

Säbel & Schädel
2-5 Spieler, ca. 10-20 Min., 10-99 Jahre



SPIELMATERIAL

- ✓ 8 Bierdeckel [6x Insel, 1x Schädel, 1x Säbel]
- ✓ 2 Stanztableaus mit 30 Seelenmarkern: je 6 Marker in 5 Farben
- ✓ 1 Augenwürfel ~ basierend auf dem Würfelklassiker Zeppelin ~

SPIELSTART & SPIELZIEL

Der Inseldeckel mit der 6 wird aussortiert und mittig auf dem Tisch ausgelegt. Die restlichen Bierdeckel werden gut gemischt und nacheinander offen in Kreisform um die 6 ausgelegt. Jeder Spieler bekommt alle 6 Seelenmarker in einer gewählten Farbe. Der Würfel wird bereit gelegt.

Jeder Spieler würfelt einmalig, der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt die erste Runde an. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Spielziel: Die Spieler versuchen nach und nach alle ihre Seelenmarker loszuwerden. Das Spiel endet sofort sobald ein Spieler seinen letzten Seelenmarker ablegt; dieser Spieler gewinnt das Spiel!

SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Der Spieler würfelt und kann auf den Inseln „1“ bis „5“ entsprechend der gewürfelten Zahl genau einen Marker ablegen. Ist allerdings dort auf dieser Insel schon ein Marker vorhanden, muss der Spieler diesen aufnehmen und seinen Zug sofort beenden. **Bsp.:** Der Spieler würfelt eine 2 und kann so einen Marker auf die Insel „2“ ablegen, da dort noch keiner liegt. Läge dort bereits ein Marker, kann er keinen Marker ablegen und muss stattdessen den dort liegenden Marker aufnehmen.

Achtung: In der ersten Runde dürfen die Spieler nur 1x würfeln. Ab der zweiten Runde so oft wie möglich. Voraussetzung ist dann, dass nach jedem Wurf 1 Marker abgelegt werden kann. Der Spieler kann nach jedem erfolgreichen Wurf auch freiwillig aufhören.

Insel „6“: Auf dieser Insel können beliebig viele Marker mit einer erwürfelten 6 abgelegt werden.

Sonderdeckel „Schädel“: Die hier direkt angrenzenden Inseln (an beiden Seiten) sind relevant. Auf diesen Inseln ist das Limit von nur einem legbaren Marker aufgehoben. Die Zahl der jeweiligen Insel zeigt jetzt die maximale Anzahl der dort ablegbaren Marker. Wird diese Zahl dann überschritten, müssen alle dort liegenden Marker aufgenommen werden. **Bsp.:** An den „Schädel“ grenzen die Inseln „2“ und „5“. Auf die Insel „2“ dürfen insgesamt max. 2, auf die Insel „5“ insgesamt max. 5 Marker abgelegt werden. Der Spieler würfelt eine 5 und es liegen auf der Insel „5“ bereits 5 Marker aus. Er muss diese nun alle aufnehmen.

Sonderdeckel „Säbel“: Die hier direkt angrenzenden Inseln (an beiden Seiten) sind relevant. Wird von diesen Inseln Marker aufgenommen, muss der Spieler zusätzlich alle gleichfarbigen möglichen Marker der Insel 6 mitaufnehmen. **Bsp.:** An den „Säbel“ grenzen die Insel „4“ und der Sonderdeckel „Schädel“. Beide Sonderdeckel liegen somit nebeneinander und haben keinen gegenseitigen Einfluss. Der Spieler würfelt eine 4 und auf der Insel „4“ liegt bereits 1 Marker. Der Spieler muss diesen aufnehmen und zusätzlich alle Marker (dieser gleichen Farbe), die sich zur Zeit auf der Insel „6“ befinden, mitaufnehmen. **Achtung:** Falls ein angrenzender „Schädel“ (zu der Insel „4“ das Ablegen mehrerer Marker erlaubt und diese dann aufgenommen werden müssen, zählen auch mehrere Farben für das zusätzliche Aufnehmen auf Insel „6“.

MEISTERSCHAFTS-SPIELVARIANTE: Das Gesamtspiel wird über mehrere Einzelspiele gespielt. Spielziel jedes Einzelspiels ist es möglichst alle seine Marker loszuwerden. Die besten Spieler erspielen am Ende eines Einzelspiels Siegpunkte. Wer am Ende eines Einzelspiels 6 oder mehr Siegpunkte insgesamt hat, gewinnt dann das Gesamtspiel. Erreichen mehrere Spieler das höchste Ergebnis, wird noch weitergespielt, bis ein Spieler führt. **Ablauf:** Nachdem ein Gewinner eines Einzelspiels feststeht, zählen alle anderen Spieler ihre verbliebenen Marker (je weniger, umso besser). Anhand folgendem Ranking bekommen die Spieler Siegpunkte: Der Gewinner (0 verbliebene Marker) bekommt +3 Siegpunkte. Der/die Spieler mit dem zweitniedrigsten Ergebnis bekommen je +2 Siegpkt. Der/die Spieler mit dem dritt niedrigsten Ergebnis bekommen je +1 Siegpkt. Weitere Spieler bekommen nichts.

Hinweis: Block & Stift werden benötigt, um Spielergebnisse festzuhalten. Erspielte Siegpunkte werden dort nach jedem Einzelspiel beim jeweiligen Spieler fortlaufend notiert.