SKULL KING

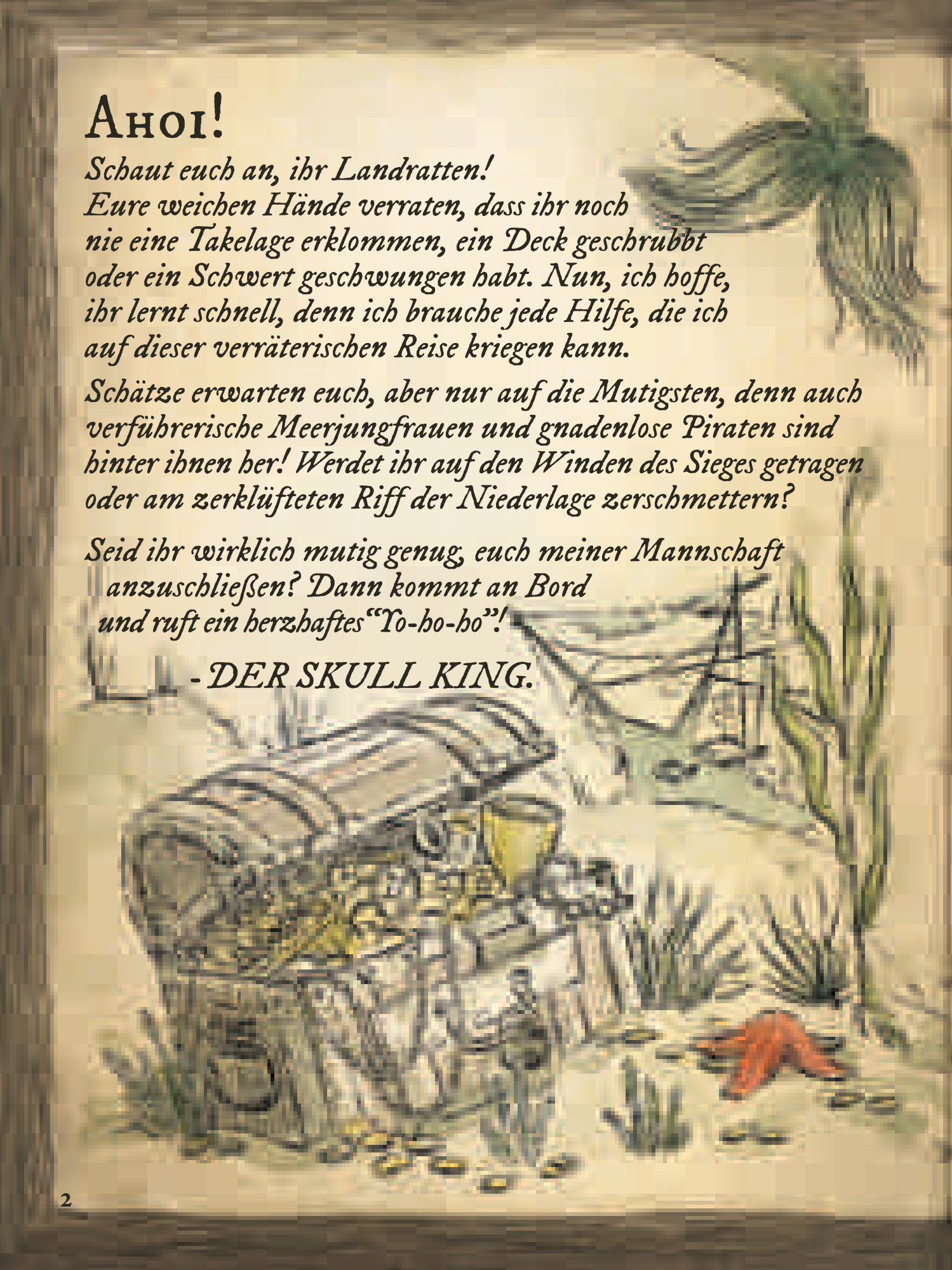
Ahoi!

Schaut euch an, ihr Landratten!
Eure weichen Hände verraten, dass ihr noch nie eine Takelage erklommen, ein Deck geschrubbt oder ein Schwert geschwungen habt. Nun, ich hoffe, ihr lernt schnell, denn ich brauche jede Hilfe, die ich auf dieser verräterischen Reise kriegen kann.

Schätze erwarten euch, aber nur auf die Mutigsten, denn auch verführerische Meerjungfrauen und gnadenlose Piraten sind hinter ihnen her! Werdet ihr auf den Winden des Sieges getragen oder am zerklüfteten Riff der Niederlage zerschmettern?

Seid ihr wirklich mutig genug, euch meiner Mannschaft anzuschließen? Dann kommt an Bord und ruft ein herzhaftes "Yo-ho-ho"!

- DER SKULL KING.



SPIELZIEL

Skull King ist ein Stichspiel, bei dem ihr die genaue Anzahl an Stichen vorhersagen müsst, die ihr pro Durchgang gewinnen werdet. Kämpft gegen eure Widersacher und versucht, euch mit eurem eigenen Gebot über Wasser zu halten und gleichzeitig eure Gegner zu versenken! Der Seebär mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt und verdient sich den Titel „Schrecken der sieben Meere“!

Spielmaterial

1 Punkteblock
110 Spielkarten:

Farbkarten (56)
Papagei (14, grün)
Schatzkarte (14, lila)
Schatztruhe (14, gelb)
Piratenflagge (14, schwarz)

Sonderkarten (14)
Meerjungfrauen (2)
Piraten (5)
Flucht (5)
Tigress (1)
Skull King (1)

Erweiterungskarten (4)
Beute (2)
Krake (1)
Weißer Wal (1)

Zusätzliche Karten (36)
Übersichtskarten (16)
Gebotskarten (16)
Leere Karten (4)

SPIELVORBEREITUNG

Entfernt vorm Spielstart die folgenden 8 Karten aus dem Kartendeck: die leeren Karten, die Beutekarten, den Kraken und den Weißen Wal. Ihr verwendet diese erst, wenn ihr mit den Fortgeschrittenen-Regeln spielt.

Trennt die Übersichts- und die Gebotskarten voneinander. Jeder von euch erhält 2 Gebotskarten (0-4 und 5-9) und 2 Übersichtskarten („Piratenfähigkeiten“ und „Bonuspunkte“). Seid ihr weniger als 8, legt die überzähligen Übersichts- und Gebotskarten zurück in die Schachtel. Mischt nun die 70 Farb- und Sonderkarten zu einem Stapel und bereitet euch auf die Auseinandersetzung vor!

Schlüsselbegriffe

Stich: Jeder spielt, im Uhrzeigersinn, 1 Karte aufgedeckt vor sich auf den Tisch. Diese Karten nennt man den Stich. Die Person, die die höchste Karte ausspielt, gewinnt den Stich (und legt ihn als verdeckten Stapel vor sich ab).

Durchgang: Besteht aus 1 oder mehreren Stichen, abhängig von der Anzahl an Karten, die zu Beginn des Durchgangs ausgeteilt wurden. Ein Durchgang beginnt mit dem Austeilen von Karten und endet, wenn alle ausgeteilten Karten gespielt wurden.

> **Beispiel:** Für den dritten Durchgang werden 3 Karten ausgeteilt, also werden 3 Stiche in diesem Durchgang gespielt.

Farbe: Von jeder Farbe gibt es nummerierte Karten mit den Werten von 1-14. Die Sonderkarten ohne Werte gehören zu keiner Farbe!

Trumpf: Die schwarz umrandeten Karten (Piratenflagge) stellen die Trumpffarbe dar. Diese Farbe hat einen höheren Stellenwert als die anderen drei Farben.

> **Beispiel:** Die grüne 14 ist niedriger als die schwarze 1, denn Schwarz ist Trumpf.

Anspielen: Die erste Karte, die in einem Stich ausgespielt wird, bestimmt die Farbe, die reihum von allen Spielern * **bekannt** werden muss. Wer keine Karte der angespielten Farbe auf der Hand hat, darf **abwerfen** (= eine der anderen beiden Nicht-Trumpffarben ausspielen) oder **trumpfen** (= eine schwarze Karte ausspielen).

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Karten Austeilen

Skull King wird über 10 Durchgänge gespielt. Jede Person erhält im ersten Durchgang 1 Karte, im zweiten Durchgang 2 Karten, im dritten 3 usw., bis schließlich im 10. Durchgang jeder 10 Karten erhält. Der gesamte Kartensatz, einschließlich aller Karten, die im vorherigen Durchgang benutzt wurden, wird zu Beginn jedes Durchgangs neu gemischt.

Durchgang 2:

Durchgang 3:

Durchgang 4:

usw. ...

Logbuch des Kapitäns: Nachdem ihr die Grundlagen gelernt habt, könnt ihr die Anzahl der Durchgänge und die Anzahl der Karten, die in jedem Durchgang ausgeteilt werden, nach Belieben verändern. Nähere Angaben hierzu findet ihr am Ende, in den Regeln für Fortgeschrittene.

Bieten

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden und ihr eure Hand studiert habt, überlegt jeder für sich, wie viele Stiche er in diesem Durchgang vermutlich gewinnen wird. Denkt daran: Je höher der Wert einer Karte ist, desto wahrscheinlicher ist es, damit einen Stich zu gewinnen.

Wenn ihr fertig seid, schüttelt ihr alle gleichzeitig 3x mit einer Faust vor euch und ruft dabei "Yo-ho-ho!". Beim letzten ‚ho' streckt jeder von euch die Anzahl an Fingern aus, die seinem Gebot entspricht, oder lässt die Faust geschlossen, wenn er null bietet.

Legt anschließend eure 2 Gebotskarten übereinander, um euer Gebot anzuzeigen (s. Abb. unten).

Lasst einen von euch eure Gebote auf dem Punkteblock notieren (s. Seite 16).

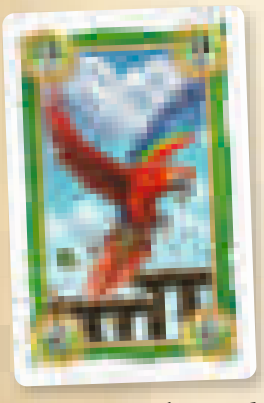
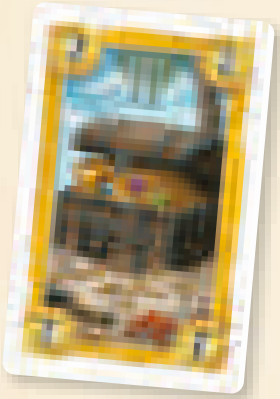
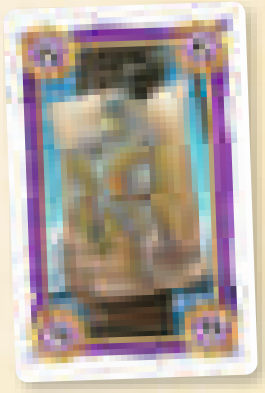
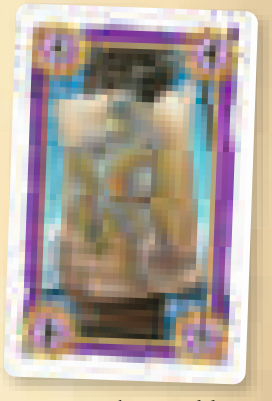
Logbuch des Kapitäns: Falls du mehr als 5 bieten möchtest, ruf einfach die entsprechende Zahl laut aus, statt deine Finger nach dem „Yo-ho-ho" auszustrecken.

DIE KARTEN

Die Qualität der eigenen Karten richtig zu beurteilen, ist entscheidend, um die Anzahl der Stiche, die ihr gewinnen werdet, möglichst zutreffend vorhersagen zu können. Die Übersichtskarten helfen euch dabei.

Farbkarten

Im Spiel befinden sich 4 Kartenfarben, jeweils mit den Werten 1-14. Drei davon sind gleichberechtigte Standardfarben: Papagei (grün), Schatztruhe (gelb) und Schatzkarte (lila). Die 4. Farbe, die Piratenflagge (schwarz), ist Trumpf. Sie schlägt die anderen 3 Farben.

Der Farbe, die in einem Stich angespielt wird, müsst ihr alle, wenn möglich, folgen und reihum dieselbe Farbe ausspielen. Habt ihr die angespielte Farbe nicht auf der Hand, könnt ihr eine beliebige andere Farbe ausspielen. Die Sonderkarten ohne Wert sind keine Farbkarten und können immer, unabhängig davon, was angespielt wurde, ausgespielt werden.

Haben alle gespielten Karten die gleiche Farbe, gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert den Stich.

Beispiel: Emily spielt die grüne 7 an, Bonny spielt die grüne 12, und Henry spielt die grüne 8. Bonny gewinnt den Stich.

Spielt ihr eine andere Farbe als die Farbe, die angespielt wurde, und ist sie kein Trumpf (schwarz), gewinnt ihr den Stich auch dann nicht, wenn eure Karte den höchsten Wert hat.

Beispiel: Emily spielt die gelbe 8 an und Bonny die gelbe 5. Henry hat keine gelben Karten und spielt die lila 10. Emily gewinnt den Stich.

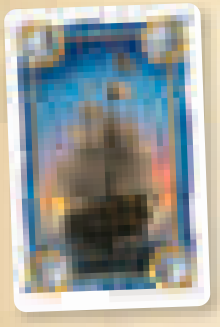
Spielt ihr eine andere Farbe als die Farbe, die angespielt wurde, und ist sie Trumpf (schwarz), gewinnt ihr den Stich auch dann, wenn sie nicht den höchsten Wert zeigt. Wurden in einem Stich mehrere Trumpf-Karten gespielt, gewinnt hiervon natürlich wieder die höchstwertige.

Beispiel: Emily spielt die gelbe 12 an. Bonny hat keine gelben Karten und spielt die schwarze 5. Henry hat ebenfalls keine gelben Karten und spielt die schwarze 7. Auch wenn die 7 niedriger als die 12 ist, gewinnt Henry den Stich, weil Schwarz Trumpf ist und er die höchste schwarze Karte gespielt hat.

Sonderkarten

Die Sonderkarten erlauben euch, die Regeln für die normalen Farbkarten zu ignorieren. Sie können jederzeit gespielt werden, selbst dann, wenn ihr Karten der angespielten Farbe auf eurer Hand habt und bekennen könntet.

Logbuch des Kapitäns: Es wurden einige zusätzliche leere Karten beigefügt, die ihr verwenden könnt, um eigene Karten zu erstellen oder beschädigte Karten zu ersetzen (oder ihr benutzt sie einfach als Getränkeuntersetzer ... ;o)

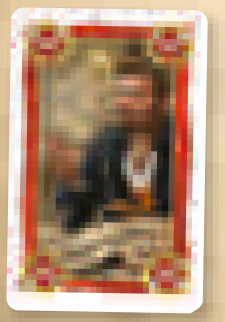


Flucht (5x)

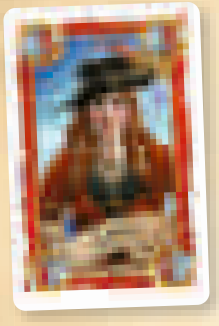
Die 5 Fluchtkarten können gespielt werden, um einen Stich nicht zu gewinnen.
Sie verlieren gegen alle anderen Karten.

Logbuch des Kapitäns: Für den seltenen Fall, dass jeder von euch eine Fluchtkarte (mit oder ohne Tigress als Fluchtkarte) oder eine Beutekarte ausspielt, gilt: Die zuerst gespielte Karte gewinnt den Stich.

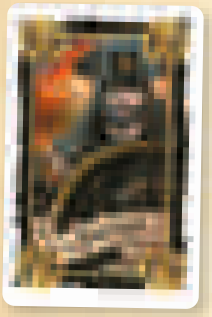
Charaktere (9x)



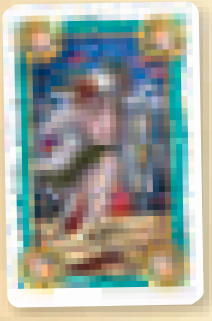
Piraten (5x): Die Piratenkarten schlagen alle Farbkarten (inkl. Trumpf). Sie sind untereinander gleichrangig. Wurden in einem Stich mehrere Piratenkarten ausgespielt, ist hiervon die zuerst ausgespielte die stärkste.



Tigress (1x): Die gerissene Tigress wählt ihre Kämpfe durchdacht aus. In dem Moment, in dem du sie ausspielst, musst du angeben, ob sie als Piratin oder als Fluchtkarte gilt. Sie übernimmt dann die entsprechende Eigenschaft.



Skull King (1x): Dieser Fluch der Meere ist die höchste Karte im Spiel: Der Skull King besiegt alle Farbkarten und alle Piraten.
Die einzigen, die ihn besiegen können, sind die 2 Meerjungfrauen, die ihn mit ihren wertvollen Schätzen ins Meer locken.



Meerjungfrauen (2x): Meerjungfrauen besiegen alle Farbkarten (inkl. Trumpf), verlieren aber gegen die Piraten, mit Ausnahme des Skull Kings! Wurden in einem Stich beide Meerjungfrauen ausgespielt, ist hiervon die *zuerst* ausgespielte die stärkere.

Logbuch des Kapitäns: Wenn ein Pirat, der Skull King und wenigstens eine Meerjungfrau im selben Stich gespielt wurden, gewinnt immer die (zuerst ausgespielte) Meerjungfrau den Stich. Und nur sie erhält auch den Bonus (s.u.).

Sonderkarten anspielen

Wenn du zu einem Stich anspielst, kannst du entweder eine Farb- oder eine Sonderkarte ausspielen. Im Falle einer Sonderkarte gelten folgende Regeln fürs Anspielen:

Fluchtkarte anspielen

Wenn eine Fluchtkarte, Tigress als Fluchtkarte oder eine Beutekarte (s.u.) als erste Karte eines Stichs ausgespielt wird, definiert die nächste reihum ausgespielte Farbkarte die Farbe, der ab nun gefolgt werden muss.

Charakter etc. anspielen

Wenn eine Meerjungfrau, ein Pirat, Skull King, Tigress als Pirat, der Kraken oder der Weiße Wal als erste Karte eines Stichs ausgespielt werden, gibt es keine Stichfarbe! Jede weitere Person darf eine beliebige Karte spielen, unabhängig von ihrer Farbe.

SPIELVERLAUF

Nach dem Austeilen der Karten und dem „Yo-ho-ho“ fürs Vorhersagen der Stiche eröffnet derjenige, der dem Skull King am ähnlichsten sieht, den ersten Stich, indem er eine seiner Handkarten offen vor sich legt. Im Uhrzeigersinn spielt nun jeder andere auch eine Karte aus, stets den Regeln, die zuvor erklärt wurden, folgend.

Anschließend legt derjenige, der den Stich gewonnen hat, die ausgespielten Karten als verdeckten Stapel vor sich ab. Achtet darauf, dass immer für alle sichtbar ist, wer wie viele Stiche gemacht hat, indem jeder seine Stiche stets getrennt voneinander vor sich abgelegt.

Dann eröffnet der Gewinner den nächsten Stich, indem er eine seiner Handkarten ausspielt usw. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis alle Karten in diesem Durchgang gespielt wurden. Notiert anschließend die Punkte von jedem, einschließlich aller Bonuspunkte, auf dem Block.

Wer links vom vorherigen Startspieler sitzt, beginnt den nächsten Durchgang. Nach Beendigung des zehnten Durchgangs werden die Punkte aller summiert, und derjenige mit der höchsten Punktzahl wird zum Schrecken der sieben Weltmeere ernannt!

WERTUNG

Es gibt bei ***Skull King*** zwei verschiedene Wertungen, zwischen denen ihr wählen könnt: Die Wertung von Skull King oder die von Rascal von Rotan. Beide sind einzigartig und spannend.

Skull Kings Wertung

Dieses grundlegende Wertungssystem für ***Skull King*** eignet sich gleichzeitig für lockere wie auch anspruchsvolle Spiele mit viel Risiko und hoher Belohnung, bei dem die Punkte schwanken wie Schiffe im Sturm.

Bei der Skull King-Wertung erhaltet ihr nur dann Punkte für den Durchgang, wenn ihr genau richtig geboten habt. Liegt ihr daneben, und wenn auch nur um 1 Stich, verliert ihr stattdessen Punkte.

Einen oder mehr Stiche ansagen

Gewinnst du mit der exakten Anzahl an Stichen, die du vorhergesagt hast, erhältst du 20 Punkte für jeden deiner Stiche.

Beispiel: Bonny hat zu Beginn des Durchgangs ein Gebot über 3 Stiche abgegeben – und dann auch genau 3 gemacht. Das bringt ihm 60 Punkte (20 × 3) ein.

Machst du mehr oder weniger Stiche, als du geboten hast, verlierst du 10 Punkte für jeden Stich, den du zu viel bzw. zu wenig gemacht hast. Für deine gewonnenen Stiche erhältst du nichts.

Beispiel: Emily hat ein Gebot von 2 abgegeben, hat dann aber 4 Stiche gemacht. Sie liegt um 2 Stiche daneben und verliert 20 Punkte (-10 × 2).

Null Stiche ansagen

Bietest du null und machst auch tatsächlich keinen einzigen Stich, multiplizierst du 10 Punkte mit der Anzahl der zu Beginn des Durchgangs ausgeteilten Kartenanzahl. Je höher die Kartenzahl, desto höher also auch die Belohnung (desto schwerer aber auch die Wette!).

Beispiel: Henry bietet im 7. Durchgang null - und macht auch keinen Stich. Er erhält 70 Punkte (10 x 7).

Bietest du jedoch null und machst dann einen oder mehr Stiche, verlierst du 10 Punkte pro Karte, die dir zu Beginn des Durchgangs ausgeteilt wurde.

Beispiel: Bonny bietet im 9. Durchgang null, aber leider macht er 1 Stich. Er erhält 90 Minuspunkte für diesen Durchgang!

BONUSPUNKTE

In jedem Durchgang habt ihr die Möglichkeit, Bonuspunkte zu sammeln. Aber nur, wenn euer Gebot stimmt!

Die 14er

- ***10 Punkte** für jede 14 in den drei Standardfarben (gelb, lila und grün), die ihr am Ende des Durchgangs habt.*
- ***20 Punkte** für die schwarze 14 am Ende des Durchgangs.*

Logbuch des Kapitäns: Jede 14, die du am Ende des Durchgangs hast, bringt dir einen Bonus, unabhängig davon, ob du sie ausgespielt hast oder jemand anderes.

Charakterkarten

Das Gewinnen von Charakterkarten wird ebenfalls mit einem Bonus belohnt:

- ***20 Punkte** für jede erbeutete Meerjungfrau.*
- ***30 Punkte** für jeden Piraten, der vom Skull King geschlagen wurde.*
- ***40 Punkte** für das Ergreifen des Skull Kings durch eine Meerjungfrau.*

Logbuch des Kapitäns: Die Reihenfolge des Ausspielens dieser Karten hat hierbei keine Bedeutung.

Beispiel: Henry spielt die gelbe 14 an, Emily legt einen Piraten und Bonny den Skull King, in der Hoffnung auf den Bonus fürs Schlagen des Piraten. Dany spielt als letzter eine Meerjungfrau und gewinnt den Stich! Er erhält 10 Punkte, weil er die gelbe 14 gewonnen hat, plus 40 Punkte, weil er mit der Meerjungfrau den Skull King geschlagen hat. (Der Skull King hat den Stich nicht gewonnen, also wird sein Bonus fürs Schlagen des Piraten nicht vergeben.)

Der Punkteblock

(A) Name: *Ziemlich sicher, dass ihr wisst, was hier hingehört.*
(B) Durchgang: *Nummer des Durchgangs (normalerweise 1-10).*
(C) Ausgeteilte Karten: *Pro Spieler (= dieselbe Anzahl wie der laufende Durchgang).*
(D) Gebot und Ergebnis: *Anzahl der Stiche, die ihr für diesen Durchgang zu machen gedenkt, gefolgt von der tatsächlichen Anzahl gemachter Stiche.*
(E) Punkte: *Punkte, die ihr durch eure Gebote gewonnen bzw. verloren habt.*
(F) Bonus: *Alle im Durchgang erzielten Bonuspunkte.*
(G) Durchgangspunkte: *Gesamtpunktzahl für den Durchgang (Gebot + Bonus).*
(H) Laufende Summe: *Summe aus vorherigen + aktuellen Durchgangspunkten.*
(I) Gebotsart: *„Canonball“ oder „Grapeshot“ (Rascal-Wertung).*

Logbuch des Kapitäns: Jedes Blatt des Punkteblocks ist für bis zu 4 Personen geeignet. Wenn ihr mit mehr als 4 spielt, verwendet einfach ein 2. Blatt.

Rascals Wertung

Diese Wertungsmethode ist ideal für alle, die ein ausgeglicheneres Abenteuer suchen. In jedem Durchgang könnt ihr alle die gleichen Punkte gewinnen, vollkommen unabhängig von euren Geboten. Es gibt 10 Punkte für jede Karte, die ihr zu Beginn eines Durchgangs erhaltet.

Beispiel: Im 5. Durchgang werden 5 Karten ausgeteilt. Jeder hat die Möglichkeit, 50 Punkte zu gewinnen, egal ob er 0, 1, 3 oder 5 bietet.

Ob ihr alle oder nur einen Teil oder gar keine Punkte erhaltet, hängt von der Genauigkeit eurer Gebote ab:

Volltreffer: Liegst du mit deinem Gebot genau richtig, erhältst du die volle Punktzahl.

Streifschuss: Liegst du mit deinem Gebot um 1 darüber bzw. darunter, erhältst du die Hälfte der Punkte der aktuellen Runde.

Daneben: Liegst du mit deinem Gebot um 2 oder mehr Stiche daneben, erhältst du keine Punkte.

Bonuspunkte

Für die Boni gelten die gleichen Regeln. Ihr erhaltet die gesamten Bonuspunkte, wenn ihr einen Volltreffer landet, die halben Bonuspunkte, wenn ihr einen Streifschuss landet, und keine Punkte, wenn ihr mit eurem Gebot um 2 oder mehr daneben liegt.

Beispiel A: Emily, Bonny und Henry bieten 0, 1 und 2 in dem Durchgang, in dem 3 Karten ausgegeben werden (= 30 Punkte für jeden möglich). Sie landen jeweils einen Volltreffer und erhalten jeder die vollen 30 Punkte für diesen Durchgang.

Beispiel B: Im nächsten Durchgang, in dem 4 Karten ausgeteilt werden (= 40 Punkte für jeden möglich), bieten Emily, Bonny und Henry 0, 1 und 4.
Emily erfüllt ihr Gebot, Bonny liegt um 1 und Henry um 2 Stiche daneben.

Ihre Punkte lauten wie folgt:

- Emily: Volltreffer = volle Punkte (+ 40)
- Bonny: Streifschuss = halbe Punkte (+ 20)
- Henry: daneben = keine Punkte

Optionale Rascal-Regeln

Habt ihr Lust auf noch mehr Risiko und Belohnung? Dann fügt diese Erweiterung der Wertung hinzu. Hierbei wählt ihr sofort nach dem Bieten zwischen zwei verschiedenen Kanonenarten: *„Grapeshot“* und *„Cannonball“*. Diese haben Auswirkungen auf eure mögliche Punktzahl. Jeder von euch verrät seine Kanone gleichzeitig mit dem üblichen „Yo-ho-ho“, indem er auch noch seine andere Hand benutzt.

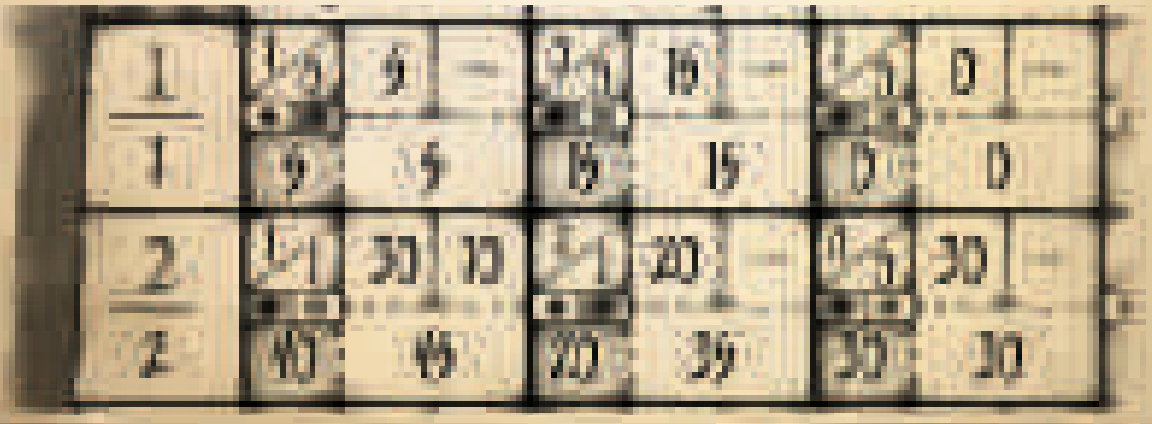
Grapeshot (andere Hand offen): Es gilt die gewohnte Rascal-Wertung.

Cannonball (andere Hand geschlossen): Du erhältst 15 Punkte für jede Karte, wenn du richtig liegst. Liegst du allerdings falsch (wenn auch nur um 1 Stich), erhältst du nichts. Ebenso müsst ihr richtige Gebot abgeben, um Bonuspunkte zu erhalten.

Beispiel: Angenommen, es wurden 5 Karten ausgeteilt und du machst ein Gebot von 3.

Hast du dich für „Grapeshot“ (offene Hand) entschieden:
- Korrektes Gebot: 50 Punkte (5 x 10)
- Abweichung um 1: 25 Punkte (5 x 5)
- Abweichung um 2 oder mehr: 0 Punkte

Hast du dich für „Cannonball“ (geschlossene Hand) entschieden:
- Korrektes Gebot: 75 Punkte (5 x 15)
- Abweichung um 1 oder mehr: 0 Punkte



Regeln Für Zwei

Mischt die Karten und gebt dann 3 Hände aus, je eine für euch und eine 3. Hand, die ihr zwischen euch *verdeckt* auf dem Tisch platziert. Ihr bietet und spielt nach den üblichen Regeln, aber mit einer gespenstischen Wendung. Zu euch gesellt sich nämlich nun noch der *Geist von Graybeard!* Allerdings wird er ein wenig Hilfe von euch brauchen, um seine Karten auszuspielen *(keinen Körper zu haben, ist echt anstrengend!)*.

Pro Durchgang wechselst du dich mit dem Beginnen mit deinem Gegner ab. Unabhängig davon spielt *Graybeard* immer als zweiter eine Karte aus. Kommt er an die Reihe, dreht die oberste Karte seiner Hand um und fügt sie dem Stich hinzu. *Graybeard* ist ein alter Haudegen *(vielleicht einer der Gründe, warum er tot ist!?)*, also muss er sich beim Ausspielen an keinerlei Regeln halten.
Gewinnt *Graybeard* tatsächlich einen Stich, beginnt er den nächsten (ihr wechselt hierbei wie gehabt eure Reihenfolge), ansonsten spielt er immer als Zweiter.
Er macht keine Gebote und sammelt auch keine Punkte.
Er spielt nur, um euch zu ärgern *(wohl der Hauptgrund, warum er tot ist)*. Spielt er Tigress, gilt sie immer als Fluchtkarte.

Ein uralter Feind ist erwacht!

Aus dem tiefsten Teil des Ozeans ist etwas Schreckliches aufgestiegen. Der Krake ist zu viel für jeden mit zwei Beinen. Aber auch ein anderer ist aufgetaucht und sinnt auf Rache. Der große Weiße Wal scheint der Herausforderung gewachsen zu sein, die selbst ich nicht gewinnen kann. Nur unser Wrack bleibt in ihrem Kielwasser zurück.

Ich halte es für das Beste, wenn wir ihnen einfach aus dem Weg gehen!

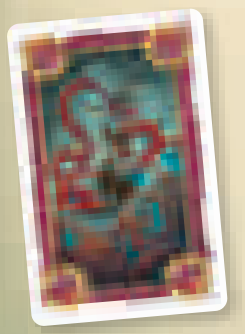
- DER SKULL KING.

SEID GEWARNT!

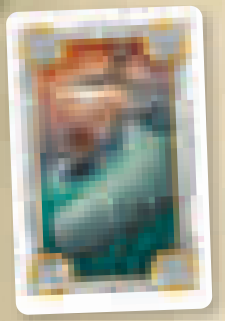
Ihr habt das Spiel schon mehrfach gespielt und wollt euren Wettkämpfen mehr Auseinandersetzung hinzufügen? Betrachtet diese zusätzlichen Regeln als ein Angebot von Möglichkeiten, aus denen ihr auswählen könnt. Ihr könnt so viele oder so wenige hinzufügen wie ihr wollt. Um euch das Erlernen dieser Regelerweiterungen zu erleichtern, sind Übersichtskarten beigefügt, die euch während des Spiels helfen.

Leviathane aus den Tiefen

Seid gewarnt, dass die Hinzunahme des Kraken und des Weißen Wals zu üblen Schlachten führen kann, wie ihr sie noch nie kennengelernt habt. Versucht zunächst, nur einen der beiden dem Spiel zuzufügen, um zu sehen, wie eure Mannschaft damit zurechtkommt.



Kraken (1x): Piraten fürchten überhaupt nichts, außer vielleicht den Kraken *(... und ihre Schwiegereltern)*. Wenn der Krake gespielt wird, ist der Stich damit zerstört, da der Krake alles verschlingt. D.h. keiner gewinnt den Stich und die Karten werden beiseitegelegt.
Der nächste Stich wird von dem begonnen, der ansonsten diesen Stich gewonnen hätte.



Weißer Wal (1x): Einst von Walfängern gejagt, setzt der Weiße Wal jetzt jedem Schiff nach, das es wagt, seinen Weg zu kreuzen.
Der Weiße Wal betrifft sowohl die Sonder- als auch die Farbkarten. Sonderkarten werden zerstört und können nicht mehr gewinnen! Farbkarten (inkl. Trumpf) werden vor Angst weiß! Das bedeutet, dass der höchste Wert den Stich gewinnt, unabhängig von allem anderen. Bei einem Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte. Wurden nur Sonderkarten gespielt, wird der Stich anschließend abgeworfen (wie beim Kraken) und die Person, die den Weißen Wal gespielt hat, spielt zum nächsten Stich an.

Beispiel: Bonny spielt die schwarze 2 an, Danny einen Piraten. Emily spielt die gelbe 14, Henry den Skull King und Lenny den Weißen Wal. Daraufhin werden alle Sonderkarten zu Fluchtkarten. Die Farbkarten wiederum verlieren ihre Farbe, es bleibt nur ihr Wert übrig, was bedeutet, dass Emily mit ihrer gelben 14 den Stich gewinnt (obwohl schwarz angespielt war)!

Aufgewühlte Gewässer

Der Krake und der Weiße Wal sind uralte Rivalen. Wenn sie im selben Stich ausgespielt werden, gewinnt hiervon stets die später ausgespielte Karte. Sie legt dann fest, was anschließend passiert.

Logbuch des Kapitäns: Wenn eines dieser beiden Tiere als erste Karte eines Stichs angespielt wird, gibt es für diesen Stich keine Farbe, der man folgen muss.

Weitere Karten

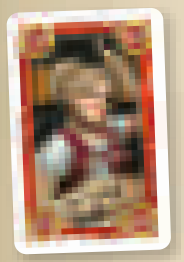
Beutekarten (2x): Zeit, sich ein paar Schätze zu schnappen, ihr Wasserratten! Spielst du eine Beutekarte, gehst du eine Allianz mit demjenigen ein, der sie mit dem Stich erbeutet. Habt ihr beide ein zutreffendes Gebot abgeben, erhaltet ihr am Ende des Durchgangs beide 20 Bonuspunkte.

Logbuch des Kapitäns: Spielst du zu Beginn eines Stichs eine Beutekarte und alle folgenden Karten sind die andere Beute- bzw. Fluchtkarten, gewinnst du den Stich. Da keine Allianz gebildet wurde, gibt es auch keinen Bonus!

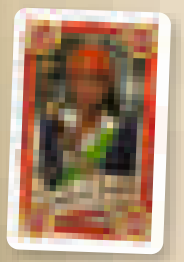
Leere Karten (4x): Ihr könnt sie verwenden, um verlorene oder beschädigte Karten zu ersetzen oder um eigene Karten anzufertigen.

Erweiterte Fähigkeiten der Piraten

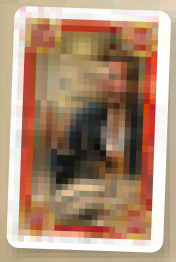
Aktiviert die einzigartige Fähigkeit eines jeden Piraten! Dazu müsst ihr zunächst einen Stich mit dem Piraten gewinnen (anstatt ihn nur zu fangen). Außerdem muss die Fähigkeit sofort anschließend eingesetzt werden und kann nicht in die nächste Runde „mitgenommen“ werden. Harry der Hüne ist der einzige Pirat, dessen Fähigkeit auch erst nach dem letzten Stich eines Durchgangs eingesetzt werden kann (weswegen ihr ihn als Erinnerung im entsprechenden Fall offen neben euren gewonnenen Stichen liegen lasst).



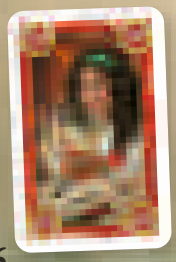
Rosie D’ Laney: Eine Galeerenköchin mit einem Temperament so heiß wie ihre Kuchen und Augen so kalt und blau wie das Meer.
Fähigkeit: Bestimme, wer den nächsten Stich anspielt (auch dich selbst).



Bendt der Bandit: Ein Waisenkind, das von Schmugglern aufgezogen wurde; ein Händler (und Schwindler).
Fähigkeit: Nimm 2 Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand und wirf dann 2 beliebige Karten ab.



Rascal von Rotan: Ein berüchtigter Söldner und Spieler mit verdächtig viel Glück.
Fähigkeit: Setze 0, 10 oder 20 Punkte. Erhalte die Punkte, wenn dein Gebot richtig ist, verliere sie, wenn dein Gebot falsch ist.



Juanita Jade: Es wird gemunkelt, dass sie von einer Meerjungfrau abstammt, die ihr die Gabe der Wahrsagerei verliehen hat.
Fähigkeit: Schau alle Karten durch, die in diesem

Durchgang nicht ausgegeben wurden, und siehe so, welche nicht im Spiel sind. *Verändere nicht die Reihenfolge.*

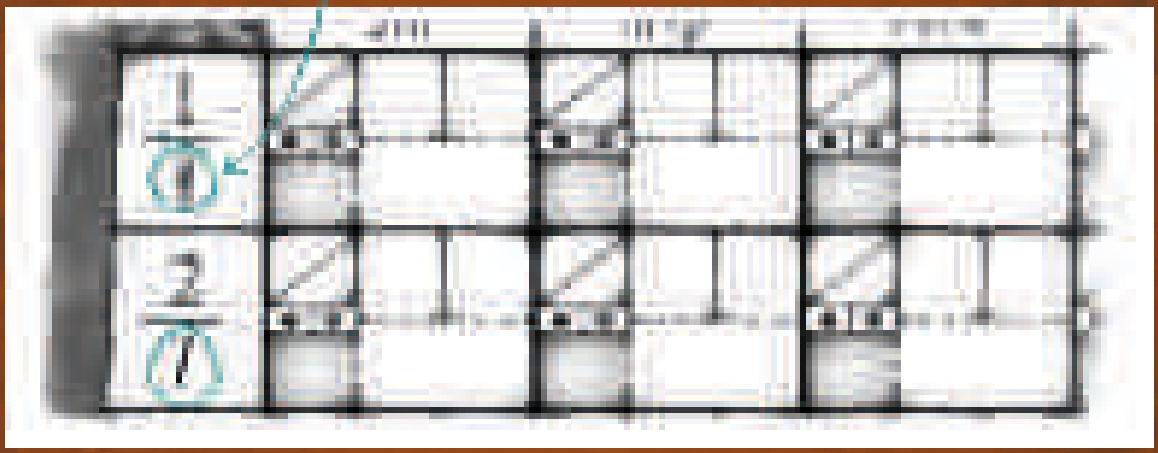
Harry der Hüne: Bekannt dafür, mal eben zum Spaß mit Panthern und Krokodilen zu ringen, wagt es niemand, sich diesem Mann zu widersetzen.
Fähigkeit: Du kannst am Ende des Durchgangs dein Gebot entweder um plus oder minus 1 ändern, oder auch nicht.

Variable Kartenanzahl

Bereit für eure Reise? Ändert die Anzahl der Durchgänge und wie viele Karten pro Durchgang austeilt werden. Hier sind einige Vorschläge:

- **Volle Fahrt voraus:** 10 Durchgänge, je zwei mit 2, 4, 6, 8, 10 Karten pro Hand.
- **Überraschungsangriff:** 5 Durchgänge, je einen mit 6, 7, 8, 9, 10 Karten.
- **Schuss vor den Bug:** 5 Durchgänge à 5 Karten.
- **Volle Breitseite:** 10 Durchgänge à 10 Karten.
- **Starker Wellengang:** 10 Durchgänge, je zwei mit 9, 7, 5, 3, 1 Karten.
- **Schlafenszeit:** 1 Durchgang mit 1 Karte, plus einen Gute-Nacht-Kuss ... ;o)

Logbuch des Kapitäns: Notiert unbedingt, wie viele Karten ihr jeden Durchgang austeilen müsst, indem ihr zu Beginn die entsprechenden Zahlen in die Kreise unter den Nummern der Durchgänge eintragt.



Spieleautoren: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck
Illustration: Apryl Stott mit Unterstützung von Tauni Beck
Design: David Bock

Skull King™. Grandpa Beck's Games®
Alle Rechte vorbehalten ©2012, 2021

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg

241125