

Skull King

Das piratenstarke Stichspiel von Brent Beck für 2-6 Spielende ab 8 Jahren

adaptiert von Valerie Quade für Ludovico Graz

Spielmaterial

66 Spiel Dublonen

(4 verschiedene Formen, Kreis, Dreieck, Viereck, Stern, jeweils in den Werten 0 bis 9)

4 Dublonen „Flagge“ (dünner Rand mit Flagge in der Mitte)

2 Piraten-Dublonen (gezackter Rand mit abgerundetem Dreieck in der Mitte)

1 Dublone „Mermaid“ (gezackter Rand mit Fisch Form in der Mitte)

1 Dublone „Scary Mary“ (gezackter Rand mit Flagge in der Mitte)

1 Dublone „Skull King“ (gezackter Rand mit Krone in der Mitte)

Schatztruhe zur Aufbewahrung

Hintergrund

Von wegen Seeschlachten mit Kanonendonner und Enterhaken! In Wirklichkeit war alles viel harmloser! Ehrwürdige Piraten trugen ihre Schlachten lieber in schäbigen Tavernen am Spieltisch mit Dublonen aus. Wer seinen Kontrahenten nicht nur die meisten Stiche abluksen kann, sondern diese auch am genauesten vorhersagt, geht dabei erfolgreich aus dem Wettstreit hervor.

Spielziel

Der Wettstreit der Piraten geht über 10 Durchgänge. In jedem Durchgang müssen die Spielenden anzeigen, wie viele Stiche sie in diesem Durchgang gewinnen wollen. Und dann geht es darum, diese Ansage genau zu erfüllen. Wer seine Ankündigung nicht erfüllt, weil er zu viele oder zu wenige Stiche gewinnt, verliert an Ruhm und Ansehen. Keinen Stich anzusagen, kann sehr lukrativ sein. Allerdings ist es auch risikoreich. Während im ersten Durchgang jeder oder jede nur einen Dublone zur Verfügung hat, steigt die Zahl der Dublonen von Durchgang zu Durchgang um je einen an. In jedem Durchgang versuchen die Spielenden möglichst viele Punkte zu erreichen. Wer nach 10 Durchgängen die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung und Ablauf eines Durchgangs

Alle Dublonen werden gut gemischt. Anschließend werden die Dublonen verdeckt ausgeteilt. Die **Anzahl der Dublonen ändert sich von Durchgang zu Durchgang**. Im ersten Durchgang erhalten alle Spielende nur 1 Dublone, im zweiten 2 Dublonen usw., bis im zehnten und letzten Durchgang an alle Spielenden jeweils 10 Dublonen verteilt werden. Es werden pro Durchgang so viele Runden gespielt, wie die Spielenden Dublonen auf der Hand haben. Pro Runde muss jeder Spieler nacheinander eine Dublone ausspielen. Dies wird als „Stich“ bezeichnet.

Jede Spielerin schaut sich nach dem Ausspielen ihre Dublonen an und überlegt, wie viele Stiche sie mit diesen Dublonen gewinnen wird. Zum Zeichen, dass sich eine Spielerin für eine Stichzahl entschieden hat, streckt sie eine Faust in die Tischmitte. Wenn alle Spielenden ihre Faust in die Tischmitte halten, folgt der gemeinsame Piratenschlachtruf „YO – HO – HO“. Dabei heben alle Spielenden ihre Faust in die Höhe und hauen sie mit jedem Wort des Piratenschlachtrufes auf den Tisch. Mit dem zweiten „HO“ öffnen alle Spielenden gleichzeitig ihre Faust und strecken so viele Finger aus, wie sie diese Runde Stiche gewinnen wollen.

*Hinweis: Wer sich mehr als fünf Stiche zutraut, streckt zwar fünf Finger aus, nennt die Zahl **gleichzeitig** aber laut und deutlich.*

Die Stichansagen werden auf dem Block in der schmalen, linken Spalte für jeden Spieler und jede Spielerin notiert.

Dann beginnt das Hauen und Stechen:

Der Spieler oder die Spielerin links vom Dublonengebenden beginnt die Runde, indem er oder sie die ersten Dublone ausspielt. Die weiteren Spielenden im Uhrzeigersinn **müssen die angespielte Form bedienen**. Das heißt, eine Dublone in der gleichen Form ausspielen. Wer dies nicht kann, spielt eine andere Form (und verliert den Stich) oder die Form Stern, (Trumpf) (um den Stich nach Möglichkeit zu gewinnen).

Haben alle Spielenden eine Dublone ausgespielt, wird geschaut, wer den „Stich“ bekommt. Der Spieler oder die Spielerin, die den Stich gewonnen hat, legt ihn verdeckt und nach Stichen getrennt (so dass man immer gut sehen kann, wie viel Stiche der jeweilige Spieler schon hat) vor sich ab und spielt dann den ersten Dublone für die nächste Runde aus.

Sind alle Dublonen ausgespielt, endet der Durchgang und die Punkte werden notiert.

Welche Dublonen gibt es und welche Dublone gewinnt den Stich?

Den Stich gewinnt immer derjenige Spieler oder die Spielerin, der / die die höchste Dublone gespielt hat. Grundsätzlich ist das die höchste Form-Dublone in der angespielten Form. Wurden andere Form-Dublonen als die angespielte Form gelegt (weil die anderen Spielenden die Form nicht bedienen konnten), so ist deren Wert bedeutungslos.

Ausnahme: Der Stern ist die **wertvollste Form** und übertrumpft alle anderen Formen (unabhängig vom Zahlenwert). Alle anderen Formen sind untereinander gleichrangig.

Beispiel: Auf eine angespielte „Dreieck 2“ wird eine „Dreieck 9“ gelegt. Die nächsten beiden Spielenden haben kein Dreieck und spielen eine „Quadrat 13“ und eine „Stern 1“. Den Stich gewinnt die „Stern 1“, da Stern immer die wertvollste Form ist. Ohne den Stern Dublone hätte die „Dreieck 12“ den Stich gewonnen, da sie der höchste Dublone in der angespielten Form (Dreieck) war.

Grundsätzlich **müssen die Spielenden die ausgespielte Form bedienen**. Allerdings kann auch immer eine der folgenden **Sonder-Dublonen gespielt werden, egal ob man die Form bedienen kann oder nicht:**

Sonder-Dublonen und ihre Symbole:

Flagge (Alle Dublonen mit dünnem Rand):

Dieser Dublone hat den Wert „0“ und ist immer der niedrigste Dublone. Eine Flagge wird gespielt, um einen Stich nicht zu gewinnen. Spielen jedoch alle Spielenden eine Flagge, gewinnt derjenige den Stich, der die **erste Flagge** gespielt hat.

Piraten (Alle Dublonen mit gezacktem Rand):

Diese Dublonen sind **höher als alle Form-Dublonen** (unabhängig von deren Form oder Wert) und die Mermaid.

Es gibt nur 3 Möglichkeiten mit einem Piraten-Dublone keinen Stich zu gewinnen:

- Er wird nach einem anderen Piraten-Dublone gespielt.
- Er wird durch einen später ausgespielten Skull King überstochen oder nach dem Skull King gespielt.
- Er wird von einer Mermaid überstochen, die im selben Stich wie der Skull King gespielt wird.

Die Mermaid ist ein Sonder-Pirat und wertvoller **als alle Form-Dublonen** (auch höher als der Stern), wird aber von Piraten-Dublonen überstochen. Sie ist wiederum höher als der Skull King, denn dieser lässt sich von ihr betören: Befindet sich die Mermaid im selben Stich wie der Skull King, gewinnt die Mermaid immer den Stich (egal welche Dublonen sonst noch im Stich sind) und der Spieler oder die Spielerin erhält dafür einen zusätzlichen Bonus.

Die Scary Mary kann entweder als Piraten-Dublone oder als Flagge gespielt werden. Der Spieler oder die Spielerin, der/die diesen Dublone ausspielt, sagt **beim Ausspielen** an, in welcher Funktion er/sie die Scary Mary einsetzen möchte.

Der Skull King kann **nur von einer Mermaid geschlagen** werden. Alle anderen Dublonen sind niedriger als der Skull King. Befindet sich im Stich, der mit dem Skull King gewonnen wird, eine Piraten-Karte (hierzu zählt auch die Scary Mary, egal wie sie eingesetzt wurde) gibt es einen Bonus.

Noch einmal zur Erinnerung: **Sonderkarten dürfen jederzeit gespielt werden!** Auch wenn die Farbe bedient werden könnte!

Hinweise:

- *Ist der erste ausgespielte Dublone ein SonderDublone, legt die als nächstes gespielte Farbkarte die zu bedienende Farbe für die weitere Runde fest.*
- *Ist der erste ausgespielte Dublone ein Pirat, können die Spielenden jeden beliebigen Dublone spielen*
- *Werden 2 Piraten-Karten in einer Runde gespielt, ist die zuerst gespielte Karte höher und gewinnt den Stich.*

Punktevergabe

Für das **richtige Ansagen** der Stichanzahl erhalten die Spielenden **20 Punkte pro gewonnenen Stich**.

Beispiel: Ein Spieler sagt 3 Stiche an, die er auch schafft . Er erhält insgesamt 60 Punkte.

Gewinnt eine Spielerin mehr oder weniger Stiche als angekündigt, bekommt sie **keine Pluspunkte** und kann auch **keine Bonuspunkte** erreichen. Sie erhält **10 Minuspunkte für jeden Stich**, der von ihrer Ansage **abweicht**.

Beispiel: Ein Spieler sagt 5 Stiche an, gewinnt aber nur 1 Stich. Die Differenz beträgt 4 Stiche. Er bekommt also 40 Minuspunkte.

WICHTIG!

Macht eine Spielerin die Ansage „**keinen Stich**“ und schafft auch keinen Stich, erhält sie Punkte entsprechend der aktuellen Runde mal 10.

Beispiel: In Runde 4 sagt ein Spieler an, keine Stiche zu gewinnen. Am Rundenende hat er tatsächlich keinen Stich erreicht. Hierfür erhält er 40 Punkte (Runde 4 mal 10 Punkte).

Gelingt einer Spielerin dies aber nicht, und sie muss **einen oder mehrere Stiche** nehmen, so erhält sie die gleiche Anzahl Punkte als **Minuspunkte** notiert. Macht ein Spieler die Ansage „Keinen Stich“ und erweist sie sich als falsch, ist es somit egal, ob er dann einen oder beispielsweise drei Stiche bekommt.

Beispiel: In Runde 9 sagt eine Spielerin an, keine Stiche zu gewinnen. Im Verlauf der Runde musste sie aber zwei Stiche nehmen. Sie erhält -90 Punkte (Runde 9 mal 10 Punkte).

Die Ansage keinen Stich erhalten zu wollen, ist also risikoreich! Damit können die Spielenden viele Punkte gutmachen, aber auch viele Punkte verlieren.

Bonuspunkte

Mit einigen Dublonen, kann man Bonuspunkte erzielen. Allerdings können die Spielenden diese **Bonuspunkte nur erlangen, wenn sie es schaffen, genau so viele Stiche zu bekommen, wie sie angesagt haben**. Sollte ein Spieler das nicht schaffen, so kann er auch keine Bonuspunkte erlangen. Hat eine Spielerin in einem Stich mit dem **Skull King** einen oder mehrere Piraten-Dublonen gefangen, so erhält die Spielerin **für jede Piraten-Dublone im Stich einen Bonus von 30 Punkten**. Die Scary Mary zählt dabei immer als Pirat, auch wenn sie als „Flagge“ gespielt wurde.

Hat ein Spieler in einem Stich **mit seiner Mermaid den Skull King gefangen**, so erhält der Spieler dafür einen **Bonus von 50 Punkten**.

Der Block

Die jeweils angesagten Stiche und die dann erzielten Punkte werden auf dem Block notiert. Diese Aufgabe sollte möglichst ein Spieler oder eine Spielerin ohne Hakenhand übernehmen. Nachdem ein Durchgang gespielt und die Punkte notiert wurden, werden alle Karten wieder gemischt und neu für den nächsten Durchgang ausgeteilt. Von Durchgang zu Durchgang wächst die Anzahl der Karten jeweils um eine Karte.

Spiel-Ende

Das Spiel endet nach 10 Durchgängen. Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Punkten hat schlau geboten, erfolgreich gestochen und die Schlacht für sich entschieden.