



SKULL



Autor hry: Hervé Marly
Ilustrátor: Thomas Vuarchex

Počet hráčů: 3–6
Věk hráčů: 10+
Doba hraní: 15–30 min



OBSAH KRABÍČKY:

- 24 žetonů rozdělených do 6 sad (každá po 4 žetonech). Každá sada obsahuje 3 žetony s květy a 1 žeton s lebkou
- 7 dřevěných značek* (k označení vyhraných partií)
- návod



*Barva dřevěných značek v krabíčce se může lišit od barev na ilustraci.

CÍL HRY

Aby se stal vítězem, musí hráč dvakrát vyhrát licitaci a odkrýt odpovídající počet žetonů se symbolem květu, aniž by narazil na lebku. Jinou cestou k vítězství je vytvořit situaci, v níž všichni hráči kromě jednoho přijdou o všechny své žetony.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč dostane jednu sadu žetonů v barvě, kterou si vybral.
2. Hráči drží své žetony tak, aby soupeři neviděli, jaké symboly (květ nebo lebka) se na nich nacházejí.
3. Sedm dřevěných značek vyjmeeme z krabičky a položíme na stůl.



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z několika kol. V každém kole hráči vyloží žetony a začnou licitaci. Hráč, který ji vyhraje, se snaží odkrýt tolik žetonů se symbolem květu, kolik v licitaci ohlásil. První kolo zahájí hráč, který měl jako poslední možnost přivonět k růži.

PRŮBĚH KOLA

Zahajující hráč vyloží na stůl jeden svůj žeton lícem (květem či lebku) dolů.

Ostatní hráči pak postupně také vyloží před sebe na stůl jeden svůj žeton lícem dolů.

Jakmile mají všichni hráči před sebou jeden žeton, zahajující hráč může provést jednu ze dvou akcí: **položit na stůl další žeton**, nebo **zahájit licitaci**.

Jestliže vyložil další žeton, stojí následující hráč (po jeho levici) před stejnou volbou – musí vyložit žeton, nebo zahájit licitaci. Dokud se někdo z hráčů nerozhodne zahájit licitaci, pokračuje vykládání žetonů.

Hráči vykládají žetony v pořadí podle směru pohybu hodinových ručiček.

VYLOŽENÍ ŽETONU

Hráč si zvolí kterýkoli ze svých žetonů a položí jej před sebe na stůl obrázkem květu či lebky dolů.

Dále pak platí následující pravidla:

- Má-li již hráč před sebou vyložený žeton, musí další žeton položit na něj tak, aby ostatní hráči viděli, kolik žetonů má na své hromádce.
- Nemá-li již hráč v ruce žádné žetony, musí zvolit druhou akci – zahájit licitaci.



LICITACE

Pokud chce hráč namísto vyložení žetonu zahájit licitaci, řekne nahlas zvolený počet. Tím deklaruje, kolik žetonů se symbolem květu dokáže odkrýt, aniž by narazil na symbol lebky.

Jakmile začne licitace, nemohou už ostatní hráči vykládat žetony. V pořadí podle směru pohybu hodinových ručiček nyní musí buď přebít nabídku hráče, který litoval před nimi, nebo hlásit pas. Jestliže hráč vyhlásí pas, nemůže už se účastnit dalších kol této licitace. Licitace trvá do doby, než všichni hráči kromě toho, který vynesl nejvyšší nabídku, zahlásí pas.

POZOR:

V průběhu licitace není možné uvést číslo převyšující počet všech žetonů ležících na stole. Je však možné již napoprvé vyhlásit číslo rovnající se počtu všech žetonů na stole. V takovém případě se hráč automaticky stává vítězem licitace.

Každý hráč vyložil na stůl jeden svůj žeton. Katka, Jana a Marek poté vyloží ještě po jednom žetonu. Filip už žeton nevyloží a rozhodne se začít licitaci. Prohlásí: „Otočím dva žetony.“ Na radě je Katka: „Zvládnu tři.“ Jana: „Odkryju čtyři žetony.“ Marek: „Já to risknu, odkryju pět žetonů s květem!“



ODKRYVÁNÍ ŽETONŮ

Hráč, který v licitaci vynesl nejvyšší nabídku, se snaží odkrýt tolik žetonů se symbolem květu, kolik vyhlásil, aniž by narazil na žeton se symbolem lebky. Nejprve odkryje **všechny** žetony, které sám vyložil. Poté začne libovolně odkrývat žetony vyložené ostatními hráči. Je jedno, u kterého hráče začne, musí však vždy nejprve otočit horní žeton z dané hromádky. Žetony se odkrývají po jednom. Na rozdíl od vlastních žetonů však hráč nemusí odkrýt žádnou všechny žetony z jedné hromádky.

Jestliže vítěz licitace zvládne odkrýt tolik žetonů se symbolem květu, kolik vyhlásil, a nenarazí při tom na symbol lebky, získává bod – obdrží jednu dřevěnou značku. Pokud tento hráč vyhraje i některou z dalších licitací a opět při odkrývání žetonů nenarazí na symbol lebky, obdrží druhou značku a stává se vítězem celé hry!

Jestliže hráč při odkrývání žetonů narazí na symbol lebky, jeho tah končí.

Hráč nedostane dřevěnou značku a přichází o jeden ze svých žetonů.

Platí přitom následující pravidla:

- Po neúspěšném pokusu o odkrytí ohlášeného počtu symbolů květu hráč promíchá své žetony a rozloží je na stůl lícem (symboly květů a lebky) dolů. Soupeř, jehož žeton s lebkou způsobil konec hráčova tahu, vybere jeden z rozložených žetonů a aniž by se podíval, jaký symbol nese, odloží jej do krabičky tak, aby nikdo nevěděl, který symbol byl ze hry vyřazen.
- Jestliže hráč při odkrývání žetonů narazil na lebku na jednom ze svých žetonů, sám tajně rozhodne o tom, který ze svých žetonů vyřadí ze hry.

V následujícím kole bude mít hráč, jemuž se nepodařilo odkrýt deklarovaný počet symbolů květu, o jeden žeton méně. Pokud hráč tímto způsobem přijde o všechny své žetony, vypadává ze hry.

Marek vyhlásil, že odkryje pět žetonů se symbolem květu, a vyhrál tak licitaci. Teď musí svůj úkol provést... Začne odkrýváním žetonů ze své vlastní hromádky – jsou to dva symboly květu. Poté odkryje Filipův žeton: je to také květ! Jako další si vybral Janin žeton: neblafovala – další květ!

Teď už mu zbývá odkryt pouze jeden žeton. Marek váhá mezi horním žetonem z Katčiny hromádky a dalším Janiným žetonem. Rozhodne se pro další Janin žeton, tentokrát je však na něm symbol lebky!

Markovi se nepovedlo odkryt tolik žetonů, kolik vyhlásil. Přejde tedy o jeden žeton, který náhodně vybere Jana.



Druhý Janin žeton

Bez ohledu na to, zda odkrývání žetonů bylo úspěšné, nebo ne, si všichni hráči vezmou ze stolu své žetony; neukazují přitom protihráčům, jaké žetony měli vyložené. Další kolo zahájí vždy hráč, který vyhrál poslední licitaci. Jestliže tento hráč vypadl ze hry kvůli ztrátě všech svých žetonů, zahájí další kolo hráč po jeho levici.

Hra může skončit dvěma způsoby:

- Jeden z hráčů dvakrát odkryl tolik žetonů se symbolem květu, kolik vyhlásil, a získal tak dvě dřevěné značky.
- Všichni hráči kromě jednoho přišli o všechny své žetony. Jediný hráč, který stále má žetony, se stává vítězem, a to bez ohledu na to, kolik dřevěných značek se mu doposud povedlo získat.

Varianta pro větší počet hráčů

Chcete-li si zahrát ve větším počtu než v šesti hráčích, spojte dohromady dvě hry **Skull**. Mějte však na paměti, že nejvíce legrace si užijete, bude-li vás méně než 10.

Všechny symboly lebek ve hře **Skull**:



Všechny symboly květů ve hře **Skull**:



Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu **info@pygmalino.cz**.

Projekt hry: Hervé Marly

Ilustrace: Thomas Vuarchex

Umělecký vedoucí: Philippe des Pallières

Layout hry: Caroline Ottavis

Děkujeme Brunovi Faiduttimu a všem testovačům.



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

GRANNA


Pygmalino

Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Polsku.
www.pygmalino.cz

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:
Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín



02300/3 2017 CZ