



# SKULL



## Koponyák játéka

### *A játék története*

Részlet Joseph, a játék szerzőjének világjáró nagyapja naplójából:

*1921. augusztus 12.: Végre elértünk San Francisco kikötőjébe, világkörüli utunk utolsó állomására. Utunk során rengeteg csodálatos emberrel találkoztunk és fantasztikus emléktárgyakkal elhalmozva térünk haza.*

*Egyikük egy, az ősök dicsőítésére szolgáló virágescor mámorító parfümillattal és gyönyörűen díszített koponyákkal. Ez a relikvia hosszú utazásom során sokszor juttatta eszembe a tradicionális játékot, a Koponyák játékát. A blöff és stratégia különös elegye ez a játék, amiről a helyiek azt mondják: „Aki megzavarja az ősök nyugalalmát, egyik életével kell fizetnie érte...”*

*Egyébként talán túlságosan is racionális elmémet annyira hatása alá kerítette e játék és az azt övező atmoszféra, hogy kartonlapokra rajzoltam a koponyákat és a virágokat, hogy kipróbálhassuk a játékot.*

*Rengeteget játszottunk a Koponyák játékaival, és kijelenthetem, mesterien elsajátítottuk a győzelemhez vezető finom stratégiákat.*

A Koponyák játéka a kikötőből futótűzként terjedt el a nyugati parton, de kultuszának tüze rejtélyes módon elhamvadt az idők során. Néhány éve azonban egy motoros banda újra felfedezte, és „Skull&Roses”-nak\* nevezte.

Ez az új verzió tiszteletadás a szerző kalandor nagyapja emlékének és az ősi játék különös szépségének.

**\*A Koponyák játéknak szabályai megegyeznek a Skull & Roses című játék szabályaival.**

## A játék tartozékai



6 törzs vehet részt a játékban. Mindegyik törzs a következő szent tárgyakkal rendelkezik:

- 3 virágot ábrázoló, nagy kerek kartonlap,
- 1 koponyát ábrázoló, nagy kerek kartonlap,
- 1 négyzet kartonlap „tálca”.



## A játék célja

Teljesíts két kihívást!

Egy **kihívás teljesítéséhez** adott számú virágos lapot kell megfordítanod anélkül, hogy koponyát fordítanál fel.

A 4 lapod a 4 életedet képviseli a játékban – nyerd meg a játékot, mielőtt elfogynának az életeid!

## A játék előkészítése

Minden játékos választ egy törzset, és magához veszi a hozzá tartozó 4 kerek és 1 négyzetes lapot.

A négyzetes lapot mindenki maga elé teszi, koponyás oldalával felfelé, ez lesz a tálcája.

A 4 kerek lapot minden játékos a kezébe veszi, és képes oldalával lefordítva tartja.

Tetszőleges módszerrel válasszatok kezdőjátékost.

### 1. lépés – a kör előkészületei

Minden játékos kiválasztja az egyik lapját, és képpel lefordítva leteszi maga elé a tálcájára.

Ha mindenki kész, jöhet a **következő lépés**.



## 2. lépés – újabb lap letétele vagy kihívás

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásának irányába haladva a sorra kerülő játékos a következő két akció egyikét választhatja:

### Újabb lap letétele

A soron lévő játékos letehet **még egy lapot** a kezéből képpel lefordítva a saját tálcájára.

Ezután a következő játékos kerül sorra.

A **kezdőjátékos** az első lapját a többiek után teszi le, hogy előbb szemügyre vehesse a többi játékos viselkedését.



A játékosok a lapjaikat **egyesével** teszik le, nem teljes fedésben, hogy mindig jól **látható legyen a tálcán lévő lapok száma**.

Miután a többiek letették első lapjukat, a kezdőjátékosnak módjában áll kihívást kezdeményezni, ahelyett, hogy letenné az első lapját.

Annak a játékosnak, akinek már **nincs több lapja**, mindenképpen a **kihívás akciót kell** választania.

A kihíváskor bejelentett licit nem lehet 0 és nem lehet több, mint az összesen tálcákra tett lapok száma.

### Kihívás

Ha a soron lévő játékos **nem tud vagy nem akar** kártyát letenni, **kihívást kezdeményezhet**. Ehhez be kell jelentenie, hogy az összes játékos által letett lapok közül mennyit szándékozik felfordítani, ez lesz a licit.

Ezután, szintén az óramutató járásának irányában haladva **a többi játékos** kerül sorra, és:

**növeli a licitet**, azaz bemond egy, az előzőnél nagyobb számot, **VAGY**

**passzol**, és tálcáját az asztal közepére tolja. A passzoló játékos a továbbiakban már nem vesz részt a licitben.

A licit addig folytatódik, amíg egy kivételével minden játékos passzolt. A benn maradt játékos, **aki a legnagyobbat licitálta, lesz a kihívó**.

A kihívás az összes játékos által letett összes lapra vonatkozik, tehát azokéra is, akik passzoltak.

**Most a 3. lépés következik.**

**A licitet** nem csak 1-gyel lehet **növelni, lehet többel is**.

Megengedett **rögtön a tálcára tett összes lap számával kezdeni** a licitet, ezt már nem lehet emelni, a többieknek passzolniuk kell.

### 3. lépés – a kísérlet

A kihívó most **megpróbál** a legnagyobb licit értékével megegyező számú **lapot felfordítani** a játékosok tálcáiról, a következő szabályok betartásával:

- A kihívónak **először a saját lapjait** kell felfordítania.
- **Ezután a többi** játékos lapjait kell megfordítani, tetszőleges sorrendben.

#### Vigyázat!

- A lapokat egyesével kell felfordítani.
- Mindig a tálcán lévő legfelső lappal kell kezdeni a felfordítást, majd sorban lefelé haladni.
- Nem kötelező a többi játékos tálcáin lévő összes lapot megfordítani.

Ha a licit értéke megegyezik a tálcákra tett lapok összegével, akkor sorban, **egyesével** fel kell fordítani a tálcákon lévő lapokat, egészen addig, **amíg koponyát nem találunk**.

**Ha a kihívó koponyát talál, a kihívás sikertelen.**

**Ha a kihívó nem talált koponyát, a kihívás sikeres.**

Ha a kihívó több lapot tett le, mint a legmagasabb licit, akkor a saját tálcájáról annyi lapot kell felfordítania, amennyi a licitjének az értéke volt.

### Sikertelen kihívás

Amikor koponyát fordít fel valaki, a kör azonnal véget ér, és:

- minden játékos visszaveszi lapjait a kezébe;
- a kihívó végleg elveszíti egyik lapját:
  - A kihívó megkeveri az összes lapját, és a játékos, akinek a koponyáját a kihívó felfordította, húz egyet, amit végleg kidob a játékból, anélkül, hogy megnézné. Csak a kihívó tudja, hogy a kidobott lapja virág vagy koponya-e.
  - Ha a kihívó saját koponyáját fordította fel, ő maga választhatja ki, melyik lapját dobja ki.

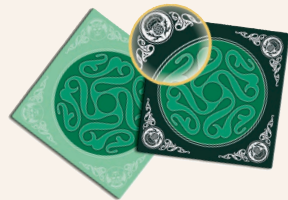
Ha a kihívó az utolsó lapját veszíti el, kiesik a játékból, és a tálcája is kikerül a játékból.

**Ha a kihívó kiesett, a következő kör kezdőjátékosa az lesz, akinek a kihívó a koponyáját felfordította. Ha ez a koponya a sajátja volt, a kieső kihívó maga választja ki a következő kör kezdőjátékosát.**

Amikor a kihívó felfordít egy koponyát, nem fordíthatja fel a többiek további lapjait, hogy az ellenfelek stratégiája titokban maradjon. A játékosok azonban dönthetnek úgy, hogy felfordítják lapjaikat, például azért, hogy gyönyörköd-hessenek az elbukott kihívó arcában.

### Sikeres kihívás

Ha a kihívó a licitjének értékével megegyező számú **virágos** lapot felfordított, **megnyerte** a kihívást, és a virágos oldalával **felfelé** fordíthatja a tálcáját. Ha már a második kihívását nyerte, és a tálcája **már eleve a virágos felével felfelé volt, megnyerte a játékot**.



#### Különleges eset:

Egy játékos 4 lapjából már 3-at elveszített, így már csak egy lapja maradt.

Ezt a lapot az 1. – kör előkészületei lépésben letette, és most ő van soron.

Attól függően, **hányadik lépésnél** tartunk, a játékosnak következőt kell tennie:

- **2. lépés:** kihívást kell intéznie.
- **Licit:** passzolhat vagy növelheti a licitet.
- **Ha ő a kihívó:** felfordítja a lapját, ami ha koponya, kiesik a játékból.

A játékban szereplő 6 törzs koponyái:



A játékban szereplő 6 törzs virágai:



### Új kör

Függetlenül attól, hogy a kihívást sikerrel teljesítette-e vagy sem, **a kihívó lesz a következő kör kezdőjátékosa**. Mindenki kezébe veszi a megmaradt lapjait, és a következő kör az **1-es lépéssel** kezdődik.

### GYŐZELEM

Amint az egyik játékos a **második kihívását** sikerrel teljesíti, megnyeri a játékot, vagy

Ha egy játékost kivéve mindenki kiesett, akkor a benn maradt játékos lesz **a győztes**.

A következő kört mindig az előző kör kihívója kezdi, kivéve, ha kiesett a játékból. Ebben az esetben a kieső játékos bal oldali szomszédja lesz az új kör kezdőjátékosa.

## PÉLDAJÁTÉK 4 FŐVEL

1

Minden játékos letette az egyik lapját a tálcájára.

2

### •Újabb lapok letétele

Az 1., a 2. és a 3. játékos sorra letesz egy-egy lapot.

### •Kihívás:

A 4. játékos nem tesz le lapot, hanem kihívást indít. 3-as licittel kezd, tehát 3 lap felfordítását vállalja.

### Licit:

Az 1. játékos a 3-as kezdeti licitét 5-re emeli.

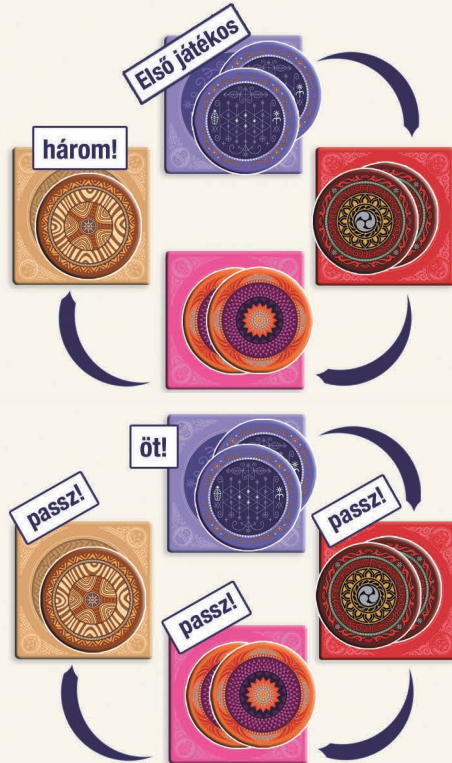
### Passzolás:

A 2. és a 3. játékosok sorra **passzolnak**.

Végül a 4. játékos, aki a kihívást kezdeményezte, szintén passzol.

Az 1. játékos maradt benn egyedül az 5-ös licitével, így **ő lesz a kihívó**.

A kihívó most megpróbálja teljesíteni a kihívást.



### 3 - A kísérlet

1. és 2. lap: A kihívónak először a két saját lapját kell felfordítania. Mindkét lap virág, így folytathatja, és mostantól ő dönti el, melyik lesz a következő felfordított lap.
3. lap: A 2. játékos felső lapja is virág, így a kihívó folytathatja.
4. lap: A 4. játékos egyetlen lapja szintén virág. Már csak egy lap hiányzik.
5. lap: A 3. játékos felső lapja is virág, megvan az 5 virág.

A kihívó nem fordított fel koponyát, és ezzel megnyeri a kihívást

### 4 - Új kör

Mindenki kezébe veszi az összes lapját. A kihívó jutalmul **megfordítja** tálcáját, hogy az a virágos oldalával felfelé legyen. Még egy kihívást kell sikerrel teljesítenie, hogy megnyerje a játékot.

Ő **kezdi** a következő kört.



## Tippek a játékhoz

Kezdőjátékosnak lenni nagy **előny**.

Általában érdemes kockázatot vállalni, még ha ez egy lapod elvesztésével is járhat. Bátran **blöffölj**, és intézz kihívást vagy emeld a tétet, még akkor is, ha koponyát tettél le. A jövőbeli kihívót ezzel hamis biztonságérzetbe csalhatod a lapjaidat illetően, hogy felfordítsák a koponyádat.

Légy óvatos, mert **a játék végéhez közeledve**, amikor a játékosoknak már kevés lapjuk maradt, van néhány nyerő stratégia. Ha ezeket felfedezed, komoly előnnyel vághatsz neki a végjátéknak.

Bizonytalanítsd el ellenfeleidet azzal, hogy folyamatosan kommentáld az eseményeket, olyan beszélésekkel, mint „Nem árulok zsákbamacsukat! Koponyát tettem le!” vagy „Ne! Ne fordítsd fel a másik lapját, mert az tutira koponya!”

A győzelemhez pszichológiailag kell legyőznöd ellenfeleidet.

Kezdő játékosoknak nem ajánljuk a 3 fős játékot, mert kiváltképp taktikus, és igen könyörtelen.

**Tapasztalt játékosoknak** a következő **játékváltozatot** ajánljuk:

**Két doboz** alkatrészeinek használatával játszhatnak 6-nál többen fölvel, de legfeljebb 10-en érdemes.

**Több törzssel való játékváltozat:**

Minden játékos 2 törzs kártyáival játszik. A játék menete azonos az alapjátékéval, és az a játékos nyer, akinek az egyik törzsével sikerült két kihívást teljesítenie. Ebben a változatban a játékosok két törzsük egyikének lapjait az asztal velük szemben lévő oldalára teszik, hogy ne egymás után kétszer kerüljenek sorra.

**Angol nyelvű weboldal: [www.the-skull.com](http://www.the-skull.com)**

A Skull Hervé Marly játéka

Illusztráció: Thomas Vuarchex

A kiadó igazgatója: Philippe des Pallières

Tördelés: Caroline Ottavis

Köszönet a játék népes tesztelőcsapatának, különösképpen Bruno Faiduttinak.

© éditions "lui-même" - 2018