

## Skull King: Häufigeres Auftauchen von Mermaid und Co.

Von den 66 Karten, aus denen SKULL KING besteht, sind nur zu sechst und auch lediglich im letzten Durchgang 60 Karten im Spiel. In kleineren Besetzungen und vor allem, solange jeder nur mit wenigen Karten auf der Hand startet, tauchen die spannenden Sonderkarten, welche gut ein Fünftel

des Decks ausmachen, womöglich gar nicht auf. Wer sich an dieser großen Streuung nicht stört oder darin sogar einen besonderen Reiz sieht, der kann sich das Weiterlesen ersparen. Für diejenigen, die Interesse an etwas mehr Berechenbarkeit haben (dabei wird hier mitnichten zur Revolution aufgerufen; der Kartenzufall

werden. Zum Beispiel wähle man zu fünft in den ersten beiden Durchgängen den Kartensatz A, der aus den aufgeführten 15 Karten besteht und verteile dann davon fünf bzw. zehn Karten an die Teilnehmer. Im dritten Durchgang gilt dann Satz B, und jede Farbe wird um eine 4 aufgestockt, ab dem vierten gilt C mit der zusätzlichen 5 und 6 jeder Farbe sowie je einer weiteren Karte Escape und Pirat.

Zu zweit und zu dritt wird vorgeschlagen, nicht mit einer Karte, sondern gleich mit sieben bzw. drei Stück zu beginnen, um von Beginn an dem Spielgeschehen etwas mehr „Fleisch“ beizugeben. Für diese Besetzung sind auch genug Karten vorhanden, um die Kartenhand auf über zehn steigen zu lassen.

Außerdem ist noch ein Vorschlag für Partien zu siebt angefügt. Nach wie vor werden niemals alle Karten, die im Spiel sind, ausgeteilt, sodass die Ungewissheit erhalten bleibt, ob z.B. ein Skull King einem eigenen Piraten noch gefährlich werden kann, aber die neuen Wahrscheinlichkeiten ermöglichen nun ein etwas taktischeres Ausspielen. Ganz nebenbei erfährt die innewohnende Steigerung zusätzliche Unterstützung durch die allmähliche Einführung und Mehrung der Sonderkarten. *Christwart Conrad*

Handkartenzahl \ Spielierzahl	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2							B	B	C	C	C	C	D	D	D	D
3			A	A	B	B	C	C	C	D	D	D				
4	A	A	A	B	C	C	C	D	D	E						
5	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F						
6	A	A	B	C	D	D	E	E	F	F						
7	A	A	C	C	D	E	E	F	F							

Kartensatz \ verwendet	A	B	C	D	E	alle (F)
Escape	1	1	2	3	4	5
Pirat	1	1	2	3	4	5
Mermaid	0	1	1	1	2	2
Scary Mary	0	0	0	1	1	1
Skull King	1	1	1	1	1	1
je Farbe bis Wert	3	4	6	8	10	13
Summe	15	20	30	41	52	66

bleibt weiterhin dominant), hier ein Vorschlag zu Aussonderungen einiger Karten, sodass der Anteil der Sonderkarten im Spiel in etwa konstant bleibt.

Die Tabelle ist wie folgt zu lesen: Je nach Besetzung und Handkartenzahl wähle man einen der fünf Kartensätze. Nach einem oder mehreren Durchgängen kommen weitere Karten hinzu, die dann dazugemischt