

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 [1-6] ~ 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 drittniedrigsten 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.



Säbel & Schädel
2-5 players, approx. 10-20 min., 10-99 years

CONTENTS

- ✓ 8 coasters [6x island, 1x skull, 1x saber]
- ✓ 2 punching boards with 30 soul tokens: 6 tokens each in 5 colors
- ✓ 1 spot dice [1-6]

~ based on the classic dice game Zeppelin ~



SET-UP & OBJECT OF THE GAME

The island coaster with the 6 is selected and placed on the table. The remaining coasters are mixed well and placed one after another open in a circle around the 6. Each player gets all 6 soul tokens in a chosen color. The dice is laid ready.

Each player rolls once, the player with the highest score starts the first round.
The game is played clockwise.

Object of the game: The players are gradually trying to get rid of all their soul tokens. The game ends immediately if a player places his last soul token. This player wins the game!

HOW TO PLAY

The player rolls the dice and can place exactly one token on the Islands "1" to "5" according to the rolled number. However, if there is already a token on this island, the player must take this and finish his move immediately.

Example: The player rolls a 2 and this way he can place a token on the Island "2", because there is still no placed token. If there was already a placed token, he cannot place a token and he must take the placed one from there instead.

Attention: In the first round the players are allowed to roll only once. From the second round as often as possible, presupposed that after each roll 1 token can be placed. The player can freely stop after each successful roll.

Island "6": On this island, any number of tokens can be placed with a rolled 6.

Special coaster "Skull": The directly adjacent islands (on both sides) are relevant. On these islands the limit of only one possible token is lifted. The number of the respective island now shows the maximum number of tokens that can be placed there. If this number is exceeded, all tokens located there must be taken. **Example:** To the "Skull" the Islands "2" and "5" borders. On the Island "2" a total of max. 2, on the Island "5" a total of max. 5 tokens are allowed to place. The player rolls a 5 and there are already 5 tokens on the Island "5". Now he has to pick up all of them.

Special coaster "Saber": The directly adjacent islands (on both sides) are relevant. If players pick up tokens from these islands, the player must additionally also take all possible tokens of the same-color from island "6". **Example:** To the "Saber" the Island "4" and the special coaster "Skull" borders. Both special coasters are thus next to each other and have no mutual influence. The player rolls a 4 and Island "4" already has 1 token. The player must take this and in addition all tokens (of the same color), which are currently on the Island "6". **Attention:** If an adjacent "Skull" allows you to place more than one token and these have to be taken, you will also have multiple colors for the additional take on Island "6".

CHAMPIONSHIP GAME VARIANT: The total game is played over several single matches. The object of each single match is to get rid of all tokens by chance. At the end of a single match the best players earn victory points. Who has totally 6 or more victory points at the end of a single match, wins the whole game. If more players get the highest score, the game still goes on until a player leads. **Procedure:** After a winner of a single match is found, all other players count their remaining tokens (the less, the better). On the basis of the following ranking the players get victory points: The winner (0 remaining tokens) gets +3 victory points. The player(s) with the second lowest score get +2 victory pt. each. The player(s) with the third lowest score get +1 victory pt. each. More players get nothing.

Note: Pen & paper are needed to record the game results. After every single game earned victory points are recorded continuously at the respective player.

