

SKULL KING



AHOJ!

*Pozrite sa na seba, vy suchozemské červy!
Mäkké dlane, ktoré nikdy nešplhali po
lanách, nedrbli paluby a nezaháňali sa šablou.
Dúfam, že sa to rýchlo naučíte, pretože na tejto
zradnej plavbe bude treba každú ruku.*

*Poklad čaká, ale len na odvážnych, pretože po ňom idú aj
morské panny a piráti! Zaveje vám vietor víťazstvo alebo
stroskotáte na rozoklanom útese porážky?*

*Máte dosť odvahy na to, aby ste sa ku mne pridali? V tom
prípade sa naloďte a vykriknite srdečne: „Jo-ho-ho!“*

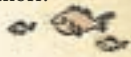
-KRÁĽ LEBIEK





ÚVOD

Kráľ lebiek je hra, v ktorej uzatvárate stávky na presný počet šticov, o ktorých predpokladáte, že ich v každom kole vyhráte. Budete bojovať so svojimi súpermi, keď sa budete snažiť, aby sa vaša vlastná stávka udržala na hladine... a zároveň využijete každú príležitosť, aby ste potopili svojich súperov! Pirát s najvyšším skóre na konci hry vyhráva a získava titul kapitána siedmich morí!



OBSAH

1 *Tabuľka výsledkov*

110 *Hracích kariet:*

Karty farieb (56)

Papagáj (14, zelené)

Mapa pokladu (14, fialové)

Truhlica s pokladom (14, žlté)

Pirátska vlajka (14, čierne)

Špeciálne karty (14)

Morská panna (2)

Pirát (5)

Únik (5)

Tigrica (1)

Kráľ lebiek (1)

Rozširujúce karty (4)

Korist' (2)

Kraken (1)

Biela veľryba (1)

Ďalšie položky (36)

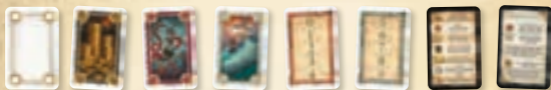
Karta hráčskej pomoci (16)

Karta s pripomenutím stávky (16)

Prázdna karta (4)

PRÍPRAVA NA VYPLÁVANIE

Pred začatím hry odstráňte z balíčka nasledujúce: Prázdne karty, karty s Koristou, Krakena a Bielu veľrybu. Tieto karty budete používať, až keď sa naučíte pokročilé pravidlá. Oddelte karty stávk a karty hráčskej pomoci.



Rozdajte hráčom karty hráčskej pomoci a dvojice kariet s pripomenutím stávky. Zostávajúce karty hráčskej pomoci a karty s pripomenutím stávky vložte do krabičky. Teraz balíček zamiešajte a pripravte sa na bitku!



KLÚČOVÉ POJMY

Pre tých, ktorí sa v tunajších vodách nevyznajú.

Štich: Štich zahŕňa zahranie jednej karty lícom nahor každým hráčom v poradí, v smere hodinových ručičiek. Kto zahrá kartu s najvyššou hodnotou, vezme si štich. Získané karty pokladajú hráči do kôpky pred seba.

Kolo: Kolo znamená jeden alebo viac štichov. Počet štichov je daný počtom rozdaných kariet. Kolo začína rozdáním kariet a končí, keď boli všetky karty zahrané.

Príklad: V treťom kole sú rozdane tri karty, takže sa zahrajú tri štichy.

Farba: Sada očíslovaných kariet (1-14) rovnakej farby (Papagáj, Mapa pokladu ai).

Tromf: Čiernou orámované karty (Pirátska vlajka) sú tromfová farba. Tá má vyššiu hodnotu ako ostatné očíslované karty zvyšných troch farieb, bez ohľadu na hodnotu karty bežnej farby.

Príklad: Zelená (Papagáj) 14 je menej ako čierna 1 (Pirátska vlajka), pretože čierna je tromf.

Vedúca karta: Prvá karta zahraná v rámci štichu určí postup, ktorý musí byť dodržaný. Hráči musia zahráť kartu danej farby, pokiaľ ju majú. Karty bez čísiel farbu dodržiavať nemusia.



ROZDÁVANIE KARIET

Kráľ lebiek sa hrá 10 kôl. V prvom kole je každému hráčovi rozdaná 1 karta, v druhom kole sú rozdane 2 karty a tak ďalej až do 10 kariet, ktoré sú každému hráčovi rozdane v desiatom kole. Na začiatku každého kola sa zamieša celý balíček, vrátane kariet, ktoré boli zahrané v predchádzajúcom kole.

Kolo 2:



Kolo 3:



Kolo 4:



8 hráčov: Keď hrá viac ako šesť hráčov, postarajte sa, aby každý hráč mal v záverečných kolách rovnaký počet kariet. Jednoducho zopakujte počet rozdanych kariet, čo každému hráčovi umožní, aby mal rovnaký počet kariet v každom zo zvyšných kôl.

Kapitánov denník: Keď sa naučíte základy, môžete upraviť počet kôl a kariet rozdanych v každom kole, ako budete chcieť. Pokyny nájdete v pokročilých pravidlách.

STÁVKOVANIE

Po rozdání kariet a potom, čo si preštudujete karty na svojej ruke, budete musieť určiť presný počet šticov, ktoré chcete v danom kole získať. Myslite na to, že čím vyššia hodnota karty, tým skôr štic získate.

Hneď ako budete všetci pripravení, udriete trikrát pästou do stola a pritom zvoláte: „Jo-ho-ho!“ Pri treťom údere každý z vás natiahne toľko prstov, koľko je vaša stávka alebo ukáže zovretú päšť, ak stavíte nulu. (Vaša päšť na stole znamená, že ste pripravený.)

Použite 2 karty s pripomenutím stávky: položte jednu na druhú tak, aby bola vidieť hodnota stávky (pozri obrázok nižšie). Ak máte dosť odvahy na to, aby ste stavili 10, jednoducho položte obe vedľa seba. Jeden z hráčov nech zaznamená stávku každého hráča do tabuľky výsledkov.

Kapitánov denník: Ak stavíte viac ako 5, jednoducho povedzte nahlas číslo namiesto natáhovania prstov pri treťom údere.



KARRTY

Rozumieť tomu, ako navzájom fungujú karty a ich hodnotám je absolútne nevyhnutné k tomu, aby ste mohli odhadnúť počet štichov, ktoré získate, takže dávajte dobrý pozor a využívajte hráčsku pomoc, ak potrebujete pripomienku.

KARTY FARIEB

V balíku sú karty štyroch farieb s hodnotami 1 až 14.

Sú tri základné farby: Papagáj (zelená), Truhlica s pokladom (žltá) a Mapa pokladu (fialová). Potom je tromfová farba: Pirátska vlajka (čierna). Pirátska vlajka je tromf, má navrch nad ostatnými farbami.



Keď je karta farby zahraná v štichu ako prvá (vedúca), všetci hráči musia ctiť farbu a zahráť tú istú farbu (ak hrajú očíslovanú kartu). Ak nemáte farbu, ktorá bola zahraná ako vedúca, môžete hrať inú farbu. Ak sú všetky karty rovnakej farby, získa štich karta s najvyšším číslom.

Karty bez čísel nepatria k farbe a je možné ich hrať bez ohľadu na vedúcu farbu.

Příklad: Samuel zahrá zelenú 7, Bonny potom položí zelenú 12 a Henry zahrá zelenú 8. Štich vyhráva Bonny.

Keď zahráte inú farbu (netromfovú), než je hraná farba, o kartu prídete, aj keby mala najvyššiu hodnotu.

Príklad: Scarlet zahrá žltú 8 a Thomas zahrá žltú 5. Jack nemá žltú kartu a zahrá fialovú 10. Štich získava Scarlet.



Keď môžete zahráť čiernu (tromfovú), bude mať navrch nad ľubovoľnou kartou inej farby, aj keby táto karta mala vyššiu hodnotu.

Príklad: Scarlet začne žltou 12. William následne zahrá žltú 5. Jack nemá žltú kartu, tak zahrá čiernu 2. Aj keď je 2 najnižšie zahraté číslo, Jack získa štich, pretože čierna tromfne ostatné farby.



ŠPECIÁLNE KARTY

Špeciálne karty vám umožňujú porušiť pravidlá pre karty farieb. Jednu môžete zahrať v ľubovoľnom štiche, aj keď by ste normálne mali dodržať farbu.

Kapitánov denník: Zahrnuli sme pár extra kariet, ktoré môžete použiť na vytvorenie vlastných kariet, nahradenie poškodených alebo chýbajúcich kariet, alebo použiť ako podtácky pod nápoje.



Karty úniku



Únik (5x): Hodnota 5 únikových kariet spočíva v tom, že umožňujú „nevyhrať“. Prehrávajú voči všetkým ostatným kartám. Sú veľmi užitočné, keď chcete splniť svoju stávkú a nevyhrať viac šticov, ako ste určili v rámci stávky.

Kapitánov denník: V zriedkavom prípade, keď v rovnakom štiche každý hráč zabrá únikovú kartu, Tigricu ako únik alebo kartu s koristou, získa štic prvá zabraná karta.

Karty postáv



Piráť (5x): Pirát prebije všetky očíslované karty. Navzájom voči sebe majú rovnakú hodnotu, takže keď je v štiche zahrnaný viac ako jeden pirát, získa štic osoba, ktorá zahrála piráta ako prvá.



Tigrica (1x): Prefíkaná Tigrica si vyberá svoje stretnutia múdro. Keď zahráte Tigricu, musíte určiť či sa počíta ako Pirát, alebo ako únik – voľba je na vás! Bude mať všetky charakteristiky Piráta alebo úniku.



Král lebiek (1x): Záhuba všetkých morí je tromfom všetkých Pirátov a prebije všetky očíslované karty a Pirátov, vrátane Tigrice zahranej ako Piráta. Jediný, kto ho dokáže poraziť, je Morská panna, ktorá ho naláka do mora za svojím pokladom.



Morská panna (2x): Morská panna tromfne všetky očíslované farby, ale prehrá s každým Pirátom – s výnimkou Kráľa lebiek, ktorý je zlákaný jej pokladom. Pokiaľ obe Morské panny skončia v rovnakom štichu, získa štich tá, ktorá bola zahraná ako prvá.

Kapitánov denník: Ak sú v rovnakom štichu zahraniť Pirát, Král lebiek a Morská panna, vyhrá štich Morská panna bez ohľadu na poradie zahraniť. Získaný je iba bonus za zajatie Kráľa lebiek Morskou pannou.



ZAČATIE ŠPECIÁLNYMI KARTAMI

Keď zahráte prvú kartu v štichu, môžete zahráť kartu farby alebo špeciálnu kartu. Keď je zahraná špeciálna karta, pravidlá pre hranie farieb sa zmenia takto:

Začatie Únikom

Keď je ako prvý zahraný únik, Tigrica ako únik alebo korisť, budúci hráč určí farbu, ktorá musí byť dodržiavaná, pokiaľ tiež nezahrá niektorú zo špeciálnych kariet, čo by opäť stanovenie farby posunulo na ďalšieho hráča.



Začatie Postavou

Keď štich začne Morská panna, Pirát, Kráľ lebiek, Tigrica ako Pirát, Kraken alebo Biela veľryba, nie je žiadna farba, ktorú by bolo nutné dodržiavať. Každý hráč môže hrať ľubovoľnú kartu, ktorú chce.



VO SVOJOM ŤAHU

Hneď ako skončí stávkovanie, hráč naľavo od rozdávejúceho zahrá prvú kartu štichu tým, že do stredu stola položí kartu lícom nahor. V poradí, v smere hodinových ručičiek, potom hrá svoju kartu každý hráč podľa pravidiel popísaných vyššie.

Osoba, ktorá zahrála kartu s najvyššou hodnotou, získava štich, zhromaždí karty na kôpku a kôpku položí pred seba. Potom zahrá kartu, ktorá začína ďalší štich.

Hráči pokračujú v hre, kým sa neodohrajú všetky štichy v danom kole. Potom zaznamenajte skóre každého hráča, vrátane všetkých získaných bonusových bodov, do výsledkovej tabuľky.

Hráč naľavo od pôvodne rozdávejúceho hráča sa stane novo rozdávajúcim hráčom. Tento novo rozdávajúci zamieša všetky karty, vrátane kariet zahraných v predchádzajúcom kole, a potom ich rozdá. Oproti predchádzajúcemu kolu zvýši počet rozdaných kariet o 1.

Po dokončení desiateho kola sa sčítajú záverečné skóre a hráč s najvyšším skóre sa stane víťazom a je vyhlásený za pirátskeho kapitána siedmich morí!

Kapitánov denník: Ako nový kapitán pokojne môžete posádke nariadiť, aby sa prešla po doske. Ale pretože nemáte šablu, mohlo by dôjsť k vzbure...

SKÓRE

Sú dva spôsoby počítania skóre, ktoré môžete používať, keď hráte Kráľa lebiek. Oba sú zábavné a jedinečné. A keď potrebujete s počítaním skóre pomôcť? Vyskúšajte aplikáciu deda Becka!

SKÓRE PODĽA KRÁĽA LEBIEK

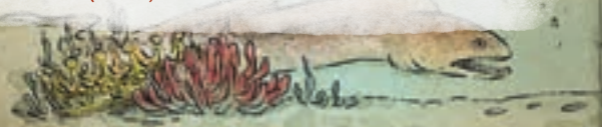


To je klasický systém počítania skóre v hre Kráľ lebiek. Hodí sa pre smelú a uvoľnenú hru bohatú na riziká i odmeny, kde sa skóre mení, ako keď sa plachty trepotajú vo vetre. Pri počítaní skóre podľa Kráľa lebiek získate v kole body len keď si správne stavíte. Keď sa netrafíte, hoci aj o jediný ťich, o body prídete.

Stávka na jeden alebo viac ťichov

Keď vyhráte presne rovnaký počet ťichov, ako ste si stavili, získate za každý ťich 20 bodov.

Príklad: Calvin si stavil 3 a potom vyhral 3 ťichy. To mu získa 60 bodov (20×3).



Keď vyhráte viac alebo menej šticov, než ste si stavili, prídete o 10 bodov za každý štic, ktorý sa líši od stávky. Za šticu získané v danom kole nezískavate žiadne body.

Príklad: Angela si stavila 2, ale získala 4 šticu. Počet šticov sa líši od stávky o 2, takže príde o 20 bodov (-10×2).

Stávka na nulu

Keď si stavíte na nulu a stávku splníte, je vaše potenciálne skóre 10 bodov za každú kartu rozdanú v danom kole. Čím viac kariet sa rozdá, tým väčšia bude vaša odmena!

Príklad: Kate si v 7. kole staví na nulu a nezíska žiadny štic. Takže jej skóre je 70 bodov (10×7).

Keď ale stavíte na nulu a získate jeden alebo viac šticov, tak prídete o 10 bodov za každú rozdanú kartu. Nula je ošemetná vec, ale šťastena praje odvážnym!

Príklad: Johnny si v deviatom kole staví na nulu, ale vyhrá 2 šticu. Takže za dané kolo má -90 bodov.



BONUSOVÉ BODY

V každom kole máte šancu na získanie bonusových bodov, ale ak nesplníte správne svoju stávkú, tak žiadne bonusové body nezískate.

Počet kariet so štrnástkou

- **10 bodov** za každú kartu so 14 štandardnej farby (žltá, fialová alebo zelená), ktorú máte na konci kola.
- **20 bodov** za to, že máte čiernu (Pirátska vlajka) kartu so 14 na konci kola.

Kapitánov denník: Každá 14, ktorú máte na konci kola, vám zaručí bonus či už ste ju zahráli vy sami, alebo protivník.

Karty postáv

Keď sa zmocníte karty s postavou, tiež získate bonus:

- **20 bodov** za každú Morskú pannu vzatú Pirátom.
- **30 bodov** za každého Piráta vzatého Kráľom lebiek.
- **40 bodov** za vzatie Kráľa lebiek Morskou pannou.

Kapitánov denník: Pri získavaní týchto bonusových bodov nehrá herné poradie žiadnu rolu.

Príklad: Lawrence začne šticť žltou 14, Charlotta zahrá Piráta. Anne zahrá Kráľa lebiek, pretože dúfa v bonus za vzatie Piráta. Morgan zahrá Morskú pannu a získa šticť! Morgan získa 10 bodov za vzatie štrnástky a ďalších 40 bodov za vzatie Kráľa lebiek Morskou pannou. (Kráľ lebiek nevyhral, takže jeho hráč žiadny bonus nezíska.)

TABUĽKA VÝSLEDKOV

- (A) **Meno:** každému je snáď jasné, čo sem napísať.
 (B) **Kolo:** poradie kola (väčšinou ich hráte 10).
 (C) **Rozdané karty:** zvyčajne rovnaké číslo ako poradie kola.
 (D) **Stávka a výsledok:** počet šticov, ktoré chcete vziať, nasledovaný počtom šticov, ktoré ste v kole skutočne vyhrali.
 (E) **Body stávky:** body získané alebo stratené následkom stávky.
 (F) **Bonus:** bonusové body, ktoré v kole prípadne získate.
 (G) **Body za kolo:** celkový počet bodov za kolo (stávka + bonus).
 (H) **Celkový počet:** body z predchádzajúcich a aktuálneho kola.
 (I) **Typ stávky:** delová guľa alebo kartáč (skóre podľa Beťára).

Kapitánov denník: Každá tabuľka na skóre funguje pre 4 hráčov. Keď hrá viac ako štyria hráči, použite dve tabuľky. Ďalšie tabuľky si môžete vytlačiť alebo kúpiť na našom webu: www.grandpabecksgames.com/scorepads

	Kascol	Algra	Šedofúzov
1	10	10	20 10
1	10	10	30 30
2	20 30	-20	-20
2	50 60	-20 -10	-20 10



SKÓRE PODĽA BEŤÁRA

Tento spôsob skóre je ideálny pre ľstivých a premýšľavých hráčov, ktorí hľadajú vyrovnanejší spôsob hry.

Každé kolo majú všetci hráči rovnaký potenciál na zisk bodov bez ohľadu na to, na aké číslo si stavia. Môžu získať 10 bodov za každú rozdanú kartu v danom kole.

Příklad: Je rozdaných päť kariet, takže potenciálne skóre je 50 bodov bez ohľadu na to, či si stavíte na 0, 3, 1 alebo 5 šticov.

Čo určuje, či získate potenciálne skóre, jeho časť alebo vôbec nič, je vaša presnosť.

Priamy zásah: keď ste presne splnili svoju stávkku.

- Získate všetky potenciálne body v danom kole.

Letmý úder: keď sa od stávky líšite o 1.

- Získate polovicu potenciálnych bodov za kolo.

Vedľa ako tá jedľa: Keď sa od stávky líšite o 2 a viac.

- Nezískate žiadne potenciálne body za kolo.

Bonusové body

Rovnaké pravidlá sa vzťahujú na bonusy. Získate všetky potenciálne body, keď presne splníte stávkku. Polovicu, keď pôjde o letmý úder. A žiadne body, keď úplne miniete.

Príklad A: Harry, Shirley a Poe stavia na 0, 1 a 2 v kole, kde sa rozdali 3 karty (30 potenciálnych bodov). Každý z nich presne splní stávkou (priamy zásah), takže každý dostane za dané kolo 30 bodov.

Príklad B: V ďalšom kole, kedy sa rozdáva 4 karty (40 potenciálnych bodov), Harry, Shirley a Poe stavia na 1, 0 a 4. Harry stávkou splní, Shirley sa netrafí o jedno a Poe sa netrafí o 2.

Ich skóre potom bude vyzeráť takto:

- Harry: priamy zásah, plný počet bodov (+40)
- Shirley: letný úder, polovica bodov (+20)
- Poe: vedľa ako tá jedľa, žiadne body (+0)



Beťárove nepovinné pravidlá

Láka vás ešte väčšie riziko aj odmena? Tak skóre podľa Beťára upravte ešte takto. S týmito pravidlami si budete vyberať medzi dvoma delovými náložami hneď po stávke. A to ovplyvní potenciálne skóre. Svoju voľbu dáte simultánne najavo, keď budete hovoriť: „Jo ho ho!“

Kartáč (otvorená ruka): Dodržujete štandardné skóre podľa Beťára.

Delová guľa (uzavretá päst): Získate 15 bodov za každú rozdanú kartu, keď stavíte správne. Dostanete 0 bodov, keď sa budete líšiť čo i len o 1. Aby ste vôbec získali nejaké body, musíte stavať úplne presne.

Príklad: Predpokladajme, že sa rozdalo 6 kariet a vy ste stavili na 3.

Keď vyberiete Kartáč (otvorená ruka):

- Správna stávka: 60 bodov za kolo (6x10).
- Líšite sa o 1: 30 bodov za kolo (6x5).

Keď vyberiete Delovú guľu (zatvorená päst):

- Správna stávka: 90 bodov za kolo (6x15).
- Líšite sa o 1: 0 bodov za kolo

1	$\frac{1}{0}$	5	-	$\frac{0}{0}$	15	-	$\frac{1}{0}$	0	-
1	5	5		15	15		0	0	
2	$\frac{1}{1}$	30	10	$\frac{1}{1}$	20	-	$\frac{0}{0}$	30	-
2	40	45		20	35		30	30	

PRAVIDLÁ PRE DVOCH HRÁČOV

Zamiešajte a rozdajte ako pre 3 hráčov (áno, čítate to správne). Budete uzatvárať stávky a dodržiavať rovnaké pravidlá ako obvykle, ale s jednou strašidelnou zápletkou. Pridá sa k vám Šedofúzov duch! Bude ale od vás potrebovať pomoc s hraním svojich kariet (nemať telo je vážne problém).

Každé kolo sa vy a váš protihráč vystriedate v tom, kto zahrá prvú kartu. Bez ohľadu na to, kto z vás to bude, Šedofúzovú budete vždy hrať ako druhú.

Počas jeho kola otočte vrchnú kartu na jeho ruke a pridajte ju do štichu (na ostatné nenakukajte lebo vás bude chodiť strašiť). Šedofúz nie je práve stratég (a tiež preto už nie je medzi nami), takže nemusí ctiť farbu.

Keď Šedofúz získa štich, bude v budúcom kole hrať prvú kartu - inak hrá vždy druhý. Neuzatvára stávky a nemá skóre. Hrá len preto, aby škodil ostatným (a aj preto už nie je medzi nami). Keď zahrá Tigricu, zahrá ju vždy ako únik.



PREBUDIL SA DÁVNÝ NEPRIATEĽ

Z najtemnejších hlbín oceánu stúpa nabor niečo strašné. Kraken je príšerný pre každého dvojnožca. Ale ešte niečo sa prebudilo a túži po pomste: veľká Biela veľryba, ktorá túži po zápase, ku ktorému by som sa ani ja neodhodlal. Len skaza čaká na nás ostatných.

Myslím, že tejto dvojici by sme sa všetci mali pratať z cesty!

-KRÁĽ LEBIEK.



VAROVANÍ STE BOLI

Už ste si zahrli a chcete do hry pridať ďalšie napätie? Túto ďalšiu ponuku si predstavte ako menu, z ktorého môžete vyberať možnosti. Môžete zahrnúť práve a presne tie, ktoré chcete. Aby ste sa tieto pokročilé pravidlá naučili, zahrnuli sme karty hráčskej pomoci, ktoré môžete pri hre používať.



Leviatany z hlbín

Majte na pamäti, že pridať Krakena alebo Bielu veľrybu môže mať za následok bitku, na ktoré ešte zďaleka nie ste zvyknutí. Skúste do hry najskôr pridať len jedného z nich, aby ste zistili, ako si vaša posádka povedie, než definitívne pridáte oboch.



Kraken (1x): Piráti sa neboja nikoho viac ako práve Krakena (a jeho príbuzných). Keď je zahrný Kraken, je celý štich zničený, pretože Kraken ho zožerie. Nikto nevyhrá a karty sa odložia nabok.

V ďalšom štichu hrá prvú kartu hráč, ktorý by bol býval štich získal.



Biela veľryba (1x): Kedysi ju prenasledovali rybári. Dnes prenasleduje ona ich a každé plavidlo, ktoré jej skríži cestu. Biela veľryba má vplyv na špeciálne karty aj očíslované karty svojím jedinečným spôsobom.

Špeciálne karty sú zničené a nemôžu vyhrať!

Očíslované karty (vrátane tromfov) zblednú od strachu!

To znamená, že štich vyhrá najvyššia očíslovaná karta bez ohľadu na farbu. Pokiaľ nastane zhoda, vyhráva karta zahraná ako prvá. Pokiaľ boli zahrané len špeciálne karty, je štich odložený na stranu (ako v prípade Krakena) a osoba, ktorá zahrála Bielu veľrybu, bude v budúcom štichu hrať ako prvá.

Príklad: Cathy vedie s čiernou 2. Ezra zahrá Piráta. David zahrá žltú 14. Lori zahrá Kráľa lebiek. Charlie zahrá Bielu veľrybu. Zo špeciálnych kariet sa stanú úniky. Karty farieb stratia svoju farbu a zostane len číslo, takže Davidova 14 vyhrá štich!

Rozbúrené vody

Kraken a Biela veľryba sú dávni nepriatelia. Keď sú obaja zahraní v rovnakom štichu, vyhrá ich súboj ten druhý zahraný. A tá druhá karta potom určí, čo sa bude diať.

Kapitánov denník: Keď jedna z tých beští začne štich, ostatní už nemusia dodržiavať farbu.



ĎALŠIE KARTY



Karty s Koristou (2): Je na čase si pomôcť k nejakému pokladu, srdiečka! Keď zahráte kartu s koristou, uzavrete alianciu s hráčom, ktorý ju získa. A ak obaja stavíte správne, získate obaja 20 bonusových bodov.

Kapitánov denník: Ak zahájite štich kartou s koristou a budú nasledovať už len samé úniky, získate štich vy. Žiadna aliancia nevznikla, nie sú teda ani žiadne bonusové body.



Prázdne karty (4): Môžete ich použiť na náhradu stratených alebo poškodených kariet, alebo si dokonca podľa ľubovôle môžete vyrobiť vlastné karty. Ak tak spravíte, podelte sa o ne s nami na Facebooku (GrandpaBecksGames) alebo na Instagrame (@grandpa.becks.games)

Podelite sa s nami o zážitky zo svojich pirátskych večerov: pirátske trofeje a kostýmy? Oblíbené sušienky? Staňte sa súčasťou zábavnej rodiny Kráľa lebiek!

POKROČILÉ PIRÁTSKE SCHOPNOSTI

Sprístupnite si jedinečné schopnosti jednotlivých pirátov! Aby ste to dokázali, musíte najskôr s daným pirátom vyhrať nejaký štic, nie ho len zajať. Potom piráta musíte okamžite použiť, nie ho preniesť do ďalšieho kola. Obor Harry je jediný pirát, ktorého schopnosť je možné použiť až po poslednom šticu kola.



Rosie de Laneyová: Lodná kuchárka s temperamentom horúcim ako jej koláče a očami modrými ako more.

Schopnosť: Vyberte ľubovoľného hráča, vrátane seba, ktorý bude v budúcom šticu hrať ako prvý.



Bandita Bendt: Sirota vychovaná pašerákmi. Bendt je obchodník (a zradca).

Schopnosť: Pridajte do svojej ruky 2 karty z balíka a potom 2 karty odhodte.



Beťár z Roatanu: Preslávený žoldnier a hráč s až podozrivo dobrým šťastím.

Schopnosť: Stavte 0, 10 alebo 20 bodov. Ak stavíte správne, body získate, pokiaľ zle, prídete o ne!



Nefritová Juanita: Vraj bola medzi jej predkami morská panna, a tak dokáže predvídať budúcnosť.

Schopnosť: Súkromne sa pozrite na karty nerozdané v tomto kole, aby ste zistili, ktoré nie sú v hre.



Obor Harry: Pre zábavu zápasí s pantermi a krokodími. Jemu sa nikto len tak nepostaví.

Schopnosť: Svoju stávkku môžete o 1 zvýšiť, znížiť alebo ponechať bez zmeny.

RÔZNE POČTY KARIET

Ste pripravení na cestu? Zmeňte koľko kôl budete hrať a s akým počtom kariet. Tu máte zopár nápadov:

- **Rovnomerne pozdĺž kýlu:** Dve kolá, každé s 2, 4, 6, 8 a 10 kartami na ruke.
- **Šup do bitky:** Jedno kolo so 6, 7, 8, 9 a 10 kartami na ruke.
- **Svižná slaná šarvátka:** Päť kôl s 5 kartami na ruke.
- **Široká hrádza:** Desať kôl s 10 kartami na ruke.
- **Vir:** Dve kolá, každé s 9, 7, 5, 3 a 1 kartou na ruke.
- **Už je po večierke:** Jedno kolo s 1 kartou na ruke a pusa na dobrú noc.

Kapitánov denník: Nezabudnite si poznamenať, koľko kariet každé kolo rozdáte, do oválov pod číslami kôl na ľavej strane tabuľky výsledkov.

1 9			
2 7			

Autori hry: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck
Ilustrácie: Apryl Stott mit Unterstützung von Tauni Beck
Dizajn: David Bock

Skull King™. Grandpa Beck's Games®
Všetky práva vyhradené ©2012, 2021



© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg

241285

Ravensburger