, Siege und Niederlagen, SIEGESSERIE und REKORD. Auch während des Spiels ist er als Gastgeber gekennzeichnet.

Das Profil liegt auf diesem Gerät. Eine automatische Synchronisierung mit anderen Smartphones wird nicht angeboten.

Füge alle hinzu, die mitspielen

Der Gastgeber zählt bereits zur Gesamtzahl der Spieler.

1 • Namen eingeben

Tippe auf Name des neuen Gastes... und gib den gewünschten Anzeigenamen ein.

2 • Auf + tippen

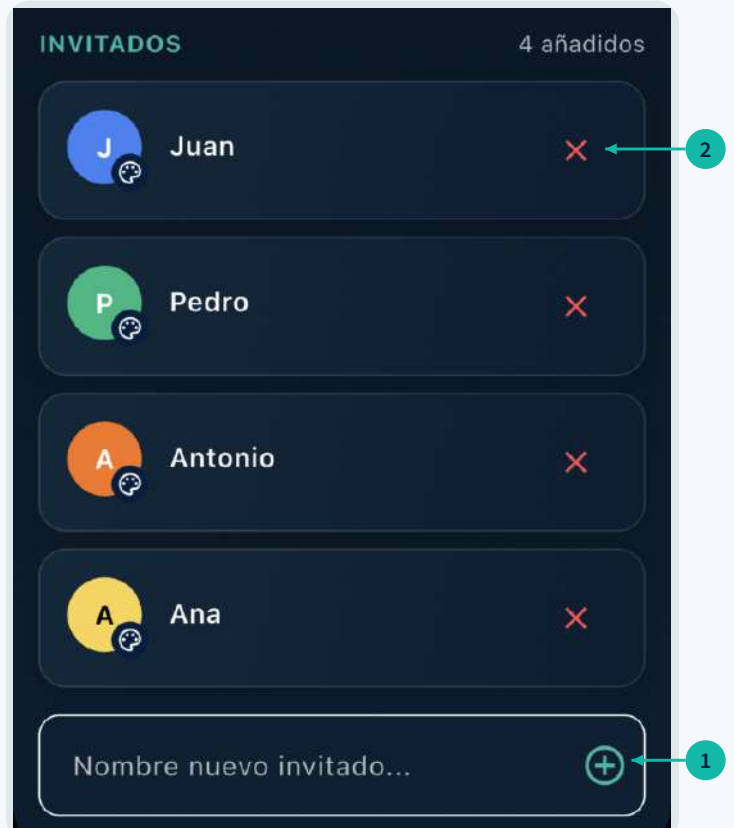
Das + im Eingabefeld fügt den Gast zur Liste hinzu. Wiederhole dies für die übrigen Teilnehmer.

3 • Liste prüfen

Bei vielen Spielern kannst du scrollen. Das rote × entfernt einen Gast; es löscht nicht das Gastgeberprofil.

Der Gastgeber zählt mit

FREE erlaubt insgesamt bis zu 4 Personen. Mit aktivem Testzeitraum oder PRO sind bis zu 15 möglich.



1 Eingeben, dann + • 2 ×: Gast entfernen

Die Liste zeigt die hinzugefügten Gäste.

Der Gästezähler zählt den Gastgeber nicht mit. Beispiel: 4 Gäste + Gastgeber = 5 Teilnehmer.

Eine Farbe für jeden Spieler

Anfangsbuchstabe und Farbe bilden den Avatar.

1 • Palette öffnen



Tippe zur Farbwahl auf Avatar oder Palette.

2 • Farbe wählen



Farbauswahl für den Gast

1 • Palette öffnen

Tippe auf der Gästekarte auf den Avatar oder das kleine Palettensymbol daneben.

2 • Kreis auswählen

Tippe auf die gewünschte Farbe. Sie wird dem Gast zugewiesen und die Auswahl schließt sich.

3 • Namen prüfen

Die Auswahl ändert nur die Farbe. Bei einem Tippfehler entferne den Gast mit × und füge ihn erneut hinzu.

Die Farbe hilft beim Erkennen im Spielstand und in den Werkzeugen. Punkte und Ergebnisse bleiben davon unberührt.

Wählt euren Spielmodus

Die drei Modi nutzen dieselben Teilnehmer, aber unterschiedliche Regeln.



Tippe auf euren gewünschten Modus.

PUNKTE

Beginne bei null oder einer positiven ganzen Zahl. Beim Start fragen zwei Dialoge nach Startpunkten und Ausscheideregel. Addieren und Abziehen bleiben bei beiden Regeln möglich.

GELD

Wähle GELD und gib das gemeinsame Startguthaben ein. Tippe im Spielstand auf das Guthaben eines Spielers, um seinen Rechner zu öffnen. Die Beträge stehen für euer Spielgeld.

LEBEN

Wähle LEBEN und gib die anfänglichen Leben im erscheinenden Feld ein. Die Zahl gilt für alle. Jeder Druck auf + oder – ändert den Wert um eins.

Vor dem Fortfahren

Prüfe Namen, Farben, Modus und gegebenenfalls Startwert. Scrolle bei vielen Gästen: Möglicherweise passen nicht alle zugleich auf den Bildschirm.

LEBEN und GELD erfordern einen aktiven Testzeitraum oder PRO. Werkzeuge verwandeln keinen Modus in einen anderen.

Vor dem Start bestätigen

Erst nach allen Startdialogen wird das neue Spiel angelegt.

1 • Teilnehmer prüfen

Tippe nach der Einrichtung in NEUES SPIEL auf SPIEL STARTEN! (¡EMPEZAR PARTIDA!). TOCKA prüft Moduszugang und Spielerlimit erneut.

2 • Bestätigung lesen

Der Dialog bestätigt den Modus. In PUNKTE führt BESTÄTIGEN (ACEPTAR) zu zwei weiteren Schritten. In LEBEN und GELD öffnet die Bestätigung den Spielstand.

3 • Abbrechen ist möglich

Abbrechen im Bestätigungsdialog oder einem PUNKTE-Schritt führt ohne Spielstart zu NEUES SPIEL zurück. Die eingerichteten Teilnehmer bleiben erhalten.

Wenn der Start nicht möglich ist

Prüfe Profil, gültigen Startwert sowie die Berechtigung für Modus und Spielerzahl. Mehrfaches Antippen ist nicht nötig.



1 BESTÄTIGEN: weiter

Die Bestätigung zeigt vorab den Modus.

Bei PUNKTE öffnet BESTÄTIGEN noch keinen Spielstand: Zuerst wählst du Startpunkte und Null-Regel.

Ein Startwert für alle

Einmal eingeben, nicht für jeden Spieler einzeln.

1 • Anzahl angeben

Nach der Bestätigung erscheint STARTPUNKTE: „Mit wie vielen Punkten starten alle Spieler?“. Im Feld steht zunächst 0.

2 • Gültige ganze Zahl nutzen

Lasse 0 stehen oder gib eine positive ganze Zahl wie 20 oder 100 ein. Negative Startwerte und Dezimalzahlen sind nicht erlaubt.

3 • Weiter

Tippe auf WEITER (CONTINUAR), um die Regel bei null zu wählen. ABBRECHEN kehrt zur Einrichtung zurück, ohne ein Spiel anzulegen.

Gleicher Start für alle

Bei 15 Teilnehmern und dem Wert 20 starten alle 15 mit 20. Du musst weder fünfzehn Spielstände öffnen noch den Wert wiederholt eingeben.

BEISPIEL

20 Startpunkte → alle starten mit 20



1 Startwert • 2 WEITER

Dieser Wert gilt für alle Spieler.

Ein Start mit 0 lässt niemanden ausscheiden. Der Startwert verhindert auch kein späteres Addieren oder Abziehen.

Was passiert bei null?

Wähle vor dem Start eine Regel.

Weiterspielen

Der Punktestand darf 0 erreichen und negativ werden. Bei 3 Punkten ergibt das Abziehen von 5 den Wert -2; der Spieler bleibt aktiv.

Spieler scheidet aus

Ergibt eine Subtraktion 0 oder weniger, setzt TOCKA den Spielstand auf 0 und zeigt das Ausscheiden. Bei 3 Punkten führt sowohl das Abziehen von 3 als auch von 5 dazu.

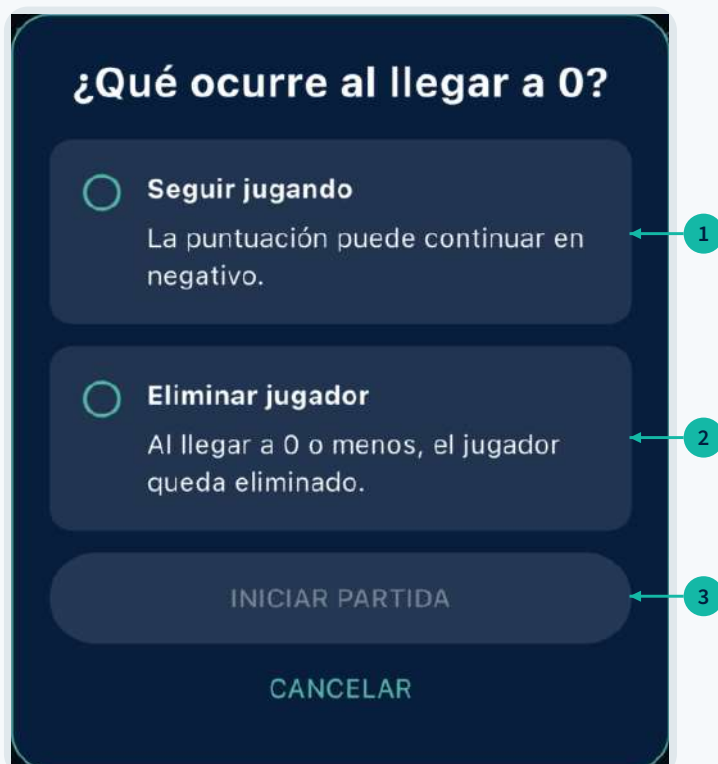
Bewusst entscheiden

Anfangs ist nichts ausgewählt. Tippe irgendwo auf die gewünschte Zeile. Erst nach der Auswahl wird SPIEL STARTEN aktiviert.

Die Regel bleibt bestehen

Sie gilt auch für weitere Runden und beim Zurücksetzen des Spielstands. Für ein Spiel mit anderen Regeln kehrst du zur Einrichtung zurück und legst ein neues an.

Allein der Start bei null lässt niemanden ausscheiden. Geprüft wird erst, wenn eine Operation den Punktestand verringert.

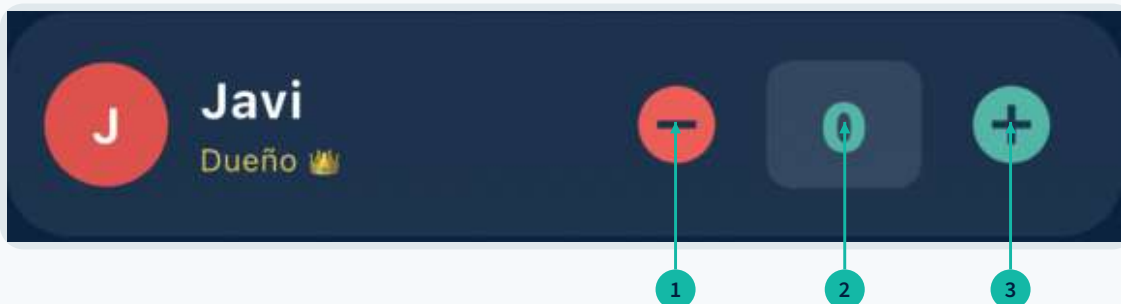


1 Weiterspielen · 2 Spieler scheidet aus · 3 Wählen, dann starten

Tippe auf eine Zeile. Die Wahl aktiviert SPIEL STARTEN.

Ein Tipp, ein Punkt

Die bekannten Bedienelemente bleiben verfügbar.



1 -1 · 2 Zahl antippen · 3 +1

Echte Spielerzeile im Modus PUNKTE

Für kleine Änderungen

+ addiert 1, – zieht 1 beim Spieler dieser Zeile ab.
Prüfe vor dem Tippen Namen oder Avatar.

Nach dem Ausscheiden

Die Zeile zeigt AUSGESCHIEDEN statt der Punktebedienung. Mit einer neuen Runde oder dem Zurücksetzen des Spielstands spielt die Person wieder mit.

Punkte gewinnen und verlieren

Es gibt keinen aufsteigenden oder absteigenden Modus, der eine Operation sperrt. Aktive Spieler können addieren und abziehen, unabhängig vom Start mit 0, 20 oder 100.

Für größere Mengen

Tippe auf die mittlere Zahl, um die Schnelleingabe zu öffnen. Für 21 Punkte musst du nicht einundzwanzigmal + drücken.

BEISPIEL

0 → 10 → 31 → 26 → 65

Tippe immer auf die Zahl in der richtigen Zeile. Name und Farbe helfen, die Teilnehmer zu unterscheiden.

Viele Punkte in einem Schritt

Die Schnelleingabe addiert oder zieht ab; sie ersetzt nie den Spielstand.

1 • Punktestand antippen

Tippe auf die Zahl eines aktiven Spielers. Die PUNKTE-Schnelleingabe öffnet sich für diese Person.

2 • Änderung eingeben

Gib eine positive ganze Zahl wie 21 ein. Keine Vorzeichen, negativen Zahlen oder Dezimalzahlen.

3 • ADDIEREN oder ABZIEHEN

Die Schaltfläche bestimmt die Operation: ADDIEREN (SUMAR) oder ABZIEHEN (RESTAR). Aus 10 plus 21 wird 31. Weitere 39 ergeben 70.

Auch hier gilt die Null-Regel

Abziehen verhält sich wie mit den Spielstandstasten: je nach Regel negative Werte oder Ausscheiden. ABBRECHEN schließt ohne Änderungen.

BEISPIEL

$$10 + 21 = 31$$

$$31 + 39 = 70$$



1 Menge eingeben • 2 ABZIEHEN • 3 ADDIEREN

Der Betrag ändert den Punktestand, ersetzt ihn nicht.

Dies ist nicht der GELD-Rechner: Hier gibst du eine Menge ein, keinen Ausdruck wie 10+20.

Wenn das Brettspiel zu Ende ist

BEENDEN & SPEICHERN bleibt bei beiden Regeln verfügbar.

1 Manuell beenden

Tippe auf BEENDEN & SPEICHERN (FINALIZAR & GUARDAR), um das Rundenergebnis zu erfassen. Der höchste Punktestand unter den nicht ausgeschiedenen Spielern gewinnt.

2 Bei Gleichstand

Alle mit dem höchsten Punktestand erhalten einen Sieg. TOCKA zeigt GLEICHSTAND, statt zufällig jemanden auszuwählen.

3 Der letzte verbleibende Spieler

Bleibt mit der Ausscheideregel nur einer aktiv, tippe im Ausscheidewinweis auf SPIEL BEENDET (PARTIDA TERMINADA). Danach erscheint GEWONNEN und der Sieg wird erfasst.

4 Was Speichern bedeutet

Ergebnis und zugehörige Statistiken werden erfasst. Das bedeutet nicht, dass du die App schließen und den Spielstand dieses Spiels später wiederherstellen kannst.

BEISPIEL

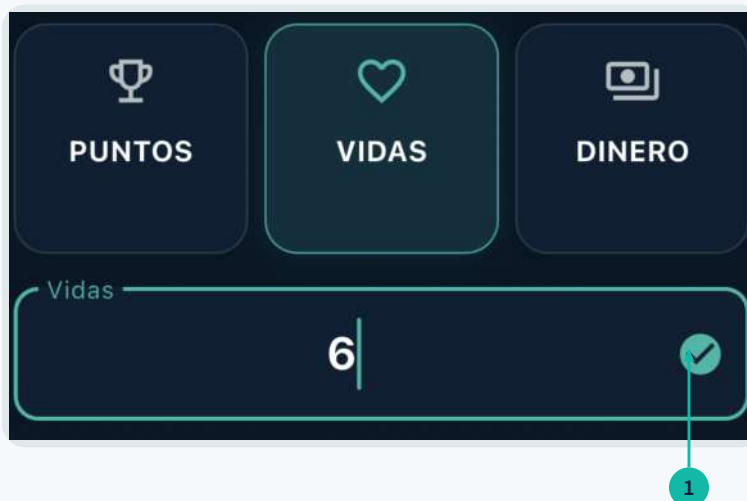
Aktive Punktestände: 12 · 18 · 18

BEENDEN & SPEICHERN → zwei gleichauf liegende Gewinner.

„Niedrigster Punktestand gewinnt“ oder besondere Brettspielregeln, die TOCKA nicht vorsieht, werden nicht angewendet.

Startet mit den Leben eures Spiels

Ein gemeinsamer Startwert und einfache Tasten.



1 Anfängliche Leben

LEBEN: Modus und gemeinsamer Startwert.

1 • LEBEN auswählen

Tippe in NEUES SPIEL auf LEBEN (VIDAS). Gib unter den Modi die Startzahl ein, zum Beispiel 6.

3 • Im Spiel anpassen

Nutze + und – in der Zeile der Person, die ein Leben erhält oder verliert. Die Werkzeuge unten bleiben verfügbar.

2 • Spiel bestätigen

Füge die Spieler hinzu und prüfe sie. Tippe auf SPIEL STARTEN! und bestätige. Alle starten mit demselben Wert.

Keine PUNKTE-Schnelleingabe

LEBEN zeigt keine Dialoge zur Null-Regel und öffnet beim Antippen der Zahl keinen Rechner. Dieser Modus hat seine eigenen Ausscheideregeln.

Nutze für ein übliches LEBEN-Spiel einen passenden positiven Startwert. Du musst nicht jeden Spieler einzeln einrichten.

Ein Leben weniger. Die Runde geht weiter.

Der Hinweis nennt klar den ausgeschiedenen Spieler.

Wenn die Leben aufgebraucht sind

TOCKA setzt den Wert auf null und zeigt AUSGESCHIEDEN! (¡ELIMINADO!) mit Name und Avatar. Diese Person ist für die Runde ausgeschieden.

Wenn mehrere aktiv bleiben

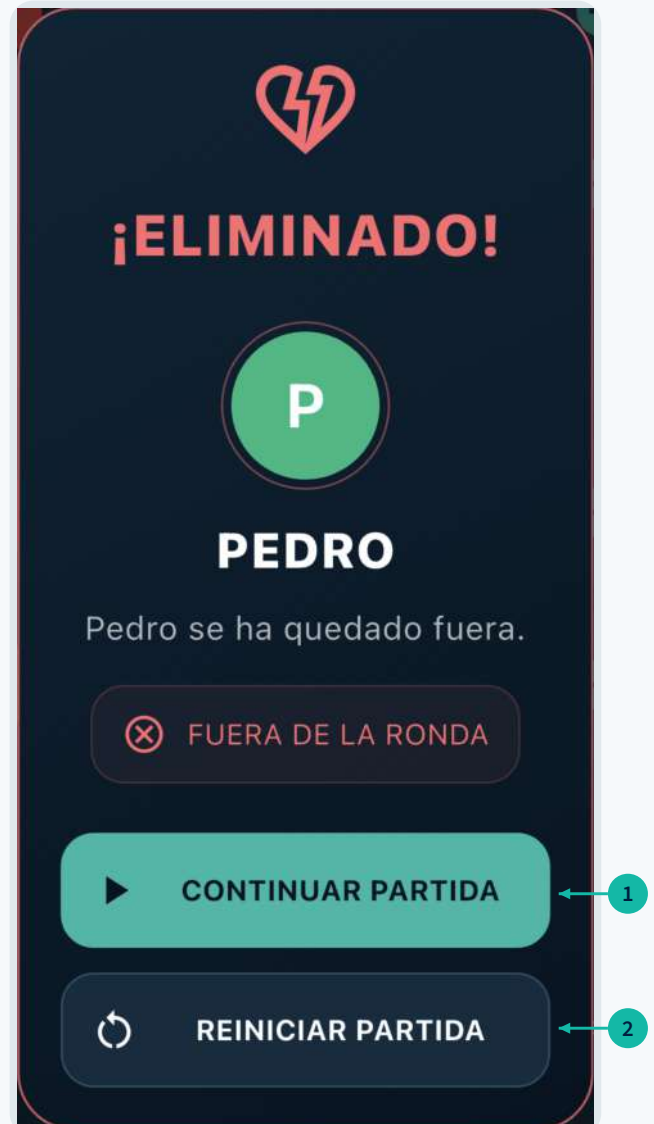
WEITERSPIELEN schließt den Hinweis. SPIEL NEU STARTEN setzt den Spielstand aller zurück, nicht nur den der ausgeschiedenen Person.

Wenn nur einer bleibt

Der Hinweis zeigt nur SPIEL BEENDET. Tippe darauf, um zu GEWONNEN weiterzugehen. Der Sieg wird im normalen Spielablauf erfasst.

In der nächsten Runde

Alle werden wieder aktiv und erhalten ihre anfänglichen Leben zurück. Siege in der aktuellen Rangliste bleiben zwischen Runden erhalten.



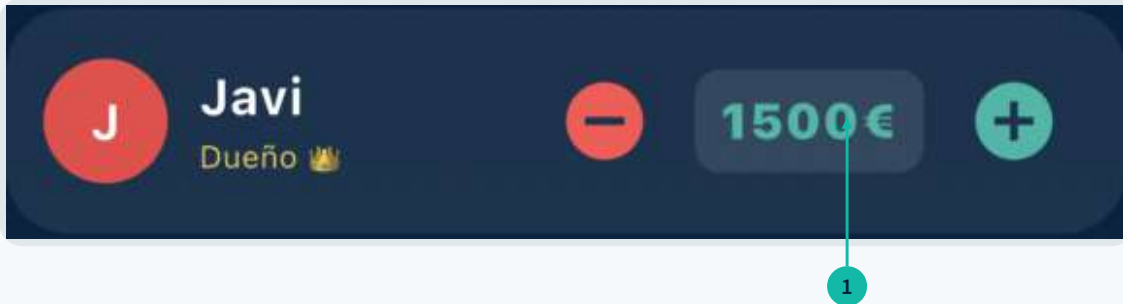
1 Weiterspielen • 2 Neu starten

Hinweis bei mehreren aktiven Spielern.

Bei nur einem aktiven Spieler lautet die Schaltfläche SPIEL BEENDET. Tippe darauf, um das Gewinnergebnis zu sehen.

Das Guthaben jedes Spielers im Blick

Fiktives Spielgeld, keine echten Überweisungen.



1 Guthaben antippen

Echtes Guthaben eines Spielers

Startguthaben einrichten

Wähle in NEUES SPIEL GELD (DINERO) und gib das gemeinsame Guthaben ein, etwa 1500. Bestätige, um es allen zuzuweisen.

Der richtige Spieler

Der Rechner zeigt Name und Avatar der Person, auf die das Ergebnis angewendet wird. Prüfe dies vor dem Bestätigen.

Kleine Änderungen

+ und – ändern den Wert um eins. Für Einnahmen, Zahlungen oder mehrere größere Beträge tippe direkt auf das Guthaben des Spielers.

Wenn das Guthaben aufgebraucht ist

Die Person scheidet aus und ihr Wert wird auf null gesetzt. Bleibt nur einer aktiv, folgt die Sequenz zum Gewinner.

Das €-Symbol gehört zur aktuellen Darstellung. TOCKA bietet hier weder Währungsumrechnung noch Währungsauswahl.

Dein Rechner im Spielstand

Eine vorbereitete Rechnung verändert noch kein Guthaben.

1 • Über das Guthaben öffnen

Tippe auf die Zahl eines aktiven Spielers. Oben steht sein Name, damit du weißt, wessen Guthaben du änderst.

2 • Rechnung eingeben

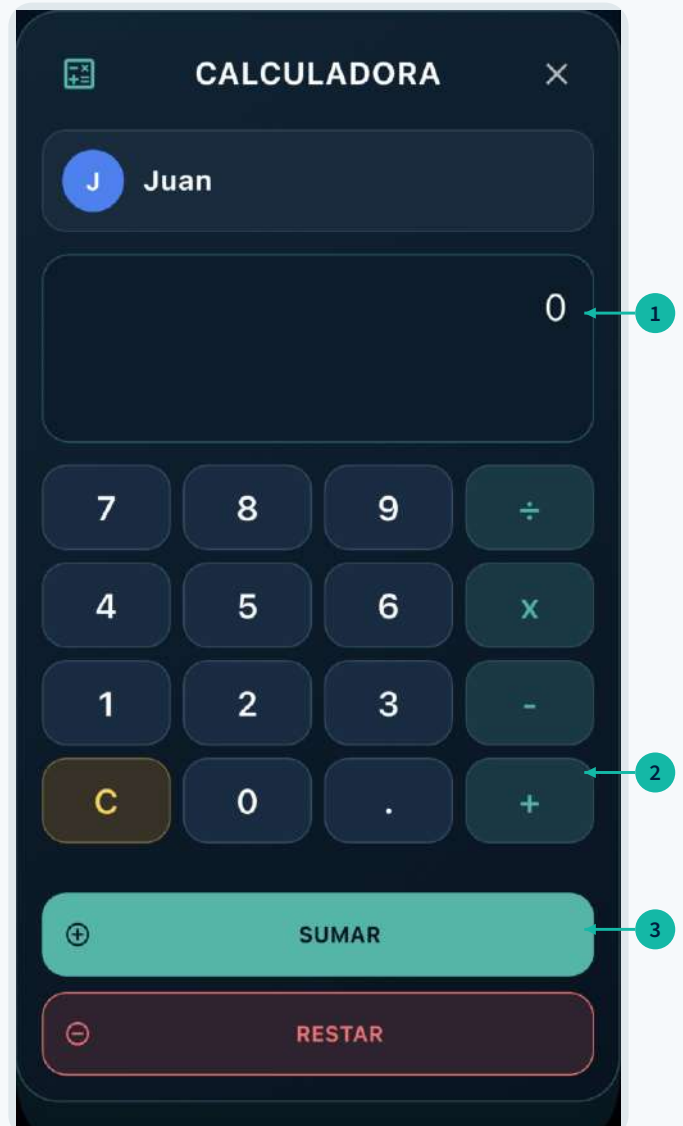
Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division sind möglich. Die Vorschau zeigt das Ergebnis. Die Dezimaltaste ist ein Punkt.

3 • Ergebnis anwenden

ADDIEREN addiert das berechnete Ergebnis zum Guthaben. ABZIEHEN zieht es ab. Danach schließt sich der Rechner.

Löschen oder schließen

C löscht die Rechnung für einen Neustart. × schließt ohne Anwendung. Eine ungültige Rechnung verändert den Spielstand nicht.



1 Ausdruck • 2 Tastatur • 3 Anwenden

Der Rechner gehört zum gewählten Spieler

Multiplikation und Division kommen vor Addition und Subtraktion. Diese Tastatur bietet keine Klammern.

Drei Beträge, eine Änderung

Ein vollständiges Beispiel mit dem Rechner.

Die Situation

Juan hat 1500 und muss 150, 300 und 500 bezahlen. Tippe auf Juans Guthaben, um seinen Rechner zu öffnen.

Betrag vorbereiten

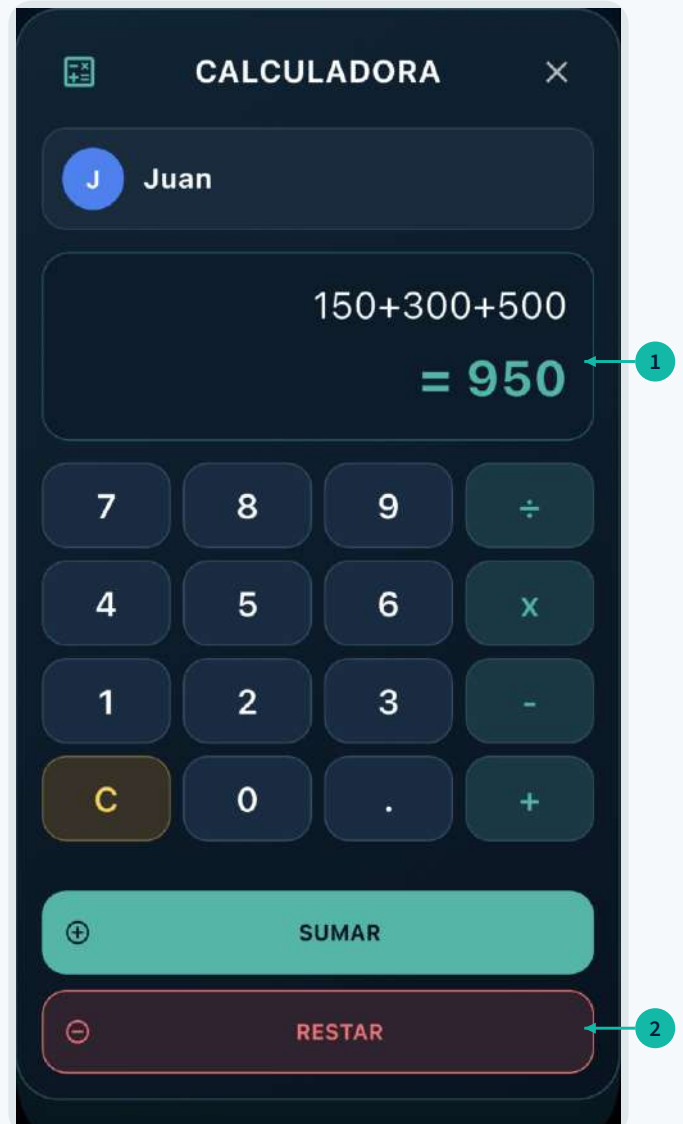
Gib $150+300+500$ ein. Die Vorschau zeigt $= 950$. Juans Guthaben beträgt zu diesem Zeitpunkt noch 1500.

Richtung wählen

ABZIEHEN bezahlt: $1500 - 950 = 550$. Bei Einnahmen würde ADDIEREN $1500 + 950 = 2450$ ergeben.

Spielstand prüfen

Prüfe nach dem Schließen das neue Guthaben. Falls du versehentlich den Rechner einer anderen Person geöffnet hast, schließe ihn vor dem Anwenden.



1 Ergebnis · 2 ABZIEHEN

Echte Rechnung vor der Anwendung

BEISPIEL

Bezahlen: $1500 - 950 = 550$

Erhalten: $1500 + 950 = 2450$

Dezimalzahlen und Vorzeichen: gut zu wissen

Unterscheide Rechenergebnis und die Taste, die es anwendet.

1 Lesbare Dezimalzahlen

GELD zeigt höchstens zwei Nachkommastellen ohne unnötige Nullen: 0,25; 2,5; 3,33; 100. Das Trennzeichen richtet sich nach der Sprache.

2 Genauigkeit bleibt erhalten

$10 \div 3$ wird als 3,33 angezeigt. ADDIEREN oder ABZIEHEN verwendet das vollständige Rechenergebnis; nur die Anzeige ist gerundet.

3 Ein negatives Ergebnis abziehen

$150 - 150 - 1200$ ergibt -1200 . Dieses Ergebnis von 1500 abzuziehen ergibt 2700. Um positive Beträge abzuziehen, addiere sie im Ausdruck und tippe danach auf ABZIEHEN.

4 Bei ungültiger Rechnung

Prüfe, ob der Ausdruck vollständig ist und nicht durch null teilt. Tippe auf C und gib ihn erneut ein. Du musst das Spiel nicht verlassen.

BEISPIEL

$$1500 - (-1200) = 2700$$

$$1500 - (150 + 150 + 1200) = 0$$

Sehr kleine Beträge können wegen der begrenzten Nachkommastellen als 0 erscheinen. Es gibt keine Einstellung für Genauigkeit oder Währung.

Mit einem Würfel würfeln

Ein schneller Wurf ohne Änderung des Spielstands.

1 • WÜRFEL öffnen

Tippe unten im Spielstand auf das Würfelsymbol (DADO im Bild).

2 • 1 Würfel wählen

Tippe auf die linke Option. Die Farbe der Auswahl zeigt, welche aktiv ist.

3 • WÜRFELN antippen

Tippe auf WÜRFELN (TIRAR) und warte auf das Ende der Animation. Die Zahl unter dem Würfel zeigt das Ergebnis.

4 • Ergebnis im Brettspiel nutzen

TOCKA addiert diese Zahl nicht automatisch zum Spielstand. Nach dem Ende kannst du erneut WÜRFELN antippen.



1 1 Würfel • 2 WÜRFELN

1 Würfel gewählt; Ergebnis des letzten Wurfs.

Während der Würfel rollt, beginnt kein weiterer Wurf. Das sichtbare Ergebnis gehört zum letzten Wurf.

Zwei Würfel, eine klare Summe

Lies die einzelnen Werte und ihre Summe ab.

1 · Zu 2 Würfeln wechseln

Wähle vor dem Wurf die rechte Option.

2 · Würfeln und warten

Tippe auf WÜRFELN. Beide Würfel bewegen sich und zeigen beim Stillstand ihre Werte.

3 · Summe ablesen

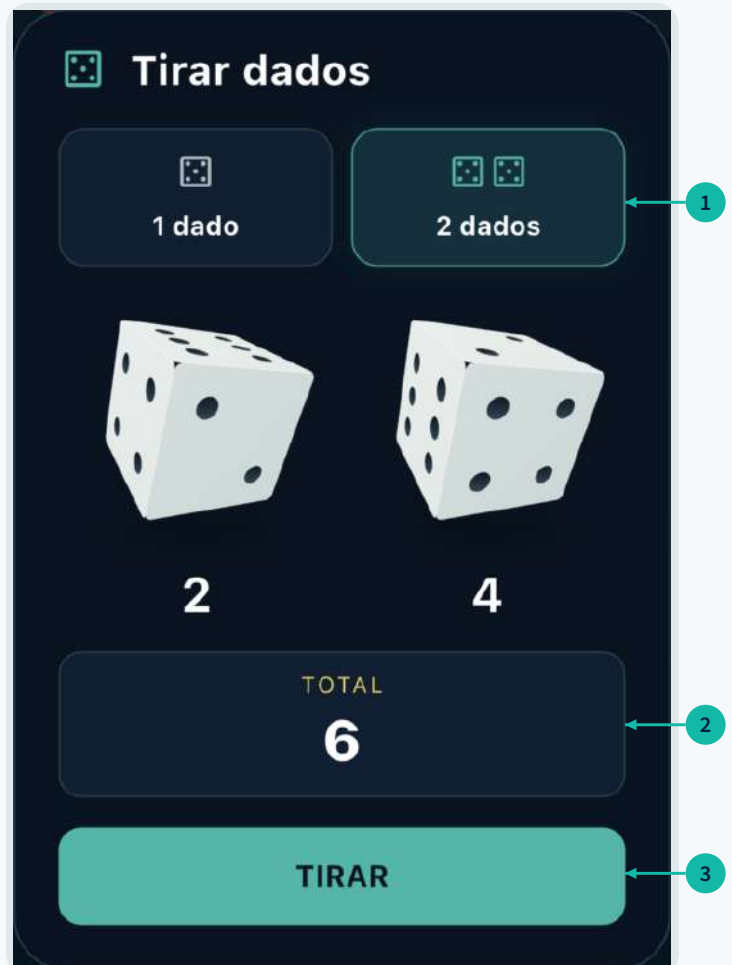
Im Bild ergeben 2 und 4 zusammen 6. Je nach Spielregeln nutzt du Einzelwerte oder Summe.

Noch ein Wurf oder ein Würfel

Würfle nach dem Ende erneut oder wechsele zu 1 Würfel. Das Werkzeug entscheidet nicht über den Gewinner des Spiels.

BEISPIEL

Beispiel im Bild: $2 + 4 = 6$



1 2 Würfel · 2 SUMME · 3 WÜRFELN

2 Würfel gewählt: 2 und 4, Summe 6.

WÜRFELN erzeugt ein neues Ergebnis. Die Würfelanzahl zu ändern wendet keine Punkte, Leben oder Geldbeträge an.

AUTOMATISCH: DREHEN und warten

AUTOMATISCH ist die anfängliche Einstellung.

1 • AUTOMATISCH wählen

Öffne ZUG unten in der Werkzeugleiste (TURNO).
Wähle vor dem Drehen AUTOMATISCH (AUTOMÁTICO).

2 • DREHEN antippen

Tippe auf DREHEN (GIRAR). Das Rad beschleunigt und wird dann allmählich langsamer. Der gesamte Dreh dauert etwa 8 Sekunden.

3 • Auf den Stillstand warten

Klicks begleiten die Bewegung. Du brauchst keine weitere Taste: Die Auslosung endet von selbst.

4 • Namen ablesen

Am Ende erscheint der ausgewählte Spieler unter dem Rad und ein Ton bestätigt das Ergebnis. Der obere Zeiger markiert sein Segment.



1 Modus wählen • 2 DREHEN

AUTOMATISCH gewählt, vor dem DREHEN.

Beim ersten Öffnen ist AUTOMATISCH gewählt. Danach wird der zuletzt gewählte Modus gespeichert.

MANUELL: bestimme den Bremsbeginn

Der Zeitpunkt von STOPP bestimmt nicht den Gewinner.

1 • MANUELL, dann DREHEN

Wähle vor dem Start. Das Rad beschleunigt und dreht weiter. Das Bild zeigt diesen Zustand mit verfügbarem STOPP (PARAR).

2 • STOPP antippen

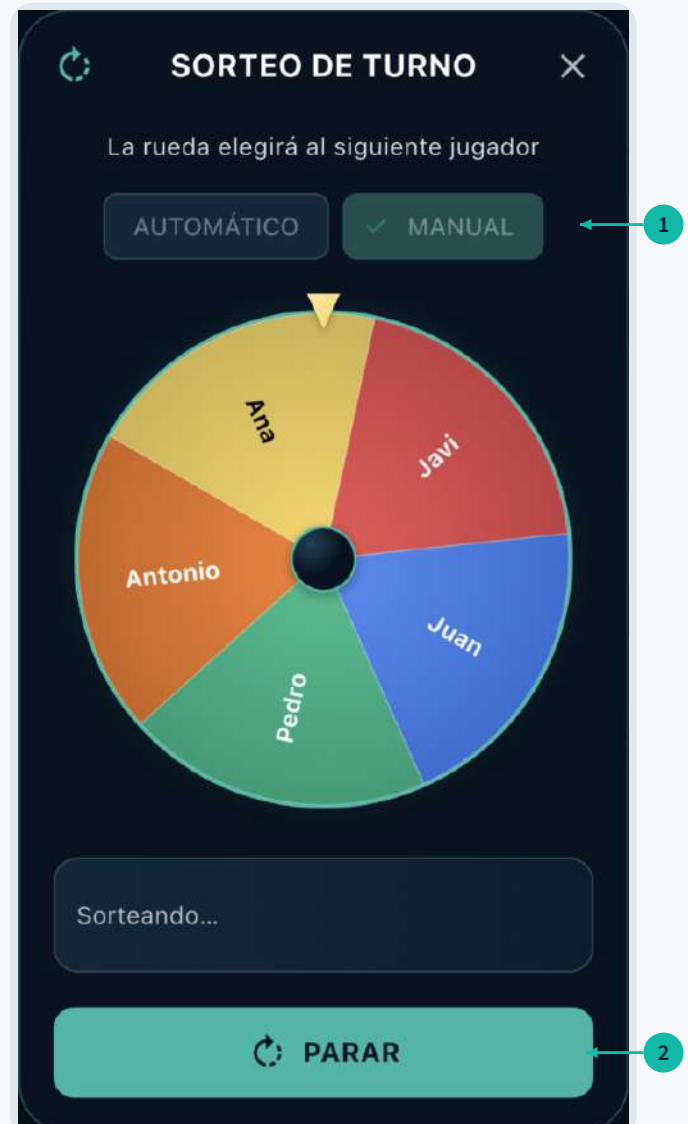
Ein sanftes Abbremsen von etwa 4–5 Sekunden beginnt. Das Rad hält nicht schlagartig an.

3 • Ergebnis abwarten

Lies nach dem Stillstand den Namen unter dem Rad. Du musst STOPP nicht mehrfach antippen.

Wenn niemand STOPP drückt

15 Sekunden nach DREHEN beginnt das Bremsen automatisch; anschließend läuft die Verzögerung ab.



1 MANUELL gewählt • 2 STOPP

MANUELL während des Drehens: STOPP ist sichtbar.

Der Zeitpunkt von STOPP ändert nicht die ausgewählte Person. Er bestimmt nur, wann das Abbremsen beginnt.

Wer ist dran?

Der Name im Ergebnis bestätigt die Auswahl.



Der Zeiger markiert am Ende das gewählte Segment.

Beim Stillstand

Der obere Zeiger markiert das gewählte Segment. Die Karte darunter bestätigt den Namen.



Beispielergebnis: Pedro.

Lies die Karte, nicht das drehende Rad

Das Ergebnis erscheint nach dem Stillstand unter dem Rad. In diesem Beispiel wurde Pedro ausgewählt.

Wer teilnimmt

Alle Spieler der Partie sind dabei, auch ausgeschiedene. Bei nur einer Person wird die Auswahl direkt angezeigt.

Für eine weitere Auslosung

Warte auf das Ende und tippe erneut auf DREHEN. Vor dem nächsten Dreh kannst du den Modus ändern. TOCKA merkt sich die letzte Auswahl.

Kein Sieg im Spiel

Die Auslosung ändert weder Punkte noch Siege. Sie bestimmt für euren jeweiligen Zweck, wer dran ist.

AUTOMATISCH und MANUELL zeigen das Ergebnis gleich an. Mit × kehrst du zum Spielstand zurück.

Miss die Dauer eures Spiels

Die Stoppuhr zählt aufwärts.

1• ZEIT öffnen

Tippe auf die Uhr und wähle STOPPUHR (CRONÓMETRO). Mit STARTEN (INICIAR) beginnt die Messung.

2• Pausieren und fortsetzen

PAUSIEREN behält die gemessene Zeit. FORTSETZEN läuft von dort weiter. Ein Wechsel zwischen Stoppuhr und Countdown pausiert die Zeit.

3• Ausblenden ohne Stopp

AUSBLENDEN (OCULTAR) schließt das Fenster, aber die Zeit läuft weiter, solange du im Spiel bleibst. Öffne ZEIT zum Nachsehen erneut.

Zurücksetzen ist nicht fortsetzen

ZURÜCKSETZEN stoppt die Messung und setzt die Stoppuhr auf null; der Countdown wird zugleich auf eine Minute gestellt.



1 Modus • 2 Starten • 3 Ausblenden

STOPPUHR bei null angehalten.

AUSBLENDEN und × schließen ohne Pause. Zum Anhalten tippe vor der Rückkehr zum Spielstand auf PAUSIEREN.

Ein Zeitlimit mit dem Countdown

Erst einstellen, dann starten.

1·COUNTDOWN wählen

Nach dem Zurücksetzen ist eine Minute eingestellt. Im Stillstand änderst du sie mit -1m und +1m. Im Bild heißt der Modus CUENTA ATRÁS.

2·Starten

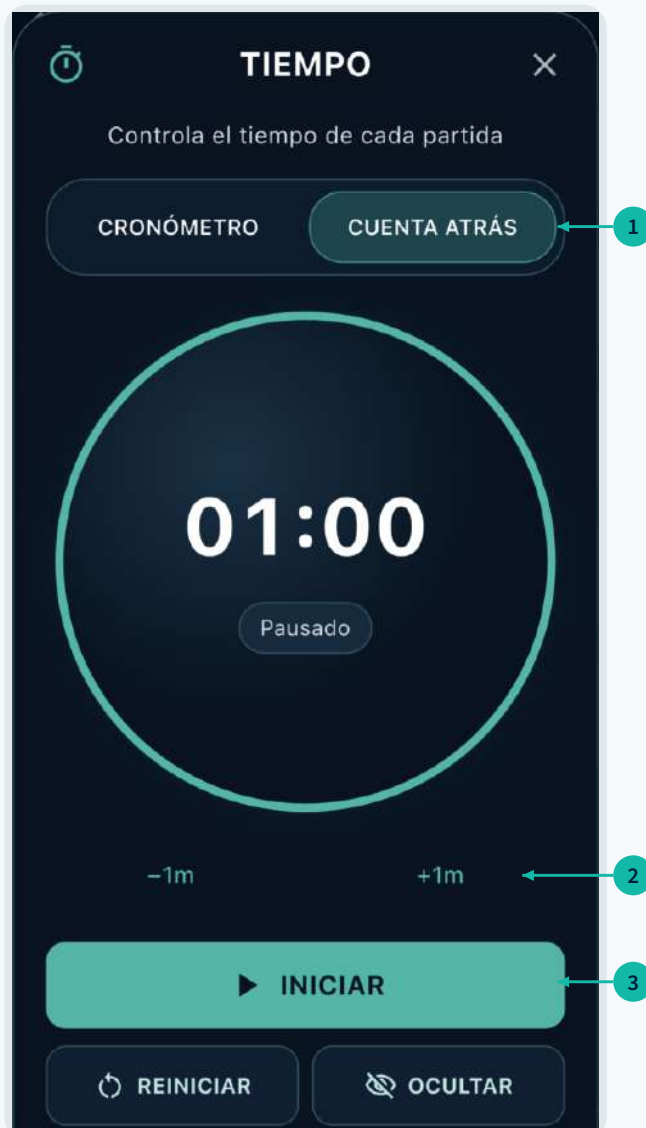
Tippe auf STARTEN. Während des Laufs ändern die Einstelltasten die Dauer nicht. Pausieren und Fortsetzen sind möglich.

3·Bei null

Der Countdown stoppt bei 00:00 und spielt einmal einen Alarm. Die aufwärtszählende Stoppuhr nutzt diesen Alarm nicht.

Für den nächsten Zug

Setze zurück und stelle die benötigte Zeit ein. Verwechsle AUSBLENDEN nicht mit PAUSIEREN: Ausblenden entfernt nur das Fenster.



1 Countdown · 2 Minuten einstellen · 3 Starten

COUNTDOWN und seine Bedienelemente.

Lass TOCKA zur Zeitmessung im Spiel geöffnet. Nach dem Schließen der App kannst du dich nicht auf einen Systemalarm verlassen.

Vom Ausscheiden bis zum letzten Spieler

Lies die Taste, bevor du fortfährst.

1 Wenn mindestens zwei bleiben

Der Hinweis bietet WEITERSPIELEN oder SPIEL NEU STARTEN. Weiterspielen setzt die Runde fort; die ausgeschiedene Person bleibt draußen.

2 Wenn nur einer bleibt

Es erscheint nur SPIEL BEENDET (PARTIDA TERMINADA). Tippe darauf: Erst schließt AUSGESCHIEDEN, danach erscheint GEWONNEN.

3 Für welche Modi

Der Ablauf gilt für LEBEN, GELD und PUNKTE mit Ausscheideregel. PUNKTE mit Weiterspielen lässt bei null niemanden ausscheiden.

4 Rangliste öffnen reicht nicht

Ein Sieg entsteht durch den erfassten Rundenabschluss. Der Pokal markiert nur die Ranglistenposition und ersetzt den Ergebnisablauf nicht.

BEISPIEL

AUSGESCHIEDEN → SPIEL BEENDET → GEWONNEN

Bearbeite mehrere Ausscheidehinweise der Reihe nach. Du musst das Spiel nicht neu starten, damit der Gewinner erscheint.

Sieg, Gleichstand und nächste Runde

Ein Sieg zählt beim Rundenabschluss, nicht beim Öffnen der Rangliste.

Gewinner

Der Dialog nennt den Gewinner. Ein Jubelton erklingt; bei einem einzigen Gewinner gibt es Konfetti. Die Spielstände erhalten ihre Startwerte für die nächste Runde.

Gleichstand bei PUNKTE

Beim manuellen Abschluss bekommen alle mit dem höchsten aktiven Punktestand einen Sieg. Ein gemeinsamer Gleichstanddialog und Jubelton erscheinen, ohne Konfetti für einen Einzelsieger.

NÄCHSTE RUNDE

Schließt das Ergebnis und spielt mit denselben Teilnehmern, Startwerten und der PUNKTE-Regel weiter. Die Siege dieses Spiels bleiben bestehen.

ZUM MENÜ

Verlässt den Spielbildschirm und kehrt zur Einrichtung zurück. Ein weiteres Spiel legt neue Ranglistenstatistiken an; der Gastgeberverlauf bleibt erhalten.



1 Nächste Runde · 2 Zum Menü

Rundenergebnis mit einem Gewinner.

NÄCHSTE RUNDE erhält die Siege des Spiels. ZUM MENÜ kehrt zur Einrichtung zurück.

Zurücksetzen ist kein neues Spiel

Drei unterschiedliche Aktionen.

1 NÄCHSTE RUNDE

Nach dem erfassten Ergebnis: Siege und Teilnehmer bleiben, Startwerte werden wiederhergestellt. Bei PUNKTE bleibt die Null-Regel erhalten.

2 Spielstand zurücksetzen

Im Drei-Punkte-Menü des Spielstands (Reiniciar Marcador). Reaktiviert alle und setzt ihre Werte auf den Anfang. Siege bleiben, vorherige Werte werden zum Gesamtwert addiert; dadurch wird kein Sieg vergeben.

3 Verlassen und neu beginnen

Der obere Pfeil führt zur Einrichtung. Die Menüoption zum Verlassen führt zum Startbildschirm. Ein neues Spiel beginnt mit neuen Ranglistenstatistiken, selbst bei gleichen Namen.

4 Vor dem Verlassen

Erfasse das Ergebnis in PUNKTE mit BEENDEN & SPEICHERN. Den Bildschirm zu verlassen ist kein Abschluss mit Gewinner.

BEISPIEL

Spielstand zurücksetzen ≠ Verlauf löschen
Neues Spiel ≠ nächste Runde

Zurücksetzen kann nicht rückgängig gemacht werden. Ein laufender Spielstand lässt sich nach Schließen der App nicht wiederherstellen.

Jede Spalte verstehen

Die sichtbare Rangliste gehört zu diesem Spiel und seinen Runden.

Siege

Gewonnene Runden dieses Teilnehmers im aktuellen Spiel. Ein geteilter erster Platz beim Abschluss von PUNKTE mit Gleichstand zählt ebenfalls als Sieg.

Gesamt

Summe, die bei Rundenabschlüssen und beim Zurücksetzen entsteht. Sie ist nicht mit dem aktuellen Punktestand identisch.

Aktuell

Der derzeitige Wert im Spielstand. Nach einem Ergebnis kann schon der Startwert für die nächste Runde zu sehen sein.

Die Sortierung

Zuerst zählen Siege, bei Gleichheit Gesamtwerte, danach aktuelle Werte. Stimmen alle drei überein, teilen sich die Spieler einen Rang.

RANKING DE SESIÓN			
5 participantes			
Victorias · Acumulado · Actual			
Empate en el primer puesto			
1. 	 Javi Líder compartido Dueño		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	
1. 	 Juan Líder compartido		
Victorias	Acumulado	Actual	
0	0	6	

Zwei gleichauf liegende Teilnehmer.

Die Sitzungsrangliste zeigt dieses Spiel und seine Runden. Sie addiert keine Siege aus neuen Spielen oder anderen Modi.

Erster heißt nicht immer „hat gewonnen“

Der Pokal zeigt die aktuelle Ranglistenposition.

1 Unterschiedlich viele Siege

Ana hat 2 Siege, Juan 1. Ana steht vorne, auch wenn Juans aktueller Spielstand höher ist. Siege sind das erste Kriterium.

2 Noch keine Siege

Anfangs können alle 0 Siege haben. Sind auch Gesamt und Aktuell gleich, teilen sie sich Platz eins. TOCKA hat damit noch keinen Gewinner erfasst.

3 Wann der Zähler steigt

Wenn der Abschluss einer Runde erfasst wird. Die Rangliste zu öffnen oder zu schließen vergibt keine Siege.

4 Beim Moduswechsel

Ein neues Spiel in einem anderen Modus übernimmt diesen Zähler nicht. Der Gastgeberverlauf ist eine andere Statistik; mehr dazu auf der nächsten Seite.

BEISPIEL

2 Siege / Gesamt 10
steht vor
1 Sieg / Gesamt 100

Bei GELD verwendet die Rangliste dieselbe Anzeige mit bis zu zwei Nachkommastellen wie Rechner und Spielstand.

Deine Ergebnisse auf diesem Gerät

Das Gastgeberprofil behält Informationen über mehrere Spiele hinweg.



1 Bearbeiten • 2 Verlauf löschen

Gastgeberkarte und Statistiken

Siege und Niederlagen

Beim Erfassen einer Runde erhält der Gastgeber einen Sieg, wenn er zu den Gewinnern gehört, sonst eine Niederlage. Ein siegreicher Gleichstand bei PUNKTE zählt ebenfalls als Sieg.

Ansehen und löschen

Die Daten stehen in DEIN PROFIL. Der Papierkorb öffnet Verlauf löschen?; AUF NULL SETZEN löscht Statistiken und Serien. ABBRECHEN behält sie.

SIEGESSERIE und REKORD

SIEGESSERIE zeigt aufeinanderfolgende Siege. Eine Niederlage unterbricht sie. REKORD hält die beste erreichte Serie fest.

Was der Verlauf nicht ist

Kein durchsuchbares Archiv aller Spielzüge und keine Sicherung des Spielstands. Gäste haben nicht denselben dauerhaft sichtbaren Verlauf wie der Gastgeber.

Die Daten sind lokal. App-Daten löschen oder Deinstallieren kann sie entfernen; ein Konto zur Cloud-Synchronisierung wird nicht angeboten.

FREE, Testzeitraum und PRO

Drei Zugangsstufen; eine App.

FREE

PUNKTE

Bis zu 4 Spieler

TEST

30 Tage

3 Modi · Bis zu 15

PRO

Einmaliger Kauf

3 Modi · Bis zu 15

30 Tage testen

Ab Testbeginn kannst du 30 aufeinanderfolgende Tage alle drei Modi mit bis zu 15 Teilnehmern nutzen. Nichtbenutzung pausiert den Zeitraum nicht.

Danach: FREE

Nach dem Test bleibt PUNKTE mit bis zu 4 Teilnehmern verfügbar. LEBEN und GELD brauchen PRO oder einen aktiven Test. Vor einem neuen Spiel wird der Zugang geprüft.

TOCKA PRO

Ein optionaler einmaliger Kauf schaltet den vollen Zugang frei. Kein Abonnement; das Testende löst keine automatische Zahlung aus.

Das bereits laufende Spiel

Ein Zugangsverlust unterbricht kein bereits gestartetes Spiel. Beschränkungen gelten wieder bei der Vorbereitung eines neuen.

FREE bleibt ohne Zahlung nutzbar. Prüfe vor einer Kaufbestätigung immer den tatsächlichen Preis im Store.

Bei Google Play kaufen und wiederherstellen

Der Kauf wird über das Store-Konto verwaltet.

1 PRO-Optionen öffnen

Tippe in NEUES SPIEL oben rechts auf das goldene Abzeichen für PRO. Ein Hinweis erscheint auch bei gesperrtem Modus oder zu hoher Spielerzahl.

2 Kaufen

Sobald das Produkt verfügbar ist, zeigt das Fenster Kaufaktion und Preis. Folge der Google-Play-Bestätigung. Hier steht kein Festpreis, da er nach Land und Store variieren kann.

3 Wiederherstellen

Nutze nach einem früheren PRO-Kauf Früheren Kauf wiederherstellen mit demselben Google-Play-Konto. Das prüft die vorhandene Berechtigung; du musst dafür nicht erneut kaufen.

4 Wenn Laden oder Kauf fehlschlägt

Prüfe Verbindung und Store-Konto. Mit ERNEUT VERSUCHEN, falls angezeigt, lädst du das Produkt neu. Ein abgebrochener oder ausstehender Kauf ist kein bestätigter Kauf. Bei anhaltenden Problemen hilft der Support.



Das goldene Abzeichen

Du findest es oben rechts in NEUES SPIEL.

Das goldene Abzeichen öffnet PRO.

Findet die Wiederherstellung den Kauf nicht, prüfe das Google-Play-Konto und kontaktiere vor einem erneuten Kauf den Support.

Antworten für den Alltag

Ohne den Spieltisch zu verlassen oder nicht vorhandene Optionen zu suchen.

1 **Wo ändere ich die Sprache?**

TOCKA nutzt die Gerätesprache: Spanisch, Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch oder Portugiesisch. Regionale Varianten nutzen die Basissprache. Nicht unterstützte Sprachen verwenden Englisch. Es gibt keine eigene Sprachauswahl.

2 **Brauche ich Internet zum Spielen?**

Werkzeuge und Spielstände arbeiten lokal. Kaufen, Wiederherstellen und Prüfen von Store-Käufen kann Internet benötigen. Zum Anlegen von Spielern brauchst du kein soziales Konto.

3 **Warum fehlt der Rechner?**

Er öffnet nur in GELD beim Antippen des Guthabens eines aktiven Spielers. Bei PUNKTE öffnet dies die Schnelleingabe, bei LEBEN keine dieser Funktionen.

4 **Wo setze ich ein geschlossenes Spiel fort?**

Es gibt keinen Bildschirm zur Wiederherstellung eines laufenden Spielstands. Ergebnisse und Verlauf zu speichern ist keine Sicherung eines fortsetzbaren Spiels.

5 **Kann ich per QR mitspielen oder Nachrichten senden?**

Nicht in dieser Version. Diese Ideen gehören zu künftigen Verbesserungen und sind keine verfügbaren Funktionen.

Die wichtigsten Handgriffe

Zum Nachschlagen während des Spiels.

1 Name, Stift, Palette

Lege beim ersten Start deinen Namen an. Der Stift bearbeitet den Gastgeber. Gastavatar oder Palette ändert dessen Farbe. × auf der Gästekarte entfernt ihn aus der Einrichtung.

2 – · Zahl · +

Außen wird eins abgezogen oder addiert. Die Zahl öffnet in PUNKTE die Schnelleingabe, in GELD den Rechner. Prüfe immer die Spielerzeile.

3 WÜRFEL · ZUG · ZEIT · RANGLISTE

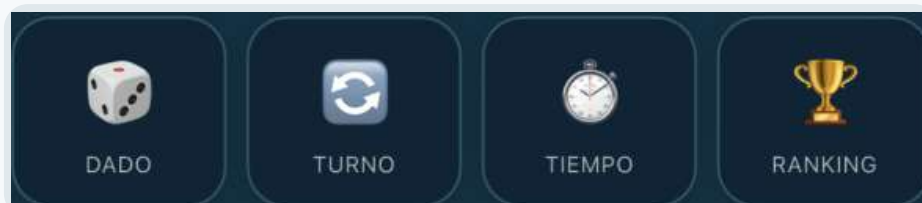
Würfel zum Würfeln; Pfeile zur Auslosung; Uhr zur Zeitmessung; Pokal zur Rangliste. Werkzeuge wenden Ergebnisse nicht selbst auf den Spielstand an.

4 Drei Punkte und Pfeil

Das Spielstandmenü enthält Zurücksetzen und Verlassen. Der Pfeil führt zur Einrichtung. Erfasse vor dem Verlassen gegebenenfalls das Ergebnis.

5 Wenn etwas nicht passt

Schließe das Werkzeug ohne Änderungen und prüfe Modus und Teilnehmer. Hilfe gibt es unter tocka.official@gmail.com: Beschreibe dein Vorgehen und das erwartete Ergebnis.



Vier Zugänge in der unteren Leiste

Bis zum nächsten Spiel

TOCKA · Dein Begleiter für Brettspiele.

1 Offizielle Website

<https://tocka-app.com/>

2 Für Android herunterladen

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocka.app>

3 Brauchst du Hilfe?

Schreibe an tocka.official@gmail.com. Nenne Gerät, TOCKA-Version, Modus und deine Schritte. Ein Bild des Problems kann helfen; vermeide persönliche Daten und Zahlungsinformationen.

4 Verfügbarkeit

TOCKA ist bei Google Play verfügbar. Demnächst für iOS.

5 Über die Anleitung

Offizielles Handbuch für TOCKA 1.0.0. Deutsche Ausgabe nach der zweiten spanischen Ausgabe, Oktober 2026. Entwickler: José Javier Paz. Namen und Beträge der Beispiele beziehen sich auf fiktive Spiele.