



# SKULL



## *Herkunft des Spieles*

Auszug aus dem Logbuch von Joseph, dem abenteuerlustigen Ur-Großvater des Autoren:

*„12. August 1921: Endlich haben wir den Hafen von San Franzisko erreicht, letzte Etappe unserer Reise um die Welt, unsere Seelen sind bereichert von den Begegnungen, die wir hatten und unser Laderaum voll mit wunderschönen Geschenken, die uns die gastfreundlichen Menschen gaben, welche uns willkommen hießen.*

*Unter diesen Relikten ist eine erstaunliche Sammlung von Blumen mit schwerem Duft, begleitet von sehr schönen geschmückten Totenköpfen, die für das kultische Andenken an die Vorfahren benutzt wurden.*

*Während unserer Reise hat ihre faszinierende Anwesenheit meinen Geist, der oft allzu rational ist, für die Regeln eines packenden traditionellen Spieles: „Das Spiel der Totenköpfe“. Eine überraschende Mischung aus Bluff und Strategie in der es heißt: „wer den Schlaf der Ahnen stört, indem er ihre Schädel enthüllt, wird sofort eines seiner Leben verlieren.“ Von einer mysteriösen Kraft getrieben, zeichnet ich die Totenköpfe und Blumen sofort auf Pappen und übertrug die Regeln.*

*Dieses Spiel wurde von uns sehr oft gespielt und wir entdeckten mit Verzücken alle Feinheiten die zu meistern waren, um den Sieg davon zu tragen.“*

Von diesem Hafen verbreitete sich das Spiel wie ein Lauffeuer unter den Abenteurern der Westküste. Vor ein paar Jahre, wurde es von einigen Motoradgangs wiederentdeckt. Sie nannten es *Skull & Roses*\*...

Als Ehrerbietung an den abenteuerlichen Ahnen des Autors liegt hier die neue Ausgabe vor, inspiriert durch die seltsame Schönheit das ursprünglichen Spieles...

**\* Für die Experten: Die Regeln sind identisch mit denen von Skull & Roses. Den Neulingen wünschen wir einen angenehmen Lesegenuss ...**

## Spielmaterial



6 Stämme sind im Spiel vertreten.

Jeder Stammesbesitzerin Sammlung von heiligen Objekten bestehend aus:

- 3 Blumenscheiben
- Totenkopfscheibe
- Karte als Spielunterlage



## Ziel des Spieles

Zwei Herausforderungen sind zu gewinnen.

Um eine Herausforderung zu gewinnen, musst du so viele Scheiben umdrehen wie du angesagt hast, ohne dabei einen Totenkopf umzudrehen.

Die 4 Scheiben die du besitzt, sind die 4 „Leben“, mit denen du ausprobieren und gewinnen kannst.

## Spielaufbau

Jeder Spieler wählt 4 Scheiben und die Unterlage eines Stammes.

Jeder Spieler legt seine Unterlage vor sich, mit der Totenkopfseite nach oben.

Die Spieler nehmen die Scheiben in die Hand, so dass die Mitspieler nur die Rückseiten sehen.

Ein Startspieler wird ausgewählt.

## Phase 1 - Zugvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine seiner Scheiben und legt diese verdeckt auf seine Unterlage.

Wenn jeder Spieler seine Scheibe gelegt hat, geht es weiter mit **Phase 2**.



## Phase 2 - Weitere Scheiben ABLEGEN oder ANSAZEN

### ABLEGEN

Der erste Spieler darf eine weitere Scheibe ablegen und zwar auf diejenige, die er schon gelegt hat. Der nächste Spieler in der Runde (links von ihm) darf dann das gleiche tun und so weiter im Uhrzeigersinn. Diese Phase kann mehrere Züge lang weitergehen.

**Der Startspieler** legt seine Scheibe nach allen anderen Spielern ab: auf diese Weise kann er das Verhalten seiner Mitspieler genau beobachten.



Die Spieler legen pro Zug, **jeweils nur eine Scheibe** verdeckt ab. Die Scheiben werden leicht **verschoben** aufeinander gelegt, damit klar ist, wie viele bisher gelegt wurden.

Anstatt eine Scheibe abzulegen, darf der erste Spieler auch sofort eine Herausforderung ansagen.

Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zugs **keine Scheibe** mehr auf der Hand hat, **muss** er eine Herausforderung ansagen.

Ein Spieler darf keine Herausforderung mit Null Scheiben ansagen, oder höher bieten, als die Anzahl der gelegten Scheiben.

### DIE HERAUSFORDERUNG

Wenn ein Spieler keine weitere Scheibe mehr **legen kann oder will, sagt er eine Herausforderung an**. Er sagt an, wie viele er von allen abgelegten Scheiben aufdecken will. Im Uhrzeigersinn, **müssen nun alle Spieler:**

Das **Gebot erhöhen**, indem sie eine höhere Zahl ansagen.

**Oder passen** indem sie „Ich passe“ sagen und ihre Unterlage in die Tischmitte schieben.

Wenn ein Spieler gepasst hat, darf er in dieser Herausforderung nicht mehr mitbieten.

Das Spiel geht weiter bis alle Spieler gepasst haben, bis auf einen: **der Spieler mit dem höchsten Gebot**. Er wird der **Herausforderer** genannt.

Eine Herausforderung betrifft **alle** ausgelegten Karten, auch die von den Spielern, die gepasst haben.

### Dann folgt Phase 3.

Es ist erlaubt um mehr als eine Karte zu überbieten.

Es ist auch möglich **sofort** die **maximale Anzahl** an Scheiben zu bieten, die auf den Unterlagen liegen.

### Phase 3 - Der Versuch

Der Herausforderer **muss** so viele Scheiben **aufdecken**, wie er in der Herausforderung geboten hat. Dabei muss er folgende Regeln beachten:

- Der Spieler muss **zuerst alle EIGENEN Scheiben** aufdecken.
- Dann **fährt er damit fort** weitere Scheiben der Mitspieler in beliebiger Reihenfolge aufzudecken.

#### Beachte:

- Die Scheiben werden eine nach der anderen umgedreht.
- Die Scheiben müssen immer von oben nach unten umgedreht werden, also die oberste zuerst.
- Ein Spieler muss nicht alle Scheiben eines Mitspielers umdrehen.

Ist das Gebot genauso hoch, wie alle ausliegenden Scheiben, werden die Scheiben trotzdem **eine nach der anderen** aufgedeckt und sofort aufgehört, wenn der erste Totenkopf auftaucht.

**EIN TOTENKOPF umgedreht:**

**Die Herausforderung ist GESCHEITERT.**

**KEIN TOTENKOPF umgedreht:**

**Die Herausforderung war ERFOLGREICH.**

Wenn der Herausforderer mehr Scheiben gespielt hat, als er geboten hat, deckt er von sein Stapel von oben nach unten so lange Scheiben auf, bis die Höhe seines Gebotes erfüllt ist.

### Geschelterter Versuch

Der Spieler stoppt sofort seinen Versuch und:

- Alle Spieler nehmen ihre Scheiben wieder auf die Hand.
- Der Herausforderer verliert eine Scheibe für den Rest des Spieles:
  - Er mischt alle Scheiben, die er noch hat, verdeckt auf dem Tisch. Der Spieler, dessen Totenkopf vom Herausforderer umgedreht wurde, wählt eine Scheibe. Diese Scheibe wird aus dem Spiel entfernt, ohne aufgedeckt zu werden. Nur der Herausforderer weiß, ob er seinen Totenkopf oder eine Blume verloren hat.
  - Falls der Herausforderer seinen eigenen Totenkopf aufgedeckt hat, wählt er selbst geheim aus, welche Scheibe er verliert.
  - Falls der Herausforderer seine letzte Scheibe verliert, scheidet er aus dem Spiel aus und legt seine Unterlage in die Schachtel.

Wenn der Herausforderer ausscheidet wird derjenige in der nächsten Runde Startspieler, dessen Totenkopf vom Herausforderer aufgedeckt wurde. Falls der Herausforderer seinen eigenen Totenkopf aufgedeckt hat, wählt er den Startspieler für die nächste Runde aus.

Wenn er einen Totenkopf umdreht, darf der Herausforderer die verbleibenden Scheiben nicht umdrehen, um die Strategie der Mitspieler auf-

## Erfolgreicher Versuch

Der Herausforderer hat also die gebotene Anzahl an Scheiben umgedreht und dabei **nur Blumen-Scheiben** aufgedeckt. Er hat seine Herausforderung gewonnen und **dreht** nun seine Unterlage auf die Blumenseite.

**Wenn die Unterlage schon auf der Blumenseite liegt, hat er nun gewonnen.**

### Besonderer Fall:

Ein Spieler hat 3 seiner 4 Scheiben verloren, also nur noch eine Scheibe übrig. Er legt diese Scheibe in der Vorbereitungsphase ab und ist nun am Zug.

**Je nachdem welche Phase gespielt wird:**

- **Weitere Scheiben Ablegen:** Er muss nun eine Herausforderung ansagen.
- **Bieten:** Er kann passen oder das Gebot erhöhen.
- **Herausforderung:** Falls seine Scheibe aufgedeckt wird und es ein Totenkopf ist, **scheidet der Spieler aus.**

zudecken. Ein Mitspieler darf aber, wenn er will, seine eigenen Scheiben aufdecken, um das möglicherweise enttäuschte Gesicht des Herausforderers zu sehen.

Die Illustrationen auf der Blumenseite der Unterlagen sehen so aus:



**Erinnerung:** Sobald ein Herausforderer eine Herausforderung gewonnen hat, dreht er seine Unterlage auf die Blumenseite.

### Neue Runde

Egal ob eine Herausforderung erfolgreich war oder gescheitert ist: der Herausforderer ist Startspieler für die nächste Runde, die wieder mit **Phase 1** beginnt.

### SIEG

Sobald ein Spieler eine **zweite Herausforderung** gewinnt ...

oder

wenn einer als einziger noch nicht ausgeschieden ist ...

... ist dieser Spieler der **GEWINNER**

Der Startspieler einer Runde ist immer derjenige, der in der letzten Runde eine Herausforderung versucht hat, außer er ist dabei aus dem Spiel ausgeschieden. *Siehe vorherige Kästen.*

1

Jeder Spieler legt verdeckt eine Scheibe auf seine Unterlage.

2

**• Weitere Scheiben legen:**

Der **1. Spieler** legt eine zweite Scheibe ab, genauso der **2.** und der **3. Spieler**.

then

**• Herausforderung:**

Der **4. Spieler** legt keine Scheibe ab, er sagt eine Herausforderung an, er bietet „3“. Er will also 3 Scheiben umdrehen.

**Bieten**

Die Herausforderung steht bei „3“.

Der nächste Spieler erhöht das Gebot und sagt „5“.

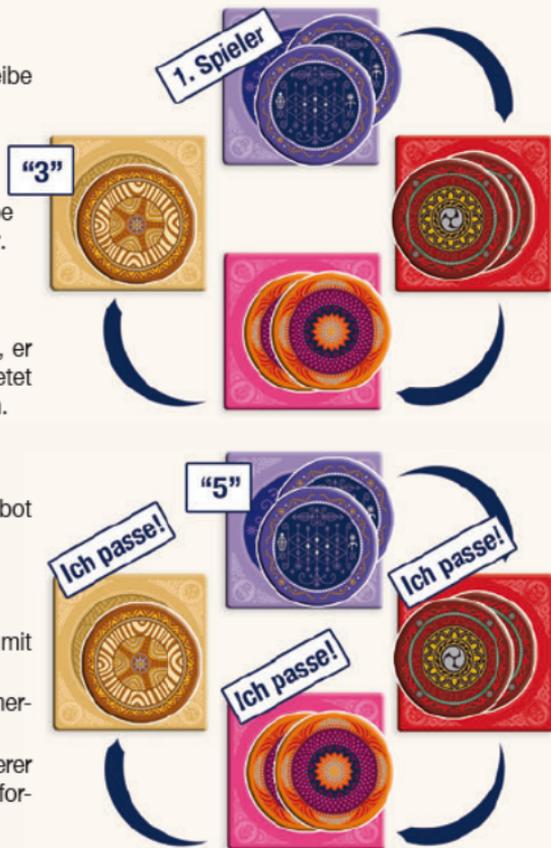
**Passen**

Der nächsten 2 Spieler **passen**.

Der Spieler, der die Herausforderung mit „3“ angesagt hatte, passt ebenso.

Der Spieler, der „5“ angesagt hat immer noch das höchste Gebot.

Dieser Spieler wird zum Herausforderer und muss nun versuchen die Herausforderung zu schaffen.





### 3 - Der Versuch

- Scheibe 1 und 2: Der Herausforderer dreht nun alle eigenen Scheiben um: 2 Blumen-Scheiben. Er darf weitermachen. Dann dreht er (in der Reihenfolge seiner Wahl) die Scheiben der Mitspieler eine nach der anderen um.
- Scheibe 3: Die oberste Scheibe auf dieser Unterlage ist eine Blumenscheibe, alles in Ordnung!
- Scheibe 4: Er dreht die einzige Scheibe von diesem Spieler um, auch eine Blumenscheibe, perfekt!
- Scheibe 5: Die oberste Scheibe auf dieser Unterlage ist eine Blumenscheibe! Hervorragend!

Der Herausforderer hat keinen Totenkopf umgedreht und gewinnt somit seine Herausforderung.



### 4 - Neue Runde

Jeder nimmt seine Scheiben zurück auf die Hand. Der Herausforderer **dreht** seine Unterlage auf die Blumenseite.

Er **wird** Startspieler der nächsten Runde.

Falls er später im Spiel der erste ist, der seine zweite Herausforderung gewinnt, gewinnt er das ganze Spiel.

## Spieltipps

Es ist sehr **vorteilhaft** der Startspieler zu sein. Es lohnt sich ein Risiko einzugehen, um diesen Platz zu bekommen, selbst wenn man dafür eine Scheibe verliert. Zögere nicht zu **bluffen**, indem du eine Herausforderung startest oder das Gebot erhöhst, obwohl du einen Totenkopf abgelegt hast. Das ist **der beste Weg** spätere Herausforderer in falscher zu Sicherheit wiegen, damit sie verlieren weil sie deinen Totenkopf aufdecken.

Sei vorsichtig am **Spielende**. Wenn die Spieler wenige Scheiben übrig haben, gibt es einige Siegstrategien! Entdeckst du sie, hast du im Mittelteil des Spieles einen erheblichen Vorteil. Um deine Mitspieler zu schwächen kommentiere deine und die Handlungen der anderen, besonders die des Herausforderers. Zum Beispiel indem du sagst „Pass auf, ich warne dich, jetzt lege ich einen Totenkopf!“, oder „Neee – dreh seine Scheibe nicht um, er hat einen Totenkopf gespielt!“

Um zu gewinnen musst du deine Mitspieler mit psychologischem Geschick schlagen.

Wir empfehlen Neulingen nicht mit dem 3-Personen-Spiel zu beginnen – mit dieser Spielerzahl ist das Spiel hochtaktisch und verzeiht keine Fehler.

### Eine Variante für erfahrene Spieler:

Sie können zwei Skull-Spiel zusammen tun um mit mehr als 6 Spielern zu spielen. Die besten Spiele ergeben sich aber mit weniger als 10 Spielern.

### Spiel mit 2 Stämme:

Zu Beginn eines Spieles, wählt jeder Spieler 2 Stämme. Sobald ein Spieler zwei Herausforderungen mit einem Stamm für sich entscheidet, **GEWINNT ER DAS SPIEL**, genau wie im Grundspiel.

Beim Spielaufbau werden die zwei Stämme eines Spieler jeweils gegenüber von einander auf den Spieltisch gelegt.

Willkommen auf [www.the-skull.com](http://www.the-skull.com)

Skull ist ein Spiel von Hervé Marly, illustriert von Thomas Vuarchex.

Herausgeber ist Philippe des Pallières, Layout von Caroline Ottavis. Übersetzung von Christof Tisch.

Einen herzlichen Dank geht an alle mutigen und ZAHLREICHEN Testspielern.

Skull © 2013 / éditions « lui-même ».