



Skull King

Das Würfelspiel

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

Spielmaterial

- 36 Würfel
- 6 Sichtschrme
- 1 Beutel
- 1 Wertungsblock

Hintergrund

Wilde Schatzjagen, 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						
7x	7	7	6	6	5	5
7x	5	5	4	4	3	3
8x	3	3	2	2	1	1
8x				1	1	7

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		

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 konnte, 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 Würfelergebnisse 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 Würfelergebnisse 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 Würfelergebnis.



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

schlägt
(Bonus: 50 P.)



schlägt
(Bonus: 30 P.
pro Pirat)



schlägt



schlägt



(in jeder Farbe)

schlägt



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 **5**. Tobias muss nun die schwarze Farbe bedienen und würfelt eine **7**. 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 schafft 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 schipperm 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





Skull King

The Skull King Game of Dice

The trick game of dice with additive factor by Manfred Reindl for 3 to 6 players from the age of eight.

Game materials

- 36 dice
- 6 screens
- 1 bag
- 1 score pad

Background

Wild treasure hunts, thunder and lightning on the high seas, and no end of rum in the harbour pub! That's a pirate's life. Yet when it comes to making really important decisions, the Skull King game of dice comes into play. With a bit of skill and luck, the cleverest of the pirates wangle tricks from their opponents. The pirate to make the most precise prediction about the tricks leaves the contest as the winner.

Objective of the game

The pirates' contest extends over eight hands maximum (only 7 or 6 in the event of 5 or 6 players). In each hand the players have to show the number of "dice" tricks they intend to win in that hand. And then they have to set about making this claim come true...

Any player who fails to fulfil his bid because they bid too many or too few tricks loses glory and fame. It can be very lucrative to make a no-tricks bid. But it is also a very risky business...

Whereas, during the first hand, each player has only one dice and, therefore, one round at their disposal, from hand to hand

the number of dices increases by one. This means that each hand is one round longer than the previous one. In each hand the players endeavour to achieve as many points as possible. The player with the most points is the winner.

Have you ever played Skull King?

If not, then it is time you did! Then you can skip this section and continue with the "Preparing to play" section.

The rules are really easy to learn for anyone who has already played the "Skull King" card game. **The rules are very similar and only the following points are different to those of the card game:**

1. The highest number (or symbol) always wins, irrespective of the colour of the dice.
2. In the event of a draw, the last thrown number (or symbol) always wins.
3. There is no "Scary Mary" dice and no "Escape dice". Instead, the white flags are on the special dice and on the yellow dice. The yellow dice doesn't count as a special dice.



Preparing to play

One player is responsible for the score pad, enters the names of the players and keeps a note of the points. The points are added up / subtracted immediately in each round, meaning that the current status is always evident. Each player is given a screen to put up in front of them.

All dice are put in the bag and shaken well.

One player is appointed to start the game.

Overview of the dice

1X						
3X						
2X						
7X						
7X						
8X						
8X						

There are seven different-coloured dice. The **colour of the dice** indicates the **strength of the dice**. The dice are displayed on the screens according to their value from the top (strong) to the bottom (weak). A black dice has higher numbers than a red dice, for instance. The three dice colours above the line which **only have symbols instead of numbers** are special dice and have special features: see “Special dice”.

On the left-hand side you can see how often each dice occurs in the game (1x Skull King, 3x pirates, 2x Mermaid, 7x black dice, etc.). Next to it, the frequency of the symbols and numbers on each dice of the relevant colour is depicted.

Sequence of a hand

Each player takes dice from the bag and places them behind their screen without the other players seeing them.

The **number of dice changes from one hand to the next**. In the first hand, each player takes only one dice, in the second hand each player takes two dice, etc.

Each hand is divided into rounds. Per hand as many rounds are played as the players have dice.

Each round, **each player has to throw one dice one after the other**. Once each player has thrown a dice, the player that has thrown the highest score gets to keep this dice. In the event of a draw, the highest number with the last thrown number (or symbol) always wins. Winning a throw of the dice is called a “trick”.

After all the players have looked at their dice, they have to decide how many tricks they will win with these dice in this hand.

How to play **YO - HO - HO!**

As a sign that a player has decided on the number of tricks, he stretches a fist out towards the centre of the table. When all the players are holding up their fists towards the middle of the table, they utter the pirates’ battle cry of “**YO - HO - HO**”. As they do so all the players raise their fists and bang them on the table with each word of the pirates’ battle cry. With the second “**HO**” the players all open their fists at the same time and spread out as many fingers as the tricks they want to win in that round.

Each player’s trick bid is written down in the narrow column on the notepad.

3		
4		

Then the thrusting and stabbing begins:

The first player starts the first round by throwing the first dice. In a clockwise direction, every other player **throws one of their dice**: however, the **colour already played must be followed**. This means that the player has to throw a dice in the same colour as the one just thrown.



The following players have to throw the same colour as the first dice thrown.

If this isn't possible, the player throws another dice. However, this is only allowed if the player **CANNOT** follow the dice colour already thrown. However, the colour of the first thrown dice still applies for the other players to follow.

Once all the players have thrown their dice, they look to see who has won the trick (i.e. who has won the round). The player that has won the trick is given all the dice from this round, and places them in front of their screen. If a player has won several tricks, he places the dice separately according to tricks, so that it is always easy to see how many tricks each player has already won. **The winner of the trick then throws the first dice of the next round.**

When all the dice have been thrown, the hand comes to an end and the scores are written down.

What types of dice are there, and which dice wins the trick?

When **evaluating the dice**, the **colour** of the numbered dice **no longer counts**! The colour of a dice only shows which numbers are on the dice and indicates a tendency whether higher or lower numbers are likely to be on the dice.

IMPORTANT! The trick is always won by the player that has thrown the **highest number** (irrespective of the prior colour thrown).

If the **same number of points** is thrown in one round, the **last number to be thrown is the "higher"**.

***Example:** Leon throws a black 6. Now the other players also have to follow the colour by throwing a black dice. Nina throws a black 7. Sophie doesn't have a black dice and throws a 2 with the red dice. Tobias doesn't have a black dice either and throws a yellow 7 with the yellow dice. Jonas throws a black 5.*

Nina and Tobias both have a 7 and, hence, have both thrown the highest number. Since Tobias threw his dice after Nina, he wins this round (and hence has won a trick). The fact that Tobias didn't have the last colour to follow no longer counts in the score, since only the highest number last thrown counts. He takes the dice and places them in front of his screen. He then takes a new dice from his stores behind the screen, and starts a new round.

A player must always follow the colour first played. However, even if **they could play the same colour**, a player can **always** throw one of the following **special dice** which bear symbols rather than numbers:



Special dice:



Mermaid

If a skull and crossbones dice is thrown with the Mermaid dice, the Mermaid is **higher than all numbers**. However, the Mermaid is always trumped by Pirates. The Mermaid is more powerful than the Skull King, however. If, in one trick, skull and crossbones are thrown on one Mermaid dice and on one Skull King dice, the Mermaid always wins the trick (irrespective of which other dice scores there are in the trick) and the player receives an additional bonus for throwing it.



Pirates

If a skull and crossbones are thrown on one Pirate dice, the Pirate is **higher than any number and higher than the Mermaid**.

There are then only three ways of **NOT** winning the trick with a thrown skull and crossbones:

- It is thrown **before** another Pirate.
- It is trumped by a **Skull King** in the same round.
- It is trumped by a **Mermaid** since the Mermaid trumps the **Skull King in the same trick**.



Skull King

If the skull and crossbones are thrown on a Skull King dice, it can only be trumped by the **Mermaid**. **All other dice scores are lower** than the Skull King. If a Pirate skull and crossbones are part of the trick won with the Skull King, the player of the Skull King is awarded a bonus. However, the player is only awarded this bonus if the Pirate dice also displays a skull and crossbones. If a flag was thrown with the Pirate dice, the player isn't awarded a bonus.



To recap: **special dice can be thrown at any time!**
Even if it is possible to follow suit!

Please note:

- If the first dice in the round is a special dice, the next dice with numbers to be thrown determines the colour to be followed for the rest of the round.
- If 2 (or 3) Pirate skull and crossbones are thrown in one round, the last dice to be thrown is higher, and it wins the trick.
- If 2 Mermaid skull and crossbones are thrown in one round, the last dice to be thrown is higher, and it wins the trick.



White flag

There is a white flag both on the yellow dice with numbers and on all **special dice**. The white flag has the **value 0** and, hence, is always the lowest dice result.



However, if **all players** throw a white flag, the player to throw **the first white flag** wins the trick.

This is the only situation in which, in the event of a draw, the last thrown symbol doesn't win the trick – instead, it is the first symbol to be thrown.

Scoring

A player who bids the correct number of tricks receives 20 points per trick that they have won.

Example: A player bids three tricks, which they win. In this case, they receive a total of 60 points.



If a player wins more or fewer tricks than they bid, they receive neither plus points nor bonus points. They receive 10 minus points for each trick that deviates from their bid.

Example: A player bids five tricks but only wins one trick. The difference is four tricks. Hence, they get 40 minus points.

IMPORTANT!

If a player bids “no tricks” and manages not to make a trick, they receive points corresponding to the current round, multiplied by 10.

Example: In round 4, a player makes a bid to win no tricks. At the end of the round they have managed not to win any tricks. They receive 40 points for this (round 4 x 10 points).

However, if a player is not successful in their bid, and they are forced to take one or more tricks, they receive the same number of points, but as minus points. If a player bids “no tricks” and proves to be wrong, it is irrelevant if they get one or, for example, three tricks.

Example: In round 6, a player makes a bid to win no tricks. In the course of the round, however, they had to take two tricks. They receive -60 points for this (round 6 x 10 points).

This means that making a no-trick bid is also risky business! It can mean that a player wins lots of points, or they could also lose a lot of points.



Bonus points

Gold coins are depicted on the skull and crossbones of the dice of the Skull King and the Mermaid. A player can receive bonus points with these dice. However, a player can only win bonus points if they get precisely the same number of tricks as they bid. If a player doesn't manage this, they cannot get any bonus points.

If a player captures one or more Pirates in a trick with the **Skull King**, that player receives a **bonus of 30 points for each Pirate skull and crossbones in the trick**.

If a player has captured the skull and crossbones of the **Skull King with the Mermaid** in a trick, they receive a **Bonus of 50 points** for it.

Overview of the ranking

beats
(Bonus:
50 points)



beats
(Bonus: 30 points
per Pirate)



beats



beats



(in all colours)

beats



Example: Leon throws a skull and crossbones with a Pirate dice. Nina could now determine the colour to be followed with any dice with numbers. Instead, she takes a special dice and throws a skull and crossbones with the Skull King. Sophie can also decide which dice colour she would like to throw, and throws a 5 with the black dice. Tobias now has to follow the black colour, and throws a 7. Jonas has a black dice, but he decides to use a special dice and throws a skull and crossbones with a Mermaid.

This means that Jonas wins this round, since the Mermaid beats the Skull King. If Jonas also achieves the number of tricks he bids in this hand, he receives an additional 50 bonus points for the captured Skull King skull and crossbones.

If Jonas hadn't thrown a skull and crossbones with the Mermaid, Nina would have won the round with the Skull King and received an additional 30 points for the captured Pirate skull and crossbones if she had also achieved the number of tricks she had bid in this hand.

End of the hand

The number of tricks bid and the points scored are written down on the score pad. Once a hand has been played and the points written down, all the dice are returned to the bag. For the new hand, each player takes one dice more than in the previous hand. The player to start the game changes in a clockwise direction before each hand.

End of the game

When 3 or 4 players are playing, the game ends after 8 hands. When 5 players are playing, it ends after 7 hands and when 6 players are playing, it ends after 6 hands. The player with the **most points** (or the fewest minus points) **wins the game**.



Landlubber scoring

If you prefer to sail in calmer waters, you can play according to the following, simplified point system for landlubbers:

1. If a player's trick bid turns out to be right, they receive 20 points for each trick won.
2. If a player's bid turns out to be wrong, they receive 0 points.
3. If a player bids "no tricks" and manages not to make a trick, they receive points corresponding to the current round, multiplied by 10 (for instance, in the third round this would be 30 points).
4. However, if a player doesn't manage this, and they have to take one or several tricks, they receive minus points corresponding to the current round, multiplied by 10 (for instance, in the fourth round this would 40 minus points).
5. There are no bonus points for capturing a Pirate (by the Skull King) or for capturing the Skull King (by the Mermaid).

The author and publisher would like to thank all test players and rule readers.

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





Skull King

Le jeu de dés Skull King

Le jeu accro de dés et de plis de
Manfred Reindl pour 3 à 6 joueurs
à partir de 8 ans.

Contenu du jeu

- 36 dés
- 6 écrans protecteurs
- 1 sac
- 1 bloc de score

Dessous de l'histoire

Chasses au trésor endiablées, tempête et tonnerre en haute mer et du rhum qui coule à flots dans la taverne du port ! C'est la vie des pirates ! Mais quand il en va vraiment de prendre des

décisions importantes, c'est le jeu de dés Skull King qui occupe la table. Avec un peu de chance et d'habileté, les pirates les plus malins piquent les plis de leurs adversaires. Qui arrive à les pronostiquer le plus précisément possible ressort en vainqueur de la compétition.

But du jeu

Les pirates se trouvent en compétition pendant 8 manches au maximum (pour 5 et 6 joueurs pendant 7 ou 6 seulement). À chacune d'elles, les joueurs doivent indiquer le nombre de plis « de dés » qu'ils veulent réaliser au cours de la manche. Après quoi, il s'agit de s'approcher le plus près possible de ce résultat...

Qui n'y arrive pas, parce qu'il fait trop ou pas assez de plis, perd à la fois gloire et prestige. Ne faire aucun pronostic peut s'avérer lucratif, mais aussi très risqué...

Alors que chacun ne dispose que d'un dé – et, par conséquent, que d'un seul tour – pendant la première manche, un dé sup-

plémentaire vient s'y ajouter à chaque manche suivante. Autrement dit, un tour de plus vient s'ajouter à chaque manche. Au cours de chaque manche, les joueurs essaient d'accumuler le plus de points possibles. Qui en a accumulé le plus à la fin du jeu, gagne.

Vous avez déjà joué à Skull King?

Si non, nous vous recommandons vivement de combler cette lacune ! Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de lire ce paragraphe et vous pouvez immédiatement passer au point « Préparatifs pour le jeu ».

Pour ceux qui ont déjà joué au jeu de cartes « Skull King », les règles sont très faciles à apprendre, car elles ressemblent fortement à celles de ce jeu et n'en divergent qu'au niveau des points suivants :

1. Indépendamment de la couleur du dé, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) le plus haut qui gagne.
2. À égalité, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) du dernier lancer de dés qui prime.
3. Il n'existe ni dé « Scary-Mary », ni dé « Escape ». À la place, les drapeaux blancs se trouvent aussi bien sur le dé spécial que sur le dé jaune. Le dé jaune ne compte pas pour cela en tant que dé spécial.



Préparatifs pour le jeu

Un joueur s'empare du bloc, inscrit le nom de tous les joueurs et note les points pendant le jeu. Ces derniers sont immédiatement additionnés ou soustraits à la fin de chaque manche, de manière à ce que le score actuel soit toujours clair et net. Chacun des joueurs se munit d'un écran protecteur qu'il pose devant lui.

Tous les dés sont mis dans le sac et bien mélangés.

Un joueur quelconque est désigné pour commencer la partie.

Tous les dés

1x						
3x						
2x						
7x	7	7	6	6	5	5
7x	5	5	4	4	3	3
8x	3	3	2	2	1	1
8x				1	1	7

Les dés existent en sept couleurs différentes. La **couleur d'un dé** correspond systématiquement à **son importance**. À l'intérieur des écrans protecteurs, les dés sont représentés dans l'ordre de leur valeur, du haut (très forte) vers le bas (faible). Un dé noir, par exemple a des valeurs supérieures à celles d'un dé rouge. Les trois couleurs de dés, au-dessus de la ligne, ne montrant **pas de chiffres** mais **seulement des symboles** sont des **dés spéciaux** et ont des caractéristiques spéciales, expliquées dans « dés spéciaux ».

Le chiffre tout à fait à gauche indique combien de dés de cette sorte sont présents dans le jeu (1x Skull King, 3x pirates, 2x Mermaid, 7x dés noirs, etc.). La quantité de symboles et de chiffres sur chaque dé de chacun des couleurs est représentée à côté.

Déroulement d'une manche

Chacun des joueurs tire, sans les montrer aux autres, des dés du sac et les pose derrière son écran protecteur.

Le nombre de dés varie de manche à manche. Au cours de la première, chacun des joueurs ne tire qu'un seul dé, puis 2 lors de la deuxième manche et ainsi de suite.

Chaque manche se subdivise en tours. On joue par manche autant de tours que les joueurs ont de dés.

À chaque tour, **chacun des joueurs doit lancer un dé à tour de rôle**. Après que chaque joueur a lancé un dé, celui ayant obtenu le résultat le plus élevé conserve ces dés. À égalité, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) du dernier lancer de dés qui prime. C'est ce que l'on appelle un « pli ».

Une fois que chacun des joueurs a regardé ses dés, il doit réfléchir au nombre de plis qu'il va pouvoir faire avec eux au cours de cette manche.

Déroulement du jeu **YO-HO-HO!**

Pour montrer qu'il a pris sa décision quant au nombre de plis qu'il va faire, un joueur tend le poing en direction du milieu de la table. Lorsque tous les pirates ont le poing tendu en direction du milieu de la table, ils lancent ensemble leur cri de bataille « YO - HO - HO » et frappent la table du poing à chaque syllabe. Au deuxième « HO », tous les joueurs ouvrent leur poing en même temps et indiquent, avec leurs doigts, le nombre de plis qu'ils pensent faire au cours du tour.

Les plis annoncés sont notés pour chaque joueur dans la mince colonne du bloc.

3		
4		

C'est alors que la bataille commence :

Le premier joueur entame la 1^{re} manche en lançant le premier dé. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, de **lancer un de ses dés**. Pour cela, il est **obligé de respecter la couleur du premier dé joué** et de lancer par conséquent un dé de la même couleur.



Les joueurs doivent lancer un dé de la même couleur que celle du dé lancé par le premier joueur !

Qui ne le peut pas, prend un dé d'une autre couleur, ceci n'étant autorisé que s'il n'a **PAS** la couleur imposée. Les joueurs suivants doivent cependant continuer de lancer la même couleur que celle du premier dé sorti.

Une fois que tous les joueurs ont lancé un dé, ils regardent à qui revient le pli (donc, qui remporte le tour). Celui qui le remporte, conserve tous les dés de ce tour et les pose devant son écran protecteur. Si un joueur fait plusieurs plis, il doit bien séparer chacun d'eux, de manière à ce que l'on puisse toujours bien voir le nombre de plis ramassés par chaque joueur). **Ensuite, c'est au joueur ayant remporté le pli de lancer le premier dé du tour suivant.**

Une fois tous les dés lancés, la manche prend fin et les points sont notés.

Quels sont les dés et à qui revient le pli ?

Lors du **décompte des dés**, la **couleur** des dés chiffrés n'a plus **aucune signification** ! La couleur d'un dé n'indique que les chiffres se trouvant sur le dé et ne correspond pas à une tendance permettant de conclure qu'il s'agisse de chiffres élevés ou bas.

IMPORTANT ! Le pli revient toujours à celui ayant sorti le chiffre le plus élevé (indépendamment de la couleur jouée).

Si, au cours d'un tour, des chiffres de la même valeur élevée ont été lancés, celui qui prime est le chiffre le plus haut ayant été sorti en dernier.

***Exemple :** Léon lance un 6 noir. Tous les autres joueurs doivent alors lancer un dé noir. Nina lance un 7 noir, Sophie n'a pas de dé noir et fait un 2 avec le dé rouge, Marc n'a pas non plus de dé noir et fait un 7 avec le dé jaune, quant à Nicolas, il sort un 5 noir.*

Avec un 7 chacun, Nina et Marc ont sorti le chiffre le plus élevé. Vu que Marc a lancé son dé après Nina, c'est lui qui remporte le tour (et qui fait par conséquent un pli). Le fait que Marc n'avait pas la couleur noire voulue ne joue aucun rôle lors du décompte, car seul compte le chiffre le plus haut lancé en dernier. Il prend donc les dés et les pose derrière son écran protecteur, après quoi il prend un nouveau dé de sa réserve, derrière son écran protecteur, et entame le tour suivant.

Un joueur doit systématiquement jouer un dé de la couleur sortie. Cependant, **même s'il pourrait lancer un dé de cette couleur**, il a **toujours** la possibilité de **lancer l'un des dés spéciaux** suivants, qui ne comportent pas de chiffres mais seulement des symboles :



Dés spéciaux:



Mermaid

Si le dé Mermaid est lancé avec une tête de mort, il a une **valeur supérieure à tous les autres chiffres**, mais il est toujours coupé par des pirates. La Mermaid a par contre priorité sur le Skull King. Si la Mermaid fait partie du même pli que le Skull King et que des têtes de mort sont lancées en plus, c'est toujours elle qui remporte le pli (peu importe les autres résultats de dés se trouvant dans le pli) et le joueur est gratifié en plus d'une prime supplémentaire.



Pirates

Si une tête de mort est lancée avec un dé pirate, le pirate a **priorité sur tous les chiffres et sur la Mermaid**.

3 solutions sont possibles pour ne faire aucun pli avec une tête de mort lancée:

- elle est lancée **avant** un autre pirate,
- elle est coupée par un **Skull King** posé pendant le même tour,
- elle est coupée par une **Mermaid** jouée dans le **même pli que le Skull King**.



Skull King

Si une tête de mort est lancée avec le dé Skull King, elle ne peut être battue **que par une Mermaid**. **Tous les autres résultats de dés ont une valeur plus faible** que le Skull King. Si le pli ramassé avec le Skull King contient une tête de mort pirate, le joueur est gratifié d'une prime. Cette prime ne peut être encaissée que si le dé pirate indique également une tête de mort. Si un drapeau a été lancé avec le dé pirate, la prime n'est pas valable.



Encore une fois, à titre de rappel: **les dés spéciaux peuvent être lancés à tout moment!** Même s'il s'avère possible de lancer un dé de la même couleur que celle sortie!

Remarques:

- Si le premier dé lancé est un dé spécial, le dé immédiatement lancé par la suite définit la couleur à poser au cours du tour.
- Si 2 (ou 3) têtes de morts pirates sont lancées pendant un tour, le dé lancé en dernier a priorité et remporte le pli.
- Si 2 têtes de mort Mermaid sont lancées au cours d'un tour, celle lancée en dernier a priorité et remporte le pli.



Drapeau blanc

Le drapeau blanc est présent aussi bien sur tous les **dés jaunes chiffrés** que sur tous les **dés spéciaux**. Le drapeau blanc ayant la valeur 0, il est le résultat le plus faible que l'on puisse obtenir aux dés.



Si cependant **tous les joueurs** sortent un drapeau blanc, celui ayant lancé le **premier drapeau blanc** ramasse le pli. Il s'agit ici de la seule et unique situation au cours de laquelle non pas le dernier mais le premier symbole lancé prime en cas d'égalité.

Décompte des points

Pour le pronostic correct de son nombre de plis, un joueur compte 20 points par pli gagné.

Exemple: un joueur pronostique 3 plis et en fait bel et bien 3. Ceci lui rapporte 60 points en tout.



Si un joueur fait plus ou moins de plis qu'annoncés, il n'encaisse aucun point en plus et ne peut pas non plus bénéficier de primes. Il déduit 10 points pour chaque pli divergeant de son pronostic..

Exemple: un joueur annonce 5 plis mais n'en fait qu'1 seul. La différence est de 4 plis. Il encaisse donc 40 points négatifs.

IMPORTANT!

Si un joueur déclare ne faire «**aucun pli**» et qu'il n'en fait bel et bien aucun, il reçoit en points la valeur du numéro actuel du tour multipliée par 10.

Exemple: au cours du tour numéro 4, un joueur déclare ne pas faire de pli et il n'en fait réellement aucun. Il se voit pour cela gratifié de 40 points (tour 4 multiplié par 10).

Si un joueur n'y arrive pas et s'il est obligé de ramasser un ou plusieurs plis, il reçoit le même nombre de points, mais en tant que somme négative. Si un joueur déclare à tort ne vouloir faire aucun pli, il importe par conséquent peu qu'il en ramasse un ou par exemple trois.

Exemple: au cours du tour 6, un joueur affirme ne vouloir faire aucun pli, mais il se trouve obligé d'en ramasser deux. Il est alors pénalisé de -60 points (tour 6 multiplié par 10 points).

L'affirmation de ne vouloir faire aucun pli n'est donc pas sans risque! Elle peut certes permettre à un joueur de gagner beaucoup de points, mais aussi d'en perdre une grande quantité.



Points de prime

Des pièces d'or sont illustrées avec les têtes de mort sur les dés du Skull King et de la Mermaid et permettent de remporter des points supplémentaires. Un joueur ne peut cependant encaisser **ces points de prime** que s'il arrive à faire **exactement le nombre de plis qu'il a pronostiqué**. Si un joueur n'y arrive pas, il ne peut pas encaisser de prime.

Si un joueur est arrivé à **capturer** un ou plusieurs **pirates** en un pli avec le **Skull King**, il encaisse alors **une prime de 30 points pour chaque tête de mort de pirate se trouvant dans le pli**.

Si un joueur a capturé la **tête de mort du Skull King** en un pli avec la **Mermaid**, il se voit gratifié d'une **prime de 50 points**.

Aperçu de la priorité pour les plis:

bat
(prime: 50 points)



bat
(prime: 30 points par pirate)



bat



bat



(de chaque couleur)

bat



Exemple: Léon sort une tête de mort  avec un dé pirate. Nina aurait la possibilité de définir alors la couleur à jouer, à l'aide d'un dé quelconque. À la place, elle opte pour un dé spécial et sort avec son dé une tête de mort  avec le Skull King. Sophie a maintenant libre choix pour définir la couleur du dé et sort un  avec le dé noir. Marc doit lancer un dé noir et sort un . Nicolas n'a pas de dé noir mais il décide de prendre un dé spécial et lance une tête de mort  avec une Mermaid.

Vu que la Mermaid bat le Skull King, Nicolas remporte le tour. Si, en plus, Nicolas réussit à faire le nombre de plis annoncé, il remporte 50 points supplémentaires pour avoir capturé la tête de mort du Skull King.

Si Nicolas n'avait pas sorti une tête morte avec la Mermaid, Nina aurait remporté le tour avec le Skull King et aurait encaissé en plus 30 points, si elle avait réussi à réaliser son nombre de plis annoncé pour la manche.

fin de la manche

Le nombre de plis pronostiqués, ainsi que le nombre de points obtenus sont notés sur le bloc. À l'issue d'une manche et une fois les points notés, tous les dés sont remis dans le sac. Pour la nouvelle manche, chacun des joueurs tire un dé de plus qu'au tour précédent. À chaque manche, le joueur devant commencer est celui se trouvant à droite du joueur ayant démarré la manche précédente.

fin du jeu

Pour 3 à 4 joueurs, la partie s'achève à la fin de la 8e manche, pour 5 joueurs à l'issue de la 7e et pour 6 joueurs après la 6e manche. Le joueur ayant obtenu le **plus de points** (ou le moins de points négatifs) est le vainqueur.

Décompte pour les marins d'eau douce

Qui préfère mettre le cap sur des eaux calmes, peut jouer avec le système de points simplifié suivant, destiné aux marins d'eau douce:

1. Pour un pronostic correct de son nombre de plis, un joueur compte 20 points par pli gagné.
2. Si un joueur ne réalise pas le nombre de plis pronostiqué, il compte 0 points.
3. Si un joueur déclare ne vouloir faire aucun pli et qu'il réussit bel et bien à n'en faire aucun, il obtient ses points en fonction du tour actuel multiplié par 10 (ce qui peut lui rapporter par ex. 30 points au cours du 3e tour).
4. Si un joueur n'y parvient pas et s'il doit ramasser un ou plusieurs plis, il reçoit autant de points en moins que le numéro du tour actuel multiplié par 10 (soit, par ex. -40 points s'il s'agit du 4e tour).
5. La capture d'un pirate (par le Skull King) ou celle du Skull King (par la Mermaid) ne donne droit à aucune prime.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu et les lecteurs des règles du jeu.



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





Skull King

Il gioco ai dadi Skull King

Un gioco di dipendenza ai dadi di Manfred Reindl, per 3-6 giocatori da 8 anni in su.

Materiale di gioco

- 36 dadi
- 6 schermi paravista
- 1 sacchetto
- 1 blocchetto segnapunti

importanti, si mettono al tavolo e si giocano tutto ai dadi con Skull King. Con un po' di fortuna e abilità, i pirati più scaltri riescono con l'astuzia a strappare punti ai propri avversari. Chi riuscirà a dichiarare in anticipo con maggior precisione il risultato delle prese, vincerà la sfida.

Obiettivo del gioco

La sfida dei pirati si svolge in massimo 8 mani di gioco (7 mani in 5 giocatori e 6 mani in 6 giocatori). Ad ogni mano di gioco, i giocatori devono dichiarare quante "prese" di dadi riusciranno a realizzare nel corso del giro. Dopodiché si tratta di mantenere l'intenzione dichiarata...

Chi non raggiunge il risultato preannunciato perché realizza troppo o meno prese, perde la fama e la sua reputazione. Non dichiarare delle prese, può essere molto vantaggioso. Ma anche molto rischioso...

Se durante la prima mano di gioco ciascun giocatore dispone di un solo dado – e quindi anche di una sola giocata – ad ogni

ulteriore mano di gioco il numero dei dadi aumenta progressivamente di un'unità. Ad ogni mano di gioco, quindi, si ha una giocata in più da fare rispetto alla mano precedente. Ad ogni mano di gioco, i giocatori devono cercare di conquistare il maggior numero di punti possibile. Vince il giocatore che alla fine avrà totalizzato il punteggio maggiore.

Avete già giocato a Skull King?

Se non avete mai giocato prima a Skull King, potete saltare il riquadro seguente e passare direttamente a „Preparazione del gioco“.

Per tutti i giocatori che hanno già giocato a „Skull King“ nella versione di gioco carte, sarà molto facile imparare le regole. **Infatti le regole di Skull King ai dadi sono molto simili e si differenziano dal gioco a carte soltanto per i seguenti punti:**

1. Vince sempre il numero (oppure simbolo) di maggior valore, indipendentemente dal colore del dado.
2. In caso di parità, vince sempre l'ultimo numero (oppure simbolo) ottenuto ai dadi.
3. Non esiste il dado „Scary-Mary“ e nemmeno „Escape“. Invece, le bandiere bianche sono presenti anche sui dadi speciali così come sui dadi gialli. Il dado giallo non conta come dado speciale.



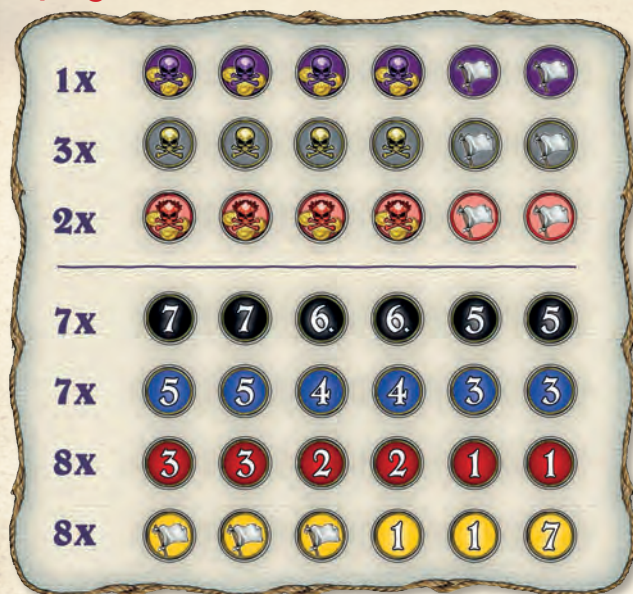
Preparazione del gioco

Un giocatore prende il blocchetto, segna i nomi dei giocatori e annota i punti ottenuti durante il gioco. I punti vengono sommati o sottratti sempre subito dopo ogni giro, in modo che il punteggio sia sempre aggiornato. Ogni giocatore riceve uno schermo paravista che posizionerà davanti a sé per proteggersi da sguardi indiscreti.

Tutti i dadi si mettono nel sacchetto e si mischiano bene.

Si decide quale giocatore dovrà iniziare.

Spiegazione dei dadi



I dadi sono disponibili in sette diversi colori. Il **colore** indica di fatto la **forza del dado**. Sul lato interno degli schermi paravista, i dadi sono raffigurati in base al rispettivo valore dall'alto (forte) verso il basso (debole). Ad esempio, un dado nero ha un valore maggiore rispetto a quello di un dado rosso. I tre colori di dadi al di sopra della linea, che **non hanno numeri** bensì **solo simboli**, sono **dadi speciali** che hanno appunto caratteristiche speciali, spiegate in „Dadi speciali“.

La cifra a sinistra indica quanti dadi di quel tipo sono presenti nel gioco (1 dado Skull King, 3 dadi pirati, 2 dadi Mermaid, 7 dadi neri, ecc...). A lato è indicata la quantità di simboli e numeri su ciascun dado del rispettivo colore.

Svolgimento di una mano di gioco

Ogni giocatore estrae dei dadi dal sacchetto senza farli vedere e li dispone dietro al suo schermo paravista.

Il **numero di dadi varia ad ogni mano di gioco**. Alla prima mano di gioco, ciascun giocatore estrae solo 1 dado, alla seconda 2 dadi ecc.

Ogni mano di gioco è suddivisa in giri. Per ciascuna **mano di gioco** si giocano **tanti giri quanti dadi hanno i giocatori**.

Ad ogni giro, **ciascun giocatore deve lanciare un dado a turno**. Dopo che ogni giocatore ha lanciato un dado, il giocatore che ha tirato il punteggio più alto prende questi dadi. In caso di parità, vince sempre l'ultimo numero (oppure simbolo) ottenuto ai dadi avente il valore più alto. La conquista di un dado giocato viene definita „presa“.

Dopo aver guardato i dadi in proprio possesso, ogni giocatore deve pensare al numero di prese che riuscirà a fare con essi nel corso di quella mano di gioco.

Svolgimento del gioco **YO - HO - HO!**

Per dimostrare che un giocatore ha deciso un determinato numero di prese, mette un pugno al centro del tavolo. Quando tutti i giocatori hanno aggiunto il proprio pugno al centro del tavolo, insieme lanciano l'urlo di battaglia dei pirati „YO - HO - HO“. Tutti sollevano il pugno in alto e lo battono sul tavolo allo scandire di ogni sillaba dell'urlo di battaglia. Al secondo „HO“, tutti i giocatori aprono contemporaneamente il pugno indicando con le dita il numero di prese che intendono vincere in quel giro.

Le dichiarazioni di presa vengono annotate sul blocchetto per ogni giocatore nella colonna più stretta.



E qui inizia la battaglia:

Il primo giocatore apre il 1° giro lanciando il primo dado. Procedendo in senso orario, i giocatori successivi a turno **lanciano uno dei propri dadi**, ma **devono seguire il colore giocato dal primo giocatore**. Questo significa che devono lanciare un dado dello stesso colore.



I giocatori devono lanciare un dado dello stesso colore di quello lanciato dal primo giocatore!

Se un giocatore non è in grado di farlo, gioca un altro dado. Questo però è consentito soltanto se **NON PUO'** seguire lo stesso colore del dado giocato per primo. Per i giocatori successivi continua comunque a valere il colore del primo dado giocato.

Dopo che tutti i giocatori hanno lanciato un dado, si stabilisce a chi spetta la presa (cioè chi ha vinto il giro). Il giocatore che ha vinto la presa, conquista tutti i dadi giocati in quel giro e li dispone davanti al proprio schermo. Se un giocatore vince più prese, dispone i dadi separatamente in base alle rispettive prese, in modo che sia sempre ben visibile quante prese ha effettuato ciascun giocatore. **Quindi, il vincitore della presa lancia il dado per il prossimo giro.**

Una volta lanciati tutti i dadi, la mano di gioco termina e si annotano in punti.

Quali sono i dadi e a chi spetta la presa?

Nella **valutazione dei dadi**, il colore dei dadi numerati **non ha più alcun significato!** Il colore di un dado indica soltanto quali numeri sono riportati su di esso, quindi è solo un'indicazione che permette di stimare se i numeri sul dado sono più o meno alti o bassi.

IMPORTANTE! La presa spetta sempre al giocatore che lanciando il dado che ha ottenuto il **numero più alto** (indipendentemente dal colore giocato).

Se in un giro si ottengono **numeri dello stesso valore**, tra questi sarà considerato come „più alto“ l'ultimo numero ottenuto.

***Esempio:** Leon ottiene un 6 nero. Anche gli altri giocatori devono quindi servire un dado nero. Nina ottiene un 7 nero. Sofia non ha dadi neri e quindi lancia un dado rosso ottenendo un 2. Nemmeno Tobia ha dadi neri e quindi lancia un dado giallo ottenendo un 7. Marco lancia un dado nero ottenendo un 5.*

Nina e Tobia hanno ottenuto entrambi un 7, che è il numero più alto. Dato che Tobia ha lanciato il dado dopo Nina, è lui a vincere il giro (ha quindi realizzato una presa). Il fatto che Tobia non avesse il dado del colore giusto non influisce sulla valutazione, in quanto conta soltanto l'ultimo numero più alto ottenuto. Tobia conquista i dadi e li mette davanti al suo schermo. Poi prende un nuovo dado dalla sua riserva dietro allo schermo e inizia un nuovo giro.

Di principio, un giocatore deve seguire il colore giocato per primo. Però, un giocatore, anche se fosse in grado di servire quel colore, ha sempre la possibilità di lanciare anche uno dei seguenti **dadi speciali**, che non hanno numeri ma solo simboli:



Dadi speciali:



Mermaid

Se lanciando il dado Mermaid si ottiene un teschio, la Mermaid è il **più alto di tutti i numeri**. La Mermaid viene però sempre battuta dai pirati. Per contro, la Mermaid è a sua volta più forte dello Skull King. Se lanciando un dado Mermaid e un dado Skull King si ottengono entrambi dei teschi, la Mermaid conquista sempre la presa (non importa quali siano gli altri risultati dei dadi ancora in corsa per la presa) e il giocatore guadagna per questo un ulteriore bonus.



Pirati

Se lanciando un dado dei pirati si ottiene un teschio, il pirata **vale più di qualsiasi altro numero e più della Mermaid**.

Vi sono solo 3 possibilità di **non vincere** alcuna presa con un teschio:

- il teschio è ottenuto **prima** di un altro pirata.
- il teschio viene battuto nello stesso giro da uno **Skull King**.
- il teschio viene surclassato da una **Mermaid** in quanto questa batte lo **Skull King** nella stessa presa.



Skull King

Se lanciando il dado Skull King si ottiene un teschio, questo può essere battuto **soltanto dalla Mermaid**. **Tutti gli altri risultati ottenuti con il dado valgono meno** dello Skull King. Se nel giro che viene vinto con uno Skull King, esce un teschio di pirata, il giocatore dello Skull King riceverà un bonus. Però questo bonus lo riceverà soltanto se il dado dei pirati indica anche un teschio. Se con il dado dei pirati esce una bandiera, non riceverà alcun bonus.



Ricordate! I dadi speciali possono essere giocati in qualunque momento! Anche quando si potrebbe servire il primo colore giocato!

Note:

- Se il primo dado giocato in un giro è un dado speciale, il successivo dado lanciato determina il colore da servire nel restante corso del giro.
- Se in un giro escono 2 (o 3) teschi di pirati, il valore più alto spetta all'ultimo dado lanciato che vincerà la presa.
- Se in un giro escono 2 teschi di Mermaid, il valore più alto spetta all'ultimo dado lanciato che vincerà la presa.



Bandiera bianca

La bandiera bianca è raffigurata sia sui **dadi gialli numerati**, sia su tutti i **dadi speciali**. La bandiera bianca ha **valore 0** ed è sempre il risultato più basso di tutti i dadi.



Se però **tutti i giocatori** ottengono una bandiera bianca, vince la presa il giocatore che ha ottenuto **la prima bandiera bianca**. Questa è l'unica situazione in cui in caso di parità non vince la presa l'ultimo simbolo ottenuto ai dadi, bensì il primo simbolo.

Assegnazione dei punti

Per ciascuna dichiarazione di intento realizzata, il giocatore riceve 20 punti per ogni giro vinto, ovvero per ogni presa realizzata.

***Esempio:** Un giocatore annuncia 3 prese che poi realizza effettivamente. Questo ottiene in totale 60 punti.*



Se un giocatore vince più o meno prese di quante annunciate, non riceve alcun punto né può guadagnare punti bonus. Per contro riceve 10 punti negativi per ogni presa annunciata e non realizzata.

Esempio: Un giocatore dichiara che realizzerà 5 prese, ma ne conquista soltanto 1. La differenza è pari a 4 prese. Quindi riceve 40 punti negativi.

IMPORTANTE!

Se il giocatore dichiara „nessuna presa“ ed effettivamente non vince alcun giro, guadagnerà tanti punti quanti corrispondono al numero di giro attuale moltiplicato per 10.

Esempio: Al 4° giro, un giocatore annuncia che non realizzerà alcuna presa. Al termine del giro non ha effettivamente realizzato alcuna presa. Per questo riceve 40 punti (giro numero 4 moltiplicato per 10).

Se però un giocatore non realizza quanto annunciato ed è costretto ad effettuare una o più prese, riceve lo stesso numero di punti conquistati ma convertiti in punti negativi. Se il giocatore annuncia „nessuna presa“ e questo si dimostra falso, non importa se poi conquista una o ad esempio tre prese.

Esempio: Al 6° giro, un giocatore annuncia che non realizzerà alcuna presa. Nel corso del giro, ha dovuto però effettuare due prese. Per questo gli vengono conteggiati -60 punti (giro numero 6 moltiplicato per 10).

Annunciare di non voler effettuare prese è quindi molto rischioso! Da un lato si possono vincere molti punti, ma se ne possono perdere altrettanti.



Punti bonus

Sui dadi di Skull King e di Mermaid sono raffigurate delle monete d'oro insieme al teschio. Questi dadi permettono al giocatore di ottenere punti bonus. Questo è però possibile solo se il giocatore riesce a realizzare esattamente il numero di prese che aveva annunciato. Se invece non ci riesce, non può ottenere alcun punto bonus.

Se in un giro un giocatore ha **catturato** con lo **Skull King** uno o più **pirati**, per ogni teschio di pirata riceverà un bonus di 30 punti.

Se in un giro un giocatore con la **Mermaid** ha catturato un teschio di **Skull King**, riceverà un bonus di 50 punti.

Così la classifica:

batte
(bonus: 50 punti)



batte
(bonus: 30 punti per pirata)



batte



batte



(in ogni colore)

batte



Esempio: Leon con un dado dei pirati ottiene un teschio . Nina ora potrebbe servire il colore prestabilito con un qualsiasi dado numerato. Invece lancia un dado speciale ottenendo con lo Skull King un teschio . Anche Sofia può ora scegliere quale colore di dado vuole giocare e con il dado nero ottiene un **5**. Tobia deve ora lanciare un dado dello stesso colore e ottiene un **7**. Marco possiede un dado nero ma decide di utilizzare al suo posto un dado speciale e con una Mermaid ottiene un teschio . Marco vince il giro, perchè la Mermaid batte lo Skull King. Se Marco in questa mano di gioco riesce anche a realizzare il numero di prese preannunciate, ottiene altri 50 punti per il teschio di Skull-King.

Se Marco con la Mermaid non avesse ottenuto il teschio, sarebbe stata Nina a vincere il giro con lo Skull King e per il teschio di pirata conquistato avrebbe ottenuto altri 30 punti se in questa mano di gioco avesse anche realizzato il numero di prese preannunciate.

fine della mano di gioco

Le prese preannunciate e i punti successivamente realizzati vengono annotati sul blocchetto. Dopo aver giocato una mano di gioco e aver annotato i punti, tutti i dadi vengono rimessi nel sacchetto. Per la nuova mano di gioco, ogni giocatore estrae un dado in più rispetto alla quantità di dadi utilizzati nella mano precedente. Ad ogni nuova mano di gioco, cambia il giocatore iniziale seguendo il senso orario.

fine del gioco

Il gioco termina in caso di 3-4 giocatori dopo 8 mani di gioco, in caso di 5 giocatori dopo 7 mani di gioco e in caso di 6 giocatori dopo 6 mani di gioco. **Vince** il giocatore che avrà totalizzato il **maggior numero di punti** (o il minor numero di punti negativi).



Conteggio per i marinai di terra

Chi preferisce navigare in acque calme, può anche giocare con la seguente modalità di conteggio semplificata:

1. Se un giocatore realizza le prese preannunciate, ottiene 20 punti per ogni vincita.
2. Se un giocatore non realizza le prese preannunciate, ottiene 0 punti.
3. Se un giocatore annuncia „nessuna presa“ ed effettivamente non realizza alcuna presa, ottiene tanti punti quanti corrispondono al numero di giro attuale moltiplicato per 10 (ad es. nel 3° giro si calcolano 30 punti).
4. Se un giocatore è però costretto ad effettuare una o più prese, riceve tanti punti negativi quanto corrispondono al numero di giro attuale moltiplicato per 10 (ad es. nel 4° giro si calcolano -40 punti negativi).
5. Non vi sono punti bonus per la cattura di un pirata (con lo Skull King) o per la cattura dello Skull King (con la Mermaid).

L'autore e la Casa Editrice ringraziano tutti coloro che si sono prestati a testare i giochi e a visionare le regole.

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

