

SKULL



ŽAIDIMO TAISYKLĖS



ŽAIDIMO RINKINYS



6 rinkiniai (kiekvienam žaidėjui po 1).

Rinkinį sudaro:

⊙ **1 žaidėjų lentelė;**

⊙ **4 žetonai** (3 gėlės ir 1 kaukolė vienodomis nugarėlėmis).



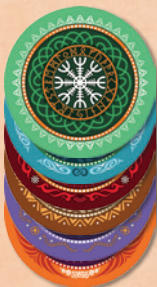
1 paskutinės galimybės žetonas



Žaidimo taisyklės



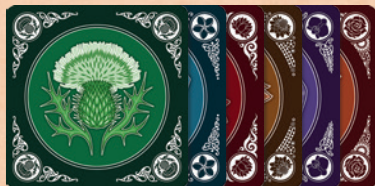
Priekinė pusė



Nugarėlė



Žaidėjų lentelės (tuščia pusė)



Žaidėjų lentelės (pusė su gėle)



Paskutinės galimybės žetonas

ŽAIDIMO TIKSLAS

Laimėkite 2 raundus arba būkite paskutinis likęs žaidėjas, pašalinus visus kitus žaidėjus.

ŽAIDIMO APŽVALGA

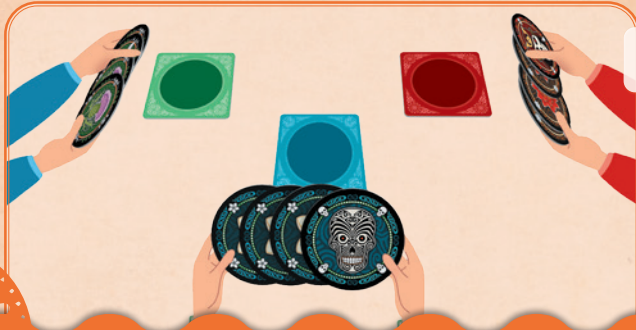
„Skull“ – tai blefavimo ir rizikavimo žaidimas. Savo ėjimo metu jūs ant savo lentelės dėsite užverstą žetoną arba pasiūlysite žetonų skaičių, kurį, jūsų manymu, galite atversti neatidengdami kaukolės.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Kiekvienas žaidėjas pasirenka po rinkinį, ant stalo priešais save pasideda savo lentelę tuščiaja puse į viršų ir pasiima 4 žetonus.

Pirmuoju žaidėju paskiriamas tas, kuris paskutinį kartą kam nors dovanojo gėlių (arba kaukolę).

Pasiruošimas 3 žaidėjų žaidimui



ŽAIDIMO RAUNDAS

1) PASIRENGIMAS

Raundo pradžioje kiekvienas žaidėjas iš savo rankos pasirenka po žetoną ir, nerodydamas jo kitiems žaidėjams, užverstą padeda ant savo lentelės. Pirmasis žaidėjas turi palaukti, kol visi kiti žaidėjai padės po žetoną, ir tik tada gali žetoną dėti pats.

Šis pasirinkimas yra labai svarbus: jei dedate gėlę – suteikiate sau galimybę laimėti raundą, o jei dedate kaukolę – raundo laimėti greičiausiai nepavyks, tačiau galite viltis, kad jūsų priešininkams bus sunkiau laimėti.

2) SPRENDIMO PRIĖMIMAS

Visiems žaidėjams padėjus po užverstą žetoną, toliau žaidžiama paeiliui, pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir tęsiant pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu galite **padėti žetoną** arba **pradėti varžytines**. Pradėjus varžytines jūsų galimybės pasikeičia – galite **pasiūlyti didesnį skaičių** arba **pasuoti**.

Jums baigus savo ėjimą, ėjimą atlieka kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę.



PADĖKITE ŽETONĄ

Iš savo likusių žetonų išsirinkite 1 ir padėkite ant savo prieš tai padėto žetono (jį šiek tiek paslinkdami į šoną, kad visi matytų, kiek žetonų yra padėta).



PRADĖKITE VARŽYTINES

Jei **negalite** arba tiesiog **nenorite** padėti žetono, galite pradėti varžytines, paskelbdami, kiek žetonų bandysite atversti neatidengdami kaukolės. Šis skaičius turi būti mažesnis arba lygus žaidime esančių (ant žaidėjų lentelių padėtų) žetonų skaičiui, bet didesnis už nulį.

Pradėdami varžytines siekiate laimėti raundą. Tai yra vienas svarbiausių raundo momentų.

Bet kuriam žaidėjui pradėjus varžytines, nebegalite ant lentelių dėti žetonų. Vietoje to, savo ėjimo metu privalote arba **pasiūlyti didesnį skaičių**, arba **pasuoti**.



◎ DIDESNIO SKAIČIAUS PASIŪLYMAS

Norėdami pasiūlyti didesnį skaičių, pasakykite, kad bandysite atversti **daugiau** žetonų neatidengdami kaukolės, ir **nurodykite skaičių, kuris yra didesnis** už dabartinį pasiūlymą (tačiau mažesnis arba lygus padėtų žetonų skaičiui).

Suskaičiuokite visus žaidime esančius žetonus ir atspėkite, keliuose iš jų vaizduojamos gėlės.

Jūsų naujas pasiūlymas gali būti bet koku skaičiumi didesnis už ankstesnį pasiūlymą.

◎ PASAVIMAS

Pastumkite savo lentelę į stalo vidurį, kad parodytumėte, jog šiame varžytinių raunde dalyvauti nebe norite. Jūsų žetonai lieka ant lentelės ir juos atversti galės tas, kuris laimės varžytines.

Žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę, kol visi žaidėjai, išskyrus vieną, pasuoja. Likęs žaidėjas laimi varžytines ir tampa raundo pretendentu.



3) IŠSPRĘSKITE VARŽYTINES

Jei esate pretendentas, turite atversti tiek žetonų, kiek pasiūlėte, ir neatidengti kaukolės. Jei jūsų pasiūlymas buvo lygus visų padėtų žetonų skaičiui, turite atversti visus žetonus.

Versdami žetonus laikykitės šių taisyklių:

- ☉ žetonai turi būti verčiami po vieną;
- ☉ negalite versti kitų žaidėjų žetonų, kol neatvertėte visų savo žetonų;
- ☉ galite atversti tik patį viršutinį ant bet kurios lentelės esantį užverstą žetoną (t. y. negalite atversti žetonų, kurie yra po kitais užverstais žetonais).

Atvertęs visus savo žetonus ir versdamas kitų žaidėjų žetonus, pretendentas gali laisvai pereiti nuo vienos lentelės prie kitos.

☛ SĖKMĖ

Jei atvertėte savo pasiūlytą žetonų skaičių ir neatidengėte kaukolės, **laimate** raundą. Jei jūsų žaidėjo lentelė yra tuščiaja puse į viršų, apverskite ją taip, kad būtų matoma gėlė. Jei lentelėje jau matoma gėlė, jūs laimate žaidimą!



NESĖKMĖ

Jei esate pretendentas ir atverčiate kaukolę, jūs **pralaimite** ir nebegalite versti žetonų. Paimkite visus savo padėtus žetonus, sumaišykite juos su likusiais nepadėtais ir užverstus duokite žaidėjui, kurio kaukolę atidengėte. Šis žaidėjas iš jūsų žetonų paima vieną atsitiktinį ir, jį nežiūrėdamas, padeda atgal į žaidimo dėžutę.

Jei atidengiate savo paties **kaukolę**, turite pasiimti visus savo žetonus (padėtus ir nepadėtus), slapta pasirinkti vieną ir, jo nerodydami, grąžinti į žaidimo dėžutę. Jei prarandate paskutinį žetoną, padėkite savo žaidėjo lentelę atgal į žaidimo dėžutę. Jūs esate pašalinamas iš žaidimo.



Nors kaukolę atvertęs pretendentas nebegali versti žetonų, kiti žaidėjai gali atversti savuosius, kad parodytų, ar jie blefavo, ar ne...

NAUJAS RAUNDAS

Nepriklausomai nuo to, ar pretendentas laimi, ar ne, visi žaidėjai atgauna savo padėtus žetonus.

Jei ankstesnis pretendentas nebuvo pašalintas iš žaidimo, jis tampa pirmuoju naujo raundo žaidėju. Kitaip pirmuoju žaidėju tampa tas, kurio kaukolė pašalino buvusį pretendentą. Jei pretendentas save pašalino pats, jis išrenka pirmąjį žaidėją.

Naujas raundas pradedamas nuo etapo „**Pasirengimas**“ (4 psl.) ir žaidimas tęsiasi tol, kol baigiasi vienu iš dviejų atvejų.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigsis vienu iš dviejų atvejų:

- ☉ jei esate pretendentas ir laimite raundą, o jūsų lentelėje jau matoma gėlė, **jūs laimite žaidimą**;
- ☉ jei visi kiti žaidėjai buvo pašalinti, **jūs laimite žaidimą**.



ŽAIDIMO VARIANTAS

PASKUTINĖS GALIMYBĖS ŽETONAS

Jei jums lieka tik vienas paskutinis žetonas, nes būdamas pretendentu pralaimėjote raundą ir praradote žetoną, pasiimkite paskutinės galimybės žetoną. Jį galėsite naudoti kitame raunde (**ir tik** kitame raunde), o raundą užbaigę turėsite grąžinti atgal į resursus. Visi žinos, kad paskutinės galimybės žetonas yra **gėlė**.

Galioja visos įprastos žaidimo taisyklės. Kito raundo pabaigoje privalote grąžinti paskutinės

galimybės žetoną į resursus. Jei šiame raunde esate pretendentas ir pralaimite savo pasiūlymą, prarandate paskutinės galimybės žetoną ir savo paskutinįjį žetoną, todėl esate pašalinamas iš žaidimo.

Kadangi paskutinės galimybės žetonas duodamas tik tada, kai prarandate žetoną ir turite tik vieną likusį žetoną, kiekvienas žaidėjas šį žetoną gali turėti tik **kartą per žaidimą**.



EPILOGAS

„Man patinka žaidimai, priverčiantys laviruoti tarp tiesos ir blefo, tačiau blefas neturi būti vienintelis kelias į pergalę. Ji turi būti pilnyta – nugalėtojas laimi, nes jo strategija buvo geresnė nei kitų. Kurdamas žaidimą „Skull“, siekiau sužadinti jausmus, artimus pokeriui, kartu sumažindamas dviejų jo pagrindinių elementų – pinigų* ir sėkmės – svarbą. Pinigų žaidžiant „Skull“ tiesiog nereikia, todėl visi žaidėjai, turtingi ar ne, turi lygias galimybes. Kiekvienas žaidėjas turi tokią pačią pradinę ranką – 3 gėles ir 1 kaukolę, nors žaidimo eigoje ji gali kisti. Aš to ir norėjau, nes rizikuojant reikia šiek tiek neužtikrintumo (jei jums tai nepatinka, rinkitės šachmatus).

Ir dar vienas, mano manymu, labai svarbus aspektas – žaisdami „Skull“ galite sakyti viską, ką tik norite. Netgi tiesą! Įtaka priešininkams yra žaidimo dalis, o ją daryti labai malonu. Išdrįskite pasakyti pretendentui: „Neimk šito, aš

padėjau kaukolę“, o paskui stebėkite, kaip jis, nepaisydamas įspėjimo, atverčia jūsų kaukolę. Vėliau tokioje pačioje žaidimo situacijoje apie tai pameluokite! Chi chi chi! Ir ne, blefuodami netapsite blogais žmonėmis, tai – žaidimo dalis!

Žaidimą „Skull“ kūriau turėdamas vieną tikslą – kad kupini teigiamų emocijų gerai praleistumėte laiką. Nepamirškite – tai tik žaidimas!”

Hervé Marly

**Kaip sako garsus žaidimų kūrėjas ir mano draugas Brunas Faiduttis: „Pokeris yra ne kortų žaidimas iš pinigų, o pinigų žaidimas, žaidžiamas kortomis.“*

ATMINKITE



Bet kuris, įskaitant pirmąjį žaidėją, gali pradėti varžytuves, nedėdamas antrojo žetono.



SVARBU: pretendentas gali pats save pašalinti, jei ant savo lentelės yra padėjęs kaukolę.



Jei nepavyksta laimėti varžytinių, tik jūs pats žinote, kurį žetoną praradote.



Jei nebeturite likusių žetonų, privalote pradėti varžytines!

Autorius: **Hervé Marly**
Iliustracijos: **Tom Vuarchex**

Išleido:

SPACE Cowboys - Asmodee Group
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, PRANCŪZIJA
© 2024 SPACE Cowboys. Visos teisės saugomos.



© 2024 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, LATVIA

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com