



SKULL



Autor gry: Hervé Marly
Ilustrator: Thomas Vuarchex

Liczba graczy: 3–6
Wiek graczy: 10+
Czas gry: 15–30 min



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 24 żetony podzielone na 6 zestawów (każdy po 4 żetony).
W skład każdego zestawu wchodzi:
3 żetony z kwiatami, 1 żeton z czaszką
- 7 drewnianych znaczników*
(do oznaczania wygranych partii)
- instrukcja



*kolor drewnianych znaczników wewnątrz opakowania może się różnić od przedstawionego na ilustracji.

CEL GRY

Aby zwyciężyć, gracz musi dwukrotnie wygrać licytację i odkryć odpowiednią liczbę żetonów z symbolem kwiatu, nie natrafiając na symbol czaszki. Innym sposobem na zwycięstwo jest doprowadzenie do sytuacji, w której wszyscy gracze – poza jednym – utracą wszystkie swoje żetony.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz otrzymuje jeden zestaw żetonów w wybranym przez siebie kolorze.
2. Gracze trzymają swoje żetony w taki sposób, aby inni nie widzieli, jaki symbol znajduje się na ich odwrocie: czaszka czy kwiat.
3. 7 drewnianych znaczników należy wyjąć z pudełka i położyć z boku.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kilku rund. W każdej rundzie gracze wykładają żetony i rozpoczynają licytację. Gracz, który ją wygra, stara się odkryć tyle żetonów z symbolem kwiatu, ile zadeklarował. Pierwszą rundę rozpoczyna ten, kto jako ostatni miał okazję powołać różę.

PRZEBIEG RUNDY

Gracz rozpoczynający wykłada jeden ze swoich żetonów zakryty na stole.

Następnie kolejni gracze wybierają jeden ze swoich żetonów i nie odkrywając go, kładą przed sobą na stole.

Kiedy już wszyscy gracze położyli jeden żeton, gracz rozpoczynający rundę może wykonać jedną z dwóch akcji:

położyć na stole nowy żeton
lub **rozpocząć licytację.**

Jeśli położył żeton, kolejny gracz, siedzący po jego lewej stronie, staje przed takim samym wyborem – musi wyłożyć żeton lub rozpocząć licytację. Dopóki któryś z graczy nie zdecyduje się na rozpoczęcie licytacji, trwa wykładanie żetonów.

Gracze zagrywają żetony zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

WYŁOŻENIE ŻETONU

Gracz wybiera jeden dowolny spośród swoich żetonów i kładzie go przed sobą na stole – obrazkiem z symbolem czaszki lub kwiatu do dołu.

Dodatkowo obowiązują następujące zasady:

- jeśli gracz ma już przed sobą wyłożony żeton, to nowy kładzie na wierzch poprzedniego. Robi to w taki sposób, by pozostali gracze widzieli, ile żetonów



znajduje się w jego stosie;

- jeśli gracz nie ma już w ręku żadnego żetonu, musi wybrać drugą akcję: rozpocząć licytację.

LICYTACJA

Jeśli zamiast wykładania żetonu gracz chce rozpocząć licytację, podaje na głos wybraną liczbę. Deklaruje w ten sposób, ile żetonów z symbolem kwiatu jest w stanie odkryć, nie trafiając na żeton z symbolem czaszki.

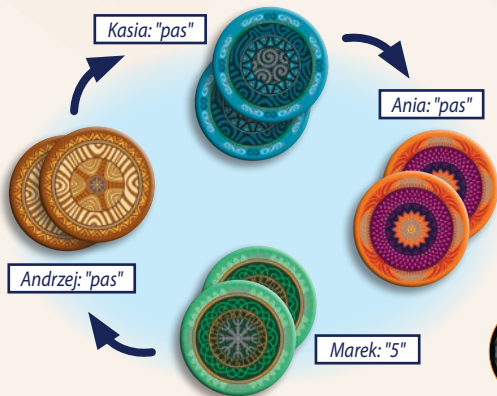
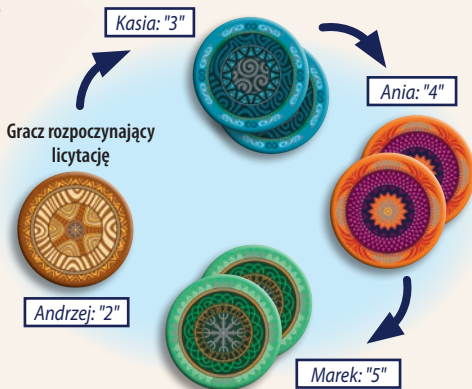
Gdy licytacja się rozpocznie, kolejni gracze nie mogą już wykladać swoich żetonów. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara muszą teraz: przebić ofertę gracza, który licytował przed nimi, albo spasować. Jeśli gracz spasuje, nie może już brać udziału w następnych kolejkach tej licytacji. Licytacja trwa do momentu, gdy wszyscy – poza jednym licytującym – powiedzą: pas.

UWAGA:

W trakcie licytacji nie można podać liczby przewyższającej liczbę wszystkich żetonów leżących na stole. Można natomiast od razu zadeklarować liczbę równą wszystkim żetonom na stole. W takiej sytuacji gracz automatycznie wygrywa licytację.

PRZYKŁAD

Każdy gracz wyłożył na stół po jednym żetonie. Następnie Kasia, Ania i Marek dokładają po jeszcze jednym. Andrzej nie dodaje nowego żetonu, decyduje się rozpocząć licytację. Andrzej mówi: „Obstawiam 2”. Kontynuuje Kasia: „Dam 3”. Ania: „Odkryję 4 żetony”. Marek: „Zaryzykuję, odkryję 5 żetonów z symbolem kwiatu!”



Andrzej, Kasia i Ania pasują.
Marek podejmuje się odkrycia
5 żetonów z symbolem kwiatu.



ODKRYWANIE ŻETONÓW

Gracz, który podał w licytacji najwyższą liczbę, próbuje odkryć tyle żetonów z symbolem kwiatu, ile zadeklarował, nie natrafiając przy tym na żeton z symbolem czaszki. W pierwszej kolejności odkrywa **wszystkie** żetony, które sam wyłożył. Następnie wybiera dowolnie spośród tych, które zgromadzili inni gracze. Należy jednak odkrywać je w takiej kolejności, w jakiej są one ułożone, czyli zaczynając od wierzchu danego stosu. Żetony odkrywane są po jednym. W przeciwieństwie do własnych żetonów, gracz nie musi odkrywać na raz wszystkich żetonów przeciwnika.

Jeśli graczowi, który wygrał licytację, udaje się odkryć tyle żetonów z symbolem kwiatu, ile zadeklarował, i nie trafić na symbol czaszki, to zdobywa punkt. Dostaje wówczas jeden drewniany znacznik. Gdy gracz wygrywa drugą licytację i przy odkrywaniu nie natrafia na symbol czaszki, to dostaje drugi znacznik i natychmiast wygrywa grę!

Jeśli gracz w dowolnym momencie odkrywania żetonów trafi na symbol czaszki, to jego ruch zostaje przerwany.

Gracz nie zdobywa wtedy drewnianego znacznika i traci jeden z żetonów.

Obowiązują przy tym poniższe zasady:

- po nieudanej próbie odkrycia zadeklarowanej liczby symboli kwiatu gracz tasuje swoje żetony i kładzie je na stole – symbolami czaszki i kwiatu do dołu. Gracz, którego żeton z symbolem czaszki spowodowała przerwanie ruchu, losuje jeden z tych żetonów, nie sprawdzając, jaki symbol kryje się po drugiej stronie. Następnie odkłada go do pudełka – tak, by nie było wiadomo, jaki żeton został wykluczony z gry.
- jeśli gracz przerwał odkrywanie żetonów, trafiawszy na własny żeton z symbolem czaszki, to sam – w sekrecie – decyduje, który ze swoich żetonów chce wykluczyć z gry.

W kolejnej rundzie gracz, który nie odkrył takiej liczby symboli kwiatu, jaka wynikała z wygranej licytacji, będzie miał o jeden żeton mniej. Jeśli straci on w ten sposób wszystkie swoje żetony, to odpada z gry.

PRZYKŁAD

Marek powiedział, że odkryje 5 żetonów z symbolem kwiatu, i wygrał licytację. Teraz przystępuje do realizacji tego zadania...
Zaczyna od odkrycia żetonów ze swojego stosu – to dwa symbole kwiatu. Następnie odkrywa żeton Andrzeja: to również kwiat! Jako kolejny wybiera żeton Ani: nie blefowała – kolejny kwiat!

Teraz pozostał już tylko jeden żeton z symbolem kwiatu do odkrycia. Marek waha się między wierzchnim żetonem Kasi, a kolejnym żetonem Ani. Decyduje się odkryć kolejny żeton Ani. Tym razem to żeton z symbolem czaszki!

Markowi nie udało się odkryć tyle żetonów, ile zadeklarował. Traci jeden żeton wskazany losowo przez Anię.



Drugi żeton Ani



Niezależnie od tego, czy odkrywanie żetonów zakończyło się powodzeniem czy nie, wszyscy gracze zabierają swoje żetony ze stołu. Nie muszą pokazywać innym, które z żetonów wyłożyli. Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który wygrał ostatnią licytację. Jeśli gracz ten odpadł z gry na skutek utraty wszystkich swoich żetonów, to graczem rozpoczynającym zostaje osoba siedząca po jego lewej stronie.

KONIEC GRY

Gra może skończyć się na dwa sposoby:

- Jeden z graczy dwa razy odkrył tyle żetonów z symbolem kwiatu, ile zaliczył, i zdobył dwa drewniane znaczniki.
- Wszyscy gracze – poza jednym – tracą wszystkie swoje żetony. Jedyny gracz, który nadal posiada żetony, wygrywa – niezależnie od tego, ile drewnianych znaczników udało mu się do tej pory zdobyć.

Wariant dla większej liczby graczy

Jeśli chcesz grać w gronie większym niż sześć osób, połącz ze sobą dwie gry **Skull**.

Pamiętaj jednak, że najwięcej frajdy daje gra w składzie poniżej 10 osób.

Wszystkie wzory czaszek w **Skull**:



Wszystkie wzory kwiatów w **Skull**:



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: **service@granna.pl**.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: **service@granna.pl** i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Projekt gry: Hervé Marly

Ilustracje: Thomas Vuarchex

Dyrektor artystyczny: Philippe des Pallières

Layout gry: Caroline Ottavis

Podziękowania dla Bruno Faiduttiego oraz licznych testerów.



© éditions « lui-même »,
Scull © 2013-2016;
La Verrie, 44320 – Saint-en-Retz – France

granna.pl

Wszystkie prawa zastrzeżone



© Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce

00300/3 2016