



Skull King

Das Würfelspiel

Das Stich-Würfelspiel mit
Suchtfaktor von Manfred Reindl
für 3-6 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 36 Würfel
- 6 Sichtschrime
- 1 Beutel
- 1 Wertungsblock

Hintergrund

Wilde Schatzjagden, Sturm und Donner auf hoher See und jede Menge Rum in der Hafenkneipe! So läuft das bei Piraten! Aber wenn es um wirklich wichtige Entscheidungen geht,

dann kommt das Skull King Würfelspiel auf den Tisch. Mit ein bisschen Glück und Geschick luchschen die cleversten Piraten ihren Kontrahenten die Stiche ab. Wer die Stiche am genauesten vorhersagt, geht dabei erfolgreich aus dem Wettstreit hervor.

Spielziel

Der Wettstreit der Piraten geht über max. 8 Durchgänge (bei 5 und 6 Spielern nur 7 bzw. 6). In jedem Durchgang müssen die Spieler anzeigen, wie viele „Würfel“-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 nur einen Würfel – und damit auch nur eine Runde – zur Verfügung hat, steigt die Zahl

der Würfel von Durchgang zu Durchgang um je einen Würfel an. Jeder Durchgang ist dadurch immer eine Runde länger als der vorherige. In jedem Durchgang versuchen die Spieler, möglichst viele Punkte zu erreichen. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Schon mal Skull King gespielt?

Falls nicht, dann sollten Sie das wirklich nachholen und können diesen Abschnitt überspringen und ab „Spielvorbereitung“ weiterlesen.

Für alle Spieler, die schon einmal das Kartenspiel „Skull King“ gespielt haben, sind die Regeln ganz besonders leicht zu erlernen.

Die Regeln sind sehr ähnlich und weichen nur in diesen Punkten vom Kartenspiel ab:

1. Es gewinnt immer die höchste Zahl (bzw. Symbol) unabhängig von der Farbe des Würfels.
2. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt immer die zuletzt gewürfelte Zahl (bzw. Symbol).
3. Es gibt keinen „Scary-Mary“-Würfel und auch keinen „Escape-Würfel“. Stattdessen befinden sich die weißen Flaggen auch auf den Sonderwürfeln sowie den gelben Würfeln. Der gelbe Würfel zählt dabei nicht als Sonderwürfel.



Spielvorbereitung

Ein Spieler erhält den Block, trägt die Namen der Mitspieler ein und notiert während des Spieles die Punkte. Die Punkte werden in jeder Runde immer sofort addiert bzw. subtrahiert, sodass immer der aktuelle Spielstand erkennbar ist. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm, welchen er vor sich abstellt.

Alle Würfel kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler ernannt.

Würfelübersicht

1X						
3X						
2X						
<hr/>						
7X						
7X						
8X						
8X						

Es gibt Würfel in sieben verschiedenen Farben. Die **Würfelfarbe** gibt grundsätzlich die **Stärke der Würfel** an. Auf den Sichtschirmen sind die Würfel ihrer Wertigkeit entsprechend von oben (stark) nach unten (schwach) angeordnet. So hat ein schwarzer Würfel beispielsweise höhere Zahlen als ein roter Würfel. Die drei Würfelfarben oberhalb der Linie, die **keine Zahlen** sondern nur Symbole haben, sind **Sonderwürfel** und haben spezielle Eigenschaften, die unter „Sonderwürfel“ erklärt werden.

Links ist zu erkennen, wie oft sich jeder Würfel im Spiel befindet (1x Skull King, 3x Piraten, 2x Mermaid, 7x schwarze Würfel, usw. ...). Daneben ist die Häufigkeit der Symbole und Zahlen auf jedem Würfel der entsprechenden Farbe abgebildet.

Ablauf eines Durchgangs

Jeder Spieler zieht verdeckt Würfel aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

Die **Anzahl der Würfel ändert sich von Durchgang zu Durchgang**. Im ersten Durchgang zieht jeder Spieler nur 1 Würfel, im zweiten 2 Würfel, usw.

Jeder Durchgang unterteilt sich in Runden. Es werden **pro Durchgang so viele Runden gespielt, wie die Spieler Würfel haben**.

Pro Runde muss **jeder Spieler nacheinander einen Würfel würfeln**. Nachdem jeder Spieler einen Würfel gewürfelt hat, erhält der Spieler, der das höchste Ergebnis gewürfelt hat, diese Würfel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt immer das höchste Ergebnis mit der zuletzt gewürfelten Zahl (bzw. Symbol). Der Gewinn eines Würfelwurfes wird als „Stich“ bezeichnet.

Nachdem sich jeder Spieler seine Würfel angesehen hat, muss er überlegen, wie viele Stiche er mit diesen Würfeln in diesem Durchgang gewinnen wird.

Spielablauf **YO - HO - HO!**

Zum Zeichen, dass sich ein Spieler für eine Stichzahl entschieden hat, streckt er eine Faust in die Tischmitte. Wenn alle Spieler ihre Faust in die Tischmitte halten, folgt der gemeinsame Piratenschlachtruf „YO - HO - HO“. Dabei heben alle Spieler ihre Faust in die Höhe und hauen sie mit jedem Wort des Piratenschlachtrufes auf den Tisch. Mit dem zweiten „HO“ öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Faust und strecken so viele Finger aus, wie sie in dieser Runde Stiche gewinnen wollen.

Die Stichansagen werden auf dem Block in der schmalen Spalte für jeden Spieler notiert.

3			
4			
5			

Dann beginnt das Hauen und Stechen:

Der Startspieler beginnt die 1. Runde, indem er den ersten Würfel würfelt. Im Uhrzeigersinn **würfelt** jeder weitere Spieler **einen** seiner **Würfel**, muss dabei allerdings **die angespielte Farbe bedienen**. Das heißt, einen Würfel in der gleichen Farbe zu würfeln.



Die Farbe des ersten ausgespielten Würfels muss von den nachfolgenden Spielern bedient werden!

Ist das nicht möglich, würfelt der Spieler mit einem anderen Würfel. Dies ist aber nur dann erlaubt, wenn er die ausgespielte Würfelfarbe **NICHT** bedienen kann. Für die nachfolgenden Spieler gilt aber weiterhin die Farbe des ersten ausgespielten Würfels.

Haben alle Spieler einen Würfel gewürfelt, wird geschaut, wer den Stich bekommt (also wer die Runde gewonnen hat). Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, erhält alle Würfel dieser Runde und legt sie vor seinem Sichtschirm ab. Wenn ein Spieler mehrere Stiche gewinnt, legt er die Würfel nach Stichen getrennt ab, so dass immer gut zu sehen ist, wie viele Stiche die jeweiligen Spieler schon haben. **Danach würfelt der Gewinner des Stichs den ersten Würfel für die nächste Runde.**

Sind alle Würfel geworfen, endet der Durchgang und die Punkte werden notiert.

Welche Würfel gibt es, und welcher Würfel gewinnt den Stich?

Bei der **Auswertung der Würfel** hat die **Farbe** der Zahlenwürfel **keine Bedeutung** mehr! Die Farbe eines Würfels zeigt nur an, welche Zahlen auf dem Würfel sind und gibt eine Tendenz vor, ob eher hohe oder eher niedrige Zahlen auf dem Würfel sind.

WICHTIG! Den Stich gewinnt immer derjenige Spieler, der die höchste Zahl (unabhängig von der angespielten Farbe) gewürfelt hat.

Werden in einer Runde **gleich hohe Zahlen** gewürfelt, so ist von diesen Zahlen **die letzte gewürfelte Zahl die „höhere“**.

Beispiel: Leon würfelt eine schwarze **6**. Nun müssen die anderen Spieler die Farbe ebenfalls mit einem schwarzen Würfel bedienen. Nina würfelt eine schwarze **7**. Sophie hat keinen schwarzen Würfel und würfelt mit dem roten Würfel eine **2**. Tobias hat ebenfalls keinen schwarzen Würfel und würfelt mit dem gelben Würfel eine **7**. Jonas würfelt eine schwarze **5**.

Nina und Tobias haben jeweils eine 7 und damit beide die höchste Zahl geworfen. Da Tobias nach Nina gewürfelt hat, gewinnt er die Runde (und hat somit einen Stich gemacht). Die Tatsache, dass Tobias nicht die zu bedienende Farbe hatte, hat bei der Auswertung keine Bedeutung mehr, denn es zählt nur die höchste Zahl, die zuletzt gewürfelt wurde. Er nimmt die Würfel und legt sie vor seinem Sichtschirm ab. Danach nimmt er einen neuen Würfel aus seinem Vorrat hinter dem Sichtschirm und beginnt eine neue Runde.

Grundsätzlich muss ein Spieler die angespielte Farbe bedienen. Allerdings kann ein Spieler, auch wenn er die Farbe bedienen könnte, immer auch einen der folgenden **Sonderwürfel**, die keine Zahlen sondern nur Symbole haben, **würfeln:**



Sonderwürfel:



Mermaid

Wird mit dem Mermaid-Würfel ein Totenkopf gewürfelt, so ist die Mermaid höher als alle Zahlen. Die Mermaid wird aber immer von Piraten gestochen. Dafür ist die Mermaid wiederum stärker als der Skull King. Werden in einem Stich mit einem Mermaid-Würfel und einem Skull King-Würfel jeweils Totenköpfe geworfen, gewinnt die Mermaid immer den Stich (egal welche anderen Würfelerggebnisse noch im Stich sind) und der Spieler erhält dafür einen zusätzlichen Bonus.



Piraten

Wird mit einem Piraten-Würfel ein Totenkopf gewürfelt, so ist der Pirat **höher als jede Zahl und als die Mermaid**.

Es gibt dann nur 3 Möglichkeiten mit einem erwürfelten Totenkopf **keinen** Stich zu gewinnen:

- er wird **vor** einem anderen Piraten gewürfelt.
- er wird in der selben Runde von einem **Skull King** geschlagen.
- er wird von einer **Mermaid** überstochen, da diese im selben Stich den Skull King schlägt.



Skull King

Wird mit dem Skull King-Würfel ein Totenkopf gewürfelt, so kann dieser **nur von der Mermaid** geschlagen werden. **Alle anderen Würfelerggebnisse sind niedriger** als der Skull King. Befindet sich im Stich, der mit dem Skull King gewonnen wird, ein Piraten-Totenkopf, so erhält der Skull King-Spieler einen Bonus. Diesen Bonus erhält er aber nur, wenn der Piraten-Würfel auch einen Totenkopf zeigt. Wurde mit dem Piratenwürfel eine Flagge gewürfelt, so erhält er keinen Bonus.



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

Hinweise:

- Ist der erste Würfel in der Runde ein Sonderwürfel, legt der als nächstes gewürfelte Zahlenwürfel die zu bedienende Farbe für die weitere Runde fest.
- Werden 2 (oder 3) Piraten-Totenköpfe in einer Runde gewürfelt, ist der zuletzt gewürfelte Würfel höher und gewinnt den Stich.
- Werden 2 Mermaid-Totenköpfe in einer Runde gewürfelt, ist der zuletzt gewürfelte Würfel höher und gewinnt den Stich.



Weisse Flagge

Die weiße Flagge gibt es sowohl auf den gelben **Zahlenwürfeln** als auch auf allen **Sonderwürfeln**. Die weiße Flagge hat den **Wert 0** und ist immer das niedrigste Würfelergbnis.



Würfeln jedoch **alle Spieler** eine weiße Flagge, gewinnt derjenige den Stich, der **die erste weiße Flagge** gewürfelt hat.

Dies ist die einzige Situation, in der bei einem Gleichstand nicht das zuletzt gewürfelte Symbol, sondern das erste Symbol, den Stich gewinnt.

Punktevergabe

Für das richtige Ansagen seiner Stichanzahl erhält ein Spieler 20 Punkte pro gewonnenen Stich.

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



Gewinnt ein Spieler mehr oder weniger Stiche als angekündigt, bekommt er keine Pluspunkte und kann auch keine Bonuspunkte erreichen. Er erhält 10 Minuspunkte für jeden Stich, der von seiner 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 ein Spieler die Ansage „keinen Stich“ und schafft auch keinen Stich, erhält er 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 einem Spieler dies aber nicht, und er muss einen oder mehrere Stiche nehmen, so erhält er 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 6 sagt ein Spieler an, keine Stiche zu gewinnen. Im Verlauf der Runde musste er aber zwei Stiche nehmen. Er erhält -60 Punkte (Runde 6 mal 10 Punkte).

Die Ansage, keinen Stich erhalten zu wollen, ist also risikoreich! Damit kann ein Spieler viele Punkte gutmachen, aber auch viele Punkte verlieren.



Bonuspunkte






Auf den Würfeln des Skull Kings und der Mermaid sind Goldmünzen bei den Totenköpfen abgebildet. Mit diesen Würfeln kann ein Spieler Bonuspunkte erzielen. Allerdings ist dies nur möglich, wenn der Spieler es schafft, genau so viele Stiche zu bekommen, wie er angesagt hat. Sollte er das nicht schaffen, so kann er auch keine Bonuspunkte erlangen.

Hat ein Spieler in einem Stich mit dem Skull King einen oder mehrere Piraten gefangen, so erhält der Spieler für jeden Piraten-Totenkopf im Stich einen Bonus von 30 Punkten.

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

Übersicht der Schlagrangfolge



Beispiel: Leon würfelt mit einem Piratenwürfel einen Totenkopf . Nina könnte nun mit einem beliebigen Zahlenwürfel die zu bedienende Farbe festlegen. Stattdessen nimmt sie einen Sonderwürfel und würfelt mit dem Skull King einen Totenkopf . Auch Sophie hat nun die freie Wahl, welche Würfelfarbe sie verwenden möchte und würfelt mit dem schwarzen Würfel eine . Tobias muss nun die schwarze Farbe bedienen und würfelt eine . Jonas hat zwar einen schwarzen Würfel, aber er entscheidet sich dafür, einen Sonderwürfel zu benutzen und würfelt mit einer Mermaid einen Totenkopf .

Jonas gewinnt die Runde, da die Mermaid den Skull King schlägt. Wenn Jonas in diesem Durchgang auch noch seine angekündigte Anzahl an Stichen schafft, erhält er für den gefangenen Skull-King-Totenkopf zusätzlich 50 Punkte.

Hätte Jonas mit der Mermaid keinen Totenkopf gewürfelt, hätte Nina die Runde mit dem Skull King gewonnen und für den gefangenen Piraten-Totenkopf zusätzliche 30 Punkte erhalten, wenn sie in diesem Durchgang auch noch ihre angekündigte Anzahl an Stichen geschafft hätte.

Ende des Durchgangs

Die jeweils angesagten Stiche und die dann erzielten Punkte werden auf dem Block notiert. Nachdem ein Durchgang gespielt und die Punkte notiert wurden, kommen alle Würfel wieder zurück in den Beutel. Für den neuen Durchgang zieht jeder Spieler einen Würfel mehr als im Durchgang zuvor. Der Startspieler wechselt vor jedem Durchgang im Uhrzeigersinn.

Spielende

Das Spiel endet bei 3-4 Spielern nach 8 Durchgängen, bei 5 Spielern nach 7 Durchgängen und bei 6 Spielern nach 6 Durchgängen. Der Spieler mit den meisten Punkten (oder den wenigsten Minuspunkten) ist der Sieger.

Landrattenwertung

Wer eher in ruhigen Gewässern schippern möchte, kann auch mit dem folgenden, vereinfachten Punktesystem für Landratten spielen:

1. Liegt ein Spieler mit seiner Stich-Ansage richtig, erhält er pro gewonnenem Stich 20 Punkte.
2. Liegt ein Spieler mit seiner Stich-Ansage falsch, erhält er 0 Punkte.
3. Macht ein Spieler die Ansage „keinen Stich“ und schafft auch keinen Stich, erhält er Punkte entsprechend der aktuellen Runde mal 10 (in der 3. Runde gibt es z.B. 30 Punkte).
4. Gelingt einem Spieler dies aber nicht, und er muss einen oder mehrere Stiche nehmen, erhält er Minuspunkte entsprechend der aktuellen Runde mal 10 (in der 4. Runde gibt es z.B. -40 Minuspunkte).
5. Es gibt keine Bonuspunkte für das Fangen eines Piraten (durch den Skull King) bzw. für das Fangen des Skull King (durch die Mermaid).

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Autor: Manfred Reindl

Illustration: Eckhard Freytag

Redaktion: Matthias Karl & Thorsten Gimmler



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

