



SKULL KING

YO - HO - HO!



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

Hintergrund

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

Spielziel

Der Wettstreit der Piraten geht über 10 Durchgänge. In jedem Durchgang müssen die Spieler anzeigen, wie viele Stiche sie in diesem Durchgang gewinnen wollen. Und dann geht es darum, diese Ansage genau zu erfüllen...

Wer seine Ankündigung nicht erfüllt, weil er zu viele oder zu wenige Stiche gewinnt, verliert an Ruhm und Ansehen. Keinen Stich anzusagen, kann sehr lukrativ sein. Allerdings ist es auch risikoreich...

Während im ersten Durchgang jeder nur eine Karte zur Verfügung hat, steigt die Zahl der Karten von Durchgang zu Durchgang um je eine an. In jedem Durchgang versuchen die Spieler möglichst viele Punkte zu erreichen. Wer nach 10 Durchgängen die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Spielmaterial

- 66 Spielkarten:
 - 52 Farb-Karten (4 verschiedene Farben jeweils in den Werten 1 bis 13)
 - 5 Karten „Escape“
 - 5 Piraten-Karten
 - 2 Karten „Mermaid“
 - 1 Karte „Scary Mary“
 - 1 Karte „Skull King“
- 1 Block

Spielvorbereitung und Ablauf eines Durchgangs

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

Jeder Spieler schaut sich nach dem Ausspielen seine Karte(n) an und überlegt, wie viele Stiche er mit dieser(n) Karte(n) gewinnen wird. Zur besseren Übersicht bitte die Augenklappen ablegen.



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 diese Runde Stiche gewinnen wollen.

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

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

Dann beginnt das Hauen und Stechen:

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt die Runde, indem er die erste Karte ausspielt. Die weiteren Spieler im Uhrzeigersinn **müssen die angespielte Farbe bedienen**. Das heißt, eine Karte in der gleichen Farbe ausspielen. Wer dies nicht kann, spielt eine andere Farbe (und verliert den Stich) oder eine Totenkopfflagge (um den Stich nach Möglichkeit zu gewinnen).

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

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

Welche Karten gibt es und welche Karte gewinnt den Stich?

Den Stich gewinnt immer derjenige Spieler, der die höchste Karte gespielt hat. Grundsätzlich ist das die höchste Farb-Karte in der angespielten Farbe. Wurden andere Farb-Karten als die angespielte Farbe gelegt (weil der Spieler diese Farbe nicht hat), so ist deren Wert bedeutungslos. **Ausnahme: Die Totenkopfflagge (Schwarz) ist die höchste Farbe** und übertrumpft alle anderen Farben (unabhängig vom Zahlenwert). Alle anderen Farben sind untereinander gleichrangig.

Beispiel: Auf eine angespielte „Gelbe 2“ wird eine „Gelbe 12“ gelegt. Die nächsten beiden Spieler haben kein gelb und spielen eine „Blaue 13“ und eine „Schwarze 1“. Den Stich gewinnt die „Schwarze 1“, da schwarz immer die höchste Farbe ist. Ohne die schwarze Karte hätte die „Gelbe 12“ den Stich gewonnen, da sie die höchste Karte in der angespielten Farbe (gelb) war.

Grundsätzlich **muss ein Spieler** die ausgespielte **Farbe bedienen**. Allerdings kann ein Spieler, auch wenn er die Farbe bedienen könnte, **immer** auch eine der folgenden **Sonderkarten spielen**:

Sonderkarten und ihre Symbole:



Escape: Diese Karte hat den Wert „0“ und ist immer die niedrigste Karte. Sie wird gespielt, um einen Stich nicht zu gewinnen. Spielen jedoch alle Spieler eine Karte „Escape“, gewinnt derjenige den Stich, der die **erste Escape-Karte** gespielt hat.



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



Piraten: Diese Karten sind **höher als alle Farb-Karten** (unabhängig von deren Farbe oder Wert) und die Mermaid.

Es gibt nur 3 Möglichkeiten mit einer Piraten-Karte keinen Stich zu gewinnen:

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



Die **Scary Mary** kann entweder als Piraten-Karte oder als Escape-Karte gespielt werden. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, sagt **beim Ausspielen an**, in welcher Funktion er die Scary Mary einsetzen möchte.



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

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

Hinweise:

- Ist die erste ausgespielte Karte eine Sonderkarte, legt die als nächstes gespielte Farbkarte die zu bedienende Farbe für die weitere Runde fest.
- Ist die erste ausgespielte Karte eine Totenkopfflagge (schwarz), kann ein Spieler, wenn er keine Totenkopfflagge auf der Hand hat, eine andere Farb-Karte spielen. Er muss keinen Piraten spielen.
- Werden 2 Piraten-Karten in einer Runde gespielt, ist die zuerst gespielte Karte höher und gewinnt den Stich.
- Werden 2 Mermaid-Karten in einer Runde gespielt, ist die zuerst gespielte Karte höher und gewinnt den Stich.

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 9 sagt ein Spieler an, keine Stiche zu gewinnen. Im Verlauf der Runde musste er aber zwei Stiche nehmen. Er erhält -90 Punkte (Runde 9 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



Mit Karten, auf denen Goldmünzen in den Symbolen abgebildet sind, kann man Bonuspunkte erzielen.

Allerdings kann ein Spieler diese **Bonuspunkte nur erlangen, wenn er es schafft, genau so viele Stiche zu bekommen, wie er angesagt hat**. Sollte ein Spieler das nicht schaffen, so kann er auch keine Bonuspunkte erlangen.

Hat ein Spieler in einem Stich mit dem **Skull King** einen oder mehrere Piraten-Karten gefangen, so erhält der Spieler **für jede Piraten-Karte im Stich einen Bonus von 30 Punkten**. Die Scary Mary zählt dabei immer als Pirat, auch wenn sie als „Escape“ gespielt wurde.

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

Der Block

Die jeweils angesagten Stiche und die dann erzielten Punkte werden auf dem Block notiert. Diese Aufgabe sollte möglichst ein Spieler ohne Hakenhand übernehmen.



Nachdem ein Durchgang gespielt und die Punkte notiert wurden, werden alle Karten wieder gemischt und neu für den nächsten Durchgang ausgeteilt. Von Durchgang zu Durchgang wächst die Anzahl der Karten jeweils um eine Karte.

Spielende

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

Übersicht der Schlagrangfolge:





SKULL KING

YO - HO - HO!



Le jeu de plis de Brent Beck
pour 2 à 6 pirates à partir de 8 ans.

Dessous de l'histoire

Batailles navales à coups de canons et de grappins ! Tu parles ! En réalité tout était beaucoup plus inoffensif ! Les pirates respectables préféraient se livrer à des batailles de cartes sur les tables de jeu de minables tavernes. Qui arrive non seulement à piquer la majorité des plis à ses adversaires, mais aussi à les pronostiquer le plus précisément possible, ressort en vainqueur de la compétition.

But du jeu

Les pirates se trouvent en compétition pendant 10 manches. À chacun d'elles, les joueurs doivent indiquer le nombre de plis 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'une seule carte pendant la première manche, une carte supplémentaire vient s'y ajouter à chaque manche suivante. Au cours de chaque manche, les joueurs essaient d'accumuler le plus de points possibles. Qui en a accumulé le plus à l'issue des 10 manches, gagne.

Préparatifs et déroulement d'une manche

Toutes les cartes sont bien mélangées avant d'être distribuées, face cachée à chacun des joueurs. Le **nombre de cartes varie de manche à manche**. Au cours de la première, chacun des joueurs ne reçoit qu'une seule carte, puis 2 cartes lors de la deuxième manche et ainsi de suite, jusqu'à la dixième manche, où ils en reçoivent chacun 10. Par manche, le jeu se poursuit tant que les joueurs tiennent des cartes en main. À chaque tour, les joueurs doivent jouer ouvertement une carte à tour de rôle. C'est ce que l'on appelle un « pli ».

Une fois la carte sortie, chacun des joueurs regarde sa/ses carte(s) et réfléchit au nombre de plis qu'il va pouvoir faire avec elle(s). Il vaut mieux enlever son bandeau pour ne rien perdre de vue !



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.

*Remarque : qui pense pouvoir faire plus de cinq plis, montre les cinq doigts de sa main et dit **simultanément** à voix haute et de façon bien compréhensible le chiffre sur lequel il mise.*

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

C'est alors que la bataille commence :

Le joueur se trouvant à la gauche de celui ayant distribué les cartes attaque le premier tour en sortant la première carte. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs **doivent jouer la couleur sortie**, c'est-à-dire poser une carte de la même couleur. Qui ne le peut pas, se défait d'une autre couleur (et perd par conséquent le pli) ou bien d'un drapeau orné d'une tête de mort (pour ramasser le pli, dans la mesure du possible).

Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, ils regardent à qui revient le « pli ». Celui qui le remporte, le pose face cachée devant lui et légèrement à l'écart des autres plis (de manière à ce que l'on puisse toujours bien voir le nombre de plis ramassés par chaque joueur).

Une fois toutes les cartes jouées, la manche prend fin et les points sont notés.

Quelles sont les cartes et à qui revient le pli ?

Le pli revient toujours à celui ayant sorti la carte la plus haute. En général, il s'agit de la carte la plus haute de la couleur jouée. Si des cartes d'une autre couleur ont été sorties (parce que le joueur n'avait pas celle jouée), elles ne comptent pas. **Exception** : le **drapeau orné d'une tête de mort** (noir) est la **couleur la plus haute** ayant priorité sur toutes les autres couleurs (indépendamment de la valeur chiffrée). Toutes les autres couleurs ont la même valeur entre elles.

Exemple : un « 12 jaune » est posé sur un « 2 jaune ». N'ayant pas de jaune, les deux joueurs suivants posent un « 13 bleu » et un « 1 noir ». Celui ayant posé le « 1 noir » ramasse le pli, car le noir est toujours la couleur prioritaire. En l'absence de la carte noire, le « 12 jaune » aurait ramassé le pli, vu qu'il s'agissait de la carte la plus haute de la couleur (jaune) jouée.

Un joueur doit systématiquement jouer une carte de la **couleur sortie**. Cependant, même s'il pourrait poser une carte de cette couleur, il a **toujours** la possibilité de **poser** l'une des **cartes spéciales** suivantes :

Cartes spéciales et leurs symboles :



Escape : cette carte ayant la valeur « 0 », elle a toujours la valeur la plus faible. Elle est jouée lorsque l'on veut éviter de faire un pli. Au cas où tous les joueurs poseraient une carte « Escape », c'est celui ayant posé la **carte Escape en premier** qui récupère le pli.



La **Mermaid** a une **valeur supérieure à toutes les cartes de couleur** (drapeau avec tête de mort compris), mais elle est coupée par les cartes pirates. Elle a priorité sur le **Skull King** car elle l'envoûte : si la Mermaid fait partie du même pli que le Skull King, c'est toujours elle qui remporte le pli (peu importe les autres cartes se trouvant dans le pli) et le joueur est gratifié en plus d'une prime supplémentaire.

Matériel de jeu

- 66 cartes de jeu :
 - 52 cartes de (4) couleurs (différentes, portant chacune les chiffres de 1 à 13)
 - 5 cartes « Escape »
 - 5 cartes pirates
 - 2 cartes « Mermaid »
 - 1 carte « Scary Mary »
 - 1 carte « Skull King »
- 1 bloc



Pirates : ces cartes ont **priorité sur toutes les cartes de couleur** (indépendamment de leur couleur et de leur valeur) et sur la Mermaid.

3 solutions sont possibles pour ne pas faire un pli avec une carte pirate :

- elle est posée après une autre carte pirate,
- elle est coupée par un Skull King posé par la suite ou elle est posée après le Skull King,
- elle est coupée par une Mermaid jouée dans le même pli que le Skull King.



La **Scary Mary** peut être jouée soit en tant que carte pirate, soit en tant que carte Escape. En **sortant cette carte**, le joueur doit alors annoncer la fonction endossée par la Scary Mary.



Le **Skull King** ne peut être battu **que par une Mermaid**. Toutes les autres cartes ont une valeur plus faible que le Skull King. Si le pli ramassé avec le Skull King contient une carte pirate (la Scary Mary en faisant partie, peu importe la fonction qu'elle assume), le joueur est gratifié d'une prime.

Encore une fois, à titre de rappel : **les cartes spéciales peuvent être jouées à tout moment !** Même s'il s'avère possible de poser une carte de la même couleur que celle sortie !

Remarques :

- Si la première carte jouée est une carte spéciale, prendre en tant que couleur à poser au cours du tour, celle de la première carte de couleur sortie à la suite de la carte spéciale.
- Si la première carte jouée est un drapeau avec tête de mort (noir), un joueur n'ayant pas de drapeau avec tête de mort en main peut poser une autre carte de couleur. Il n'est pas obligé de sortir un pirate.
- Si 2 cartes pirates sont jouées au cours d'un tour, la carte posée en premier a priorité et remporte le pli.
- Si 2 cartes Mermaid sont jouées au cours d'un tour, celle posée en premier a priorité et remporte le pli.

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 ses **primes**. Il **dédit 10 points pour chaque pli divergeant** de son pronostic.

Exemple : un joueur annonce 5 plis mais n'en fait qu'1. 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 9, un joueur affirme ne vouloir faire aucun pli, mais il se trouve obligé d'en ramasser deux. Il est alors pénalisé de -90 points (tour 9 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



Les cartes sur lesquelles des pièces d'or sont illustrées permettent de gagner 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 pronostiqués**. Si un joueur n'y arrive pas, il ne peut pas encaisser de prime.

Si un joueur est arrivé à prendre une ou plusieurs cartes pirates en un pli avec le **Skull King**, il encaisse alors **une prime de 30 points pour chaque carte pirate se trouvant dans le pli**. La Scary Mary compte pour cela toujours comme pirate, même si elle a été jouée en tant qu'« Escape ».

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

Le block

Le nombre de plis pronostiqués, ainsi que le nombre de points obtenus sont notés sur le bloc, cette tâche devant être confiée de préférence à un pirate sans crochet à la main.



À l'issue d'une manche, toutes les cartes sont remélangées après le décompte des points, puis distribuées pour la manche suivante. À chaque manche, le nombre de cartes distribuées augmente de 1.

fin du jeu

Le jeu s'achève après la 10ème manche. Le pirate ayant obtenu le plus de points a fait de bons pronostics, a réussi ses plis et gagné la bataille.

Aperçu de la priorité pour les plis :



L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





SKULL KING

YO - HO - HO!



Un gioco d'astuzia per pirati scaltri
di Brent Beck per 2-6 giocatori da 8 anni.

Premessa

Cosa sono tutte queste sciocchezze su battaglie navali con cannoni tuonanti e uncini affilati! Nella realtà è tutto più innocuo! I pirati che si rispettino preferiscono risolvere le loro battaglie in misere taverne, seduti al tavolo con le carte da gioco. Chi riesce non solo ad assicurarsi il maggior numero di mani, ma anche a prevederle nel modo più preciso, sbaraglia la contesa con successo.

Scopo del gioco

La competizione tra pirati si svolge in 10 passaggi. Ad ogni passaggio, i giocatori devono indicare quante volte intendono vincere. Si tratta poi di confermare la propria dichiarazione...

Chi non conferma la previsione, perché ha vinto troppe o troppo poche volte, perde in fama e in considerazione. Non dichiarare di vincere neanche una volta, dunque, può essere molto vantaggioso. Ma anche molto rischioso...

Se al primo passaggio ciascuno dispone solo di una carta, ad ogni passaggio il numero delle carte aumenta di una unità. Ad ogni passaggio i giocatori cercano di raggiungere il maggior numero di punti possibile. Vince chi, in 10 passaggi, ha totalizzato più punti.

Preparazione del gioco e svolgimento di un passaggio

Mescolare bene tutte le carte, che vengono distribuite coperte ai giocatori. Il numero delle carte varia da passaggio a passaggio. Nel primo passaggio, ogni giocatore riceve solo 1 carta, nel secondo 2 carte ecc., finché al decimo e ultimo passaggio ogni giocatore riceve 10 carte. Ad ogni passaggio, si giocano tanti giri quante carte hanno in mano i giocatori. Ad ogni giro, ogni giocatore giocherà una sola carta.

Dopo aver visto e riflettuto sulle proprie carte/a, ogni giocatore decide quanti giri potrà vincere con quanto ha in mano. Per vedere meglio, ricordatevi di togliere la benda da pirata.



YO - HO - HO!

Quando un giocatore è pronto a comunicare il numero di giri che prevede di vincere, mette un pugno al centro del tavolo. Quando tutti i giocatori hanno aggiunto il proprio pugno, insieme lanciano l'urlo di battaglia dei pirati "YO - HO - HO". Mentre tutti hanno il pugno in alto e gridano all'unisono, al secondo "HO" i giocatori aprono contemporaneamente il pugno indicando con le dita i giri che intendono vincere a quel turno.

Nota: chi prevede di vincere più di cinque giri, apre comunque cinque dita ma pronuncia il numero contemporaneamente in modo chiaro.

Le dichiarazioni vengono poi annotate sul blocchetto nella fila corrispondente al giocatore.

E ora via con la lotta a tutto campo!

Inizia il giro il giocatore alla sinistra del mazziere, che gioca la prima carta. In senso orario, gli altri giocatori **devono servire lo stesso colore della carta giocata**, giocando cioè una carta dello stesso colore. Chi non può farlo, mette un colore diverso (e perderà il giro) o la bandiera a teschio (per vincerlo con maggiore probabilità).

Quando tutti i giocatori hanno messo la loro carta, si verifica il vincitore di quel giro. Il giocatore che ha vinto il giro mette la carta appena giocata coperta davanti a sé, scarta le restanti (in modo che si possa sempre vedere quante prese ha vinto ogni giocatore) e gioca la prima carta del giro successivo.

Una volta terminate le carte, finisce il passaggio e si annotano i punti.

Quali sono le carte e quale carta vince il giro?

Vince sempre il giro il giocatore che ha messo la carta più alta. In sostanza, è la carta colore più alta del colore proposto. Se sono state messe altre carte colore rispetto alla carta proposta (perché il giocatore non ne aveva), il loro valore non viene calcolato. **Eccezione: la bandiera a teschio (nera) è il colore più alto** e surclassa tutti gli altri colori (indipendentemente dal valore numerico). Gli altri colori valgono tutti allo stesso modo.

Esempio: sopra un "2 giallo" giocato viene messo un "12 giallo". I due giocatori successivi non hanno gialli e giocano un "13 azzurro" e un "1 nero". Il giro è vinto dall'"1 nero" perché il nero è sempre il colore più alto. Senza la carta nera avrebbe vinto il giro il "12 giallo", perché era la carta più alta del colore proposto (giallo).

In sostanza, il giocatore **deve servire il colore** proposto. Tuttavia, un giocatore - anche quando potrebbe servire il colore - può **sempre giocare** una delle seguenti **carte speciali**:

Carte speciali e relativi simboli:



Escape: questa carta vale "0" ed è sempre la carta più bassa. Viene giocata per non vincere il giro. Se tutti i giocatori giocano la carta "Escape", vince il giro chi ha messo la **prima carta Escape**.



La **Mermaid** è **più alta di tutte le carte colore** (anche più alta della bandiera a teschio), ma viene battuta dalle carte pirata. È più alta della Skull King, che si lascia ammaliare da lei: se la Mermaid si trova nello stesso giro della Skull King, vince sempre la Mermaid (non conta quali altre carte ci sono in quel giro) e il giocatore ottiene anche un bonus ulteriore.

Materiale del gioco

- 66 carte da gioco:
 - 52 carte colore (in 4 colori diversi, numerate da 1 a 13)
 - 5 carte "Escape"
 - 5 carte pirata
 - 2 carte "Mermaid"
 - 1 carta "Scary Mary"
 - 1 carta "Skull King"
- 1 blocchetto



Pirati: queste carte sono **più alte delle carte colore** (indipendentemente dal colore e valore) e della Mermaid.

Ci sono solo 3 possibilità di non vincere con una carta pirata:

- viene giocata dopo un'altra carta pirata.
- viene surclassata da una Skull King giocata successivamente o viene giocata dopo la Skull King.
- viene surclassata da una Mermaid che viene giocata nella stessa presa della Skull King.



La **Scary Mary** può essere giocata sia come carta pirata sia come carta Escape. Il giocatore che mette questa carta deve dire, **mentre la gioca**, in quale funzione intende attivare la Scary Mary.



La **Skull King** può essere **sconfitta solo da una Mermaid**. Tutte le altre carte sono inferiori alla Skull King. Se nel giro che viene vinto con una Skull King erano presenti Carte Pirata o Scary Mary, il giocatore riceve anche un bonus.

Ricordate! **le carte speciali possono essere giocate in qualunque momento!** Anche quando si potrebbero osservare i colori proposti!

Note:

- Se la prima carta giocata è una carta speciale, la successiva carta colorata determina il colore da seguire.
- Se la prima carta giocata è una bandiera a teschio (nera), il giocatore successivo potrà giocare un'altra carta colore. Non deve necessariamente giocare un'altra carta pirata.
- Se in un giro vengono giocate 2 carte pirata, la prima messa è più alta e vince la presa.
- Se in un giro vengono giocate 2 carte Mermaid, la prima messa è più alta e vince la presa.

Assegnazione dei punti

Per ciascuna **dichiarazione corretta** il giocatore riceve **20 punti per ogni giro vinto**.

Esempio: un giocatore dichiara di vincere 3 volte e le raggiunge: ottiene in totale 60 punti.

Se un giocatore vince più o meno di quanto dichiarato, **non riceve alcun punto + né può guadagnare punti bonus**. Ottiene invece **10 punti - per ogni giro** che si **discosta** dalla sua dichiarazione.

Esempio: un giocatore dichiara di vincere 5 giri, ma ne vince solo 1. La differenza è di 4, quindi ottiene 40 punti in meno.

IMPORTANTE!

Se il giocatore dichiara **"nessun giro"** e così è, guadagna tanti punti quanti il passaggio attuale moltiplicato per 10.

Esempio: nel passaggio 4 il giocatore dichiara di non vincere alcuna volta. Al termine del passaggio non ha effettivamente vinto alcuna ottiene così 40 punti (4 per 10 punti).

Se tuttavia il giocatore non ci riesce ed è costretto a **vincere una o più volte**, saranno annotati lo stesso numero di punti ma come **punti in meno**. Se un giocatore fa la dichiarazione di "nessun giro" che si rivela poi errata, non fa differenza se vince una o, ad esempio, tre giri.

Esempio: nel passaggio 9, un giocatore dichiara di non vincere. Nel corso del passaggio ha dovuto però vincere due volte. Ottiene alla fine comunque 90 punti in meno (9 per 10 punti).

Dichiarare di non vincere alcun giro è dunque rischioso! È vero che così un giocatore può accumulare molti punti, ma può anche perderne altrettanti.

Punti bonus

Con le carte su cui compaiono simboli di monete, si possono ottenere punti bonus. Tuttavia, un giocatore può **raggiungere questi punti bonus solo se riesce a confermare la sua dichiarazione**. Se invece non ci riesce, non può ottenere alcun punto bonus.

Se in un giro vinto con la **Skull King** un giocatore ha recuperato anche una o più carte pirata, **per ogni carta pirata ottiene un bonus di 30 punti**. La Scary Mary conta sempre come pirata, anche se è stata giocata come "Escape".

Se in un giro un giocatore ha preso una **Skull King con la sua Mermaid**, ottiene per questo un **bonus di 50 punti**.

Il blocchetto

Le dichiarazioni e punti conseguentemente raggiunti vengono annotati sul blocchetto ad ogni passaggio. Sarebbe meglio incaricare di questo compito un giocatore senza uncino...



Al termine di un passaggio e una volta annotati i punti, si mescolano di nuovo tutte le carte che vengono poi distribuite per il passaggio seguente. Ad ogni passaggio, il numero delle carte aumenta di una unità.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo 10 passaggi. Il giocatore con il maggior numero di punti ha seminato in modo astuto e raccolto con successo, aggiudicandosi la battaglia.

Così la classifica:





SKULL KING

YO - HO - HO!



The swashbuckling pirate trick game
by Brent Beck for 2 to 6 players from age 8.

Background

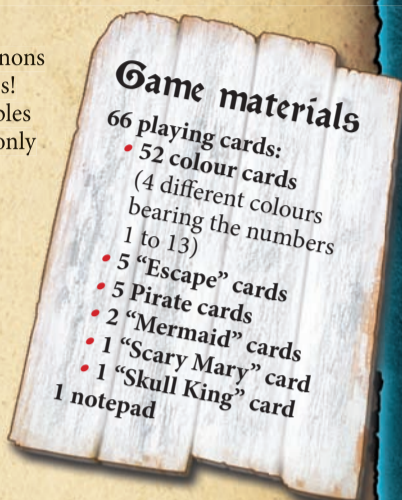
What's all this nonsense about sea battles with thundering canons and grappling hooks! In reality it was all much more harmless! Venerable pirates preferred to hold their battles at gaming tables in shabby taverns using playing cards. The one who was not only able to wangle the most tricks from his opponent but also succeed in predicting them most accurately, won the contest.

Objective of the game

The pirates' contest lasts 10 hands. In each hand the players have to bid the number of tricks they intend to win in that hand. Then the objective is to fulfil that bid...

Anyone who fails to fulfil their bid because they win 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 very risky...

During the first hand each player has only one card at their disposal; from hand to hand the number of cards increases by one. In each hand the players endeavour to achieve as many points as possible. The player who was able to collect the most points after 10 hands is the winner.



Preparing for the game and sequence of a hand

All the cards are shuffled well. Then cards are dealt to each player so that nobody can see them. The **number of cards changes from one hand to the next**. In the first hand each player receives only 1 card, in the second 2 cards etc. until in the tenth and last hand each player is dealt 10 cards. Throughout the game, as many rounds are played as the players are holding cards in their hands. [Example: it would not be possible to win 5 tricks if you are holding four cards as there will only be four rounds]. In each round every player has to play out one card openly, one after the other. This is called a "trick".

After dealing, each player looks at their card(s) and thinks about how many tricks they will win with this/these cards. To be able to see better, please remove all eye patches.



YO - HO - HO!

As a sign that a player has decided on the number of tricks, they stretch 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 "YO - HO - HO". As they do so all the players raise their fists and hammer 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 stretch out as many fingers as the tricks they want to win in that round.

Note: Anyone who thinks they are capable of winning more than five tricks stretches out five fingers, at the same time naming the number loud and clear.

The bids for each player are noted down in the narrow column on the notepad.

Then the hewing and stabbing begins:

The player to the left of the dealer begins the round by playing the first card. Clockwise the other players **must follow the suit already played**. This means playing a card from the same suit. Any player who can't follow suit plays a different one (and loses the trick) or a skull and crossbones flag (to win the trick if possible).

When all the players have played a card they can see who gets the "trick". The player who has won the trick places it, facing down, in front of them, each trick separate from other tricks (enabling everyone to see clearly how many tricks the respective player already has), and then plays the first card of the next round.

When all the cards have been played, the hand comes to an end and the scores are noted down.

Which cards are there and which card wins the trick?

It is always the player who has played the highest card that wins the trick. It is always the highest card of the suit being played. If other cards from other suits are played than the first card played (because the player doesn't have the suit) their value is irrelevant. **Exception:** The **skull and crossbones flag** (black) is the highest suit and it trumps all other suits (irrespective of its numerical value). All other suits rank equal to one another.

Example: A "Yellow 2" is played, followed by a "Yellow 12". The next two players don't have any yellow and play a "Blue 13" and a "Black 1". The "Black 1" wins the trick because black is always the highest suit. Without the black card the "Yellow 12" would have won the trick because it was the highest card in the suit (yellow) being played.

As a matter of principle a **player must follow the suit** first played. However, even if he could follow the suit, he can **always** play one of the following **special cards**:

Special cards and their symbols:



Escape: This card is worth "0" and is always the lowest card. It is played in order to not win a trick. However, if all the players play an "Escape" card, the trick is won by the player who played the **first Escape card**.



The **Mermaid** is **higher than all cards in the suits** (also higher than the skull and crossbones flag), but is trumped by Pirate cards. It is also higher than the Skull King because the latter lets himself be beguiled by her: If the Mermaid is in the same trick as the Skull King, the Mermaid always wins the trick (no matter which other cards are also in the trick) and the player receives an additional bonus.



Pirates: These cards are **higher than all the cards of a suit** (irrespective of the suit or value) and the Mermaid.

There are only 3 ways not to win any tricks with a Pirate card:

- It is played after another Pirate card.
- It is trumped by a Skull King played later, or it is played after the Skull King.
- It is trumped by a Mermaid played in the same trick as the Skull King.



The **Scary Mary** can be played either as a Pirate card or as an Escape card. **When playing this card** the player says in which function he wishes to use the Scary Mary.



The **Skull King** can only be trumped by a Mermaid. All other cards are lower than the Skull King. If there is a Pirate card in the trick which is won with the Skull King the (one of them is also the Scary Mary, no matter how it is used), the player gets a bonus.

Again, as a reminder: **Special cards can be played at any time!** Even if it is possible to follow suit!

Notes:

- If the first card played is a special card, the next suit card to be played determines the suit to be followed for the further round.
- If the first card played is a skull and crossbones flag (black) a player who has no skull and crossbones flag in their hand can play a card from another suit. They do not have to play a Pirate.
- If 2 Pirate cards are played in a round, the card first played is higher and wins the trick.
- If 2 Mermaid cards are played in a round, the card first played is higher and wins the trick.

Scoring

A player who **bids their number of tricks correctly** receives **20 points per trick that they have won**.

Example: David bids 3 tricks which he indeed gets. He receives a total of 60 points.

A player who wins more or fewer tricks than bid, receives **no plus points** and no bonus points. They receive **10 minus points for each trick more or less** than their bid.

Example: Simon bids 5 tricks but only wins 1 trick. The difference is 4 tricks. So he gets 40 minus points.

IMPORTANT!

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

Example: In round 4 Eloise makes a bid to win no tricks. At the end of the round she has actually managed not to win any tricks. She receives 40 points for this (round 4 times 10 points).

However, if a player does not manage to do this, and is 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 9 David makes a bid to win no tricks. But in the course of the round he had to take two tricks. He receives -90 points for this (round 9 times 10 points).

So a no-trick bid is also risky! It can mean that a player wins lots of points, but they can also lose a lot.

Bonus points



Bonus points can be won with cards bearing gold coins in the symbols. However a player can only **win bonus points if they manage to get exactly as many tricks as their bid**. If a player doesn't manage to do so, no bonus points are awarded.

If a player catches one or more Pirate cards in a trick with the **Skull King**, that player receives a **bonus of 30 points for each Pirate card in the trick**. The Scary Mary always counts as a pirate even though she was played as the “Escape”.

If a player has **caught the Skull King with his Mermaid** in a trick, he receives a **bonus of 50 points for it**.

The notepad

The number of tricks bid and the points scored are noted on the notepad. This job is best done by a player without a hook for a hand.

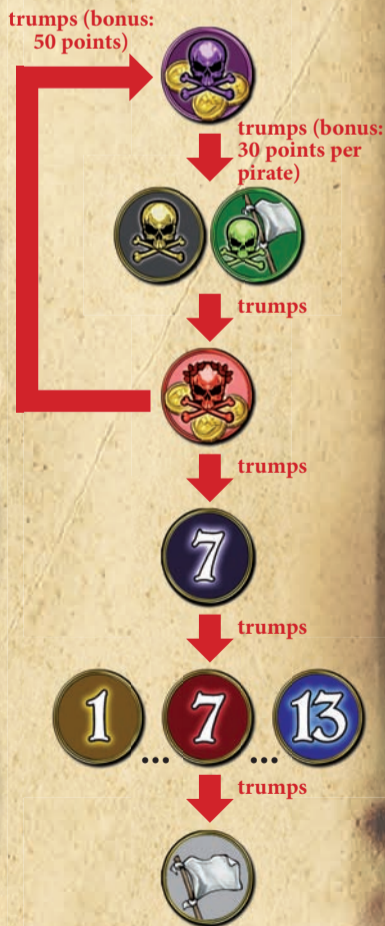


After a hand has been played and the scores written down, all the cards are shuffled again and dealt again for the next hand. The number of cards increases by one from one hand to the next.

End of Game

The game ends after 10 hands. The player with the highest score has bid cleverly, trumped successfully and won the battle.

Overview of the ranking:



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

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

