

Piraten kapern

Ablauf eines Spielzuges (kaperfahrt):

- Neue Piratenkarte für aktiven Spieler aufdecken.
- Erster Wurf muss mit allen 8 Würfeln erfolgen.

TOTENKÖPFE:

- Jeder Totenkopf wird beiseite gelegt und bleibt dort.
- Bei gesammelten ≥ 3 Totenköpfen endet der Zug sofort.
Es gibt dann leider keine Punkte.
- Würfelt man mit seinem 1. Wurf mind. 4 Totenköpfe, gehen diese zur Totenkopfinself. Sonderregel beachten!

WÜRFELN:

- Der 2. / jeder weitere Wurf muss mind. aus 2 Würfeln bestehen.
Man kann auch schon beiseite gelegte Würfel erneut würfeln.
Hört man freiwillig auf, bevor man einen 3. Totenkopf hat, kann man seine Würfel werten:

- ➡ Goldmünze: 100 P.
- ➡ Diamant: 100 P.
- ➡ Kombinationen aus gleichen Symbolen (auch Goldmünzen bzw. Diamanten, trotz deren Einzelwertung).
Es dürfen alle Kombinationen gewertet werden.

3er:	100 P.
4er:	200 P.
5er:	500 P.
6er:	1000 P.
7er:	2000 P.
8er:	4000 P.

BONUS:

- Alle 8 Würfel konnten gewertet werden: 500 P.

Spielende:

- sofort, wenn man 9 gleiche (mithilfe 1 Karte) Symbole erwürfelt.
Dieser Spieler gewinnt das Spiel sofort.
- oder nach der Runde, in der jemand final 6000 P. hat

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Piraten kapern

Ablauf eines Spielzuges (kaperfahrt):

- Neue Piratenkarte für aktiven Spieler aufdecken.
- Erster Wurf muss mit allen 8 Würfeln erfolgen.

TOTENKÖPFE:

- Jeder Totenkopf wird beiseite gelegt und bleibt dort.
- Bei gesammelten ≥ 3 Totenköpfen endet der Zug sofort.
Es gibt dann leider keine Punkte.
- Würfelt man mit seinem 1. Wurf mind. 4 Totenköpfe, gehen diese zur Totenkopfinself. Sonderregel beachten!

WÜRFELN:

- Der 2. / jeder weitere Wurf muss mind. aus 2 Würfeln bestehen.
Man kann auch schon beiseite gelegte Würfel erneut würfeln.
Hört man freiwillig auf, bevor man einen 3. Totenkopf hat, kann man seine Würfel werten:

- ➡ Goldmünze: 100 P.
- ➡ Diamant: 100 P.
- ➡ Kombinationen aus gleichen Symbolen (auch Goldmünzen bzw. Diamanten, trotz deren Einzelwertung).
Es dürfen alle Kombinationen gewertet werden.

3er:	100 P.
4er:	200 P.
5er:	500 P.
6er:	1000 P.
7er:	2000 P.
8er:	4000 P.

BONUS:

- Alle 8 Würfel konnten gewertet werden: 500 P.

Spielende:

- sofort, wenn man 9 gleiche (mithilfe 1 Karte) Symbole erwürfelt.
Dieser Spieler gewinnt das Spiel sofort.
- oder nach der Runde, in der jemand final 6000 P. hat

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de