

# SKULL

## JÁTÉKSZABÁLY



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKŰL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Olvasd be ezt a QR-kódot, és megmutatjuk,  
hogyan játssz a Skull-lal.

## A DOBOZ TARTALMA



6 készlet (játékosonként 1):

- 1 játékos tábla
- 4 korong a játékos színében

(3 virággal, 1 koponyával az előlapján)



1 utolsó esély korong



1 játékszabály



előlap



hátlap



játékos tábla (üres oldal)



játékos tábla (virágos oldal)



utolsó esély korong

## A JÁTÉK CÉLJA

Nyerj 2 fordulót vagy légy az utolsó játékos, aki benn marad.

## ÁTTEKINTÉS

A Skull a blöffölés és a kockázatvállalás játéka. A körödben vagy korongot helyezel lefordítva a játékos táblára, vagy licitálsz arra, hogy szerinted hány lefordított korongot tudsz felfordítani úgy, hogy ne legyen köztük koponya.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok magatoknak egy-egy készletet, és helyezétek magatok elé a készlethez tartozó játékos táblát az üres oldalával felfelé, illetve a négy korongot.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb ajándékozott virágot (vagy koponyát) valakinek.

Előkészítés három játékosal



## EGY KÖR MENETE

### 1) FELKÉSZÜLÉS .....

A forduló elején mindannyian választotok egy-egy korongot a kezetekből, amit képpel lefelé a saját játékosablátokra helyeztek úgy, hogy a többiek biztosan ne lássák, mit ábrázol. A kezdőjátékosnak meg kell várnia, hogy mindenki letegye az első korongját.

**Fontos döntést kell meghoznod: ha virágot teszel le, esélyt adsz magadnak arra, hogy megnyerd a fordulót.**

**Ha koponyát teszel le, valószínűleg nem fogsz nyerni ebben a fordulóban, de a többiek esélyeit rontod.**

### 2) VÁLASSZ .....

Amint mindenki lehelyezte képpel lefelé a korongját, a kezdőjátékos következik, és utána az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a játék.

A körödben LEHELYEZHETSZ KORONGOT vagy KIHÍVÁST indíthatsz. Amint a kihívás elkezdődött, RÁLICITÁLHATSZ vagy PASSZOLHATSZ.

A köröd után a játék az óramutató járása szerinti következő játékosal folytatódik.

#### KORONG LEHELYEZÉSE

Válassz ki 1-et a megmaradt korongjaid közül, és tedd azt le a játékosabládra, kicsit elcsúsztatva a korábban lehelyezett koronghoz képest, hogy mindenki lássa, hány korong van előtted.

## KIHÍVÁS

Ha nem tudsz vagy nem szeretnél újabb korongot helyezni, kihívást indíthatsz. Jelentsd be, hogy hány korong felfordítását vállalod anélkül, hogy koponyát fordítanál fel – ez a szám legfeljebb annyi lehet, mint az asztalon lévő korongok száma, de többnek kell lennie 0-nál.

A kihívással megkísérelted megnyerni a fordulót. Ez az egyik legkritikusabb pontja a fordulónak.

Amint valaki kihívást indított, többé nem helyezhettek le korongot. Innentől kezdve csak RÁLICÍTÁLNI vagy PASZSZOLNI tudtok.



## ◉ RÁLICITÁLÁS

Hogy rálicitálj a kihívásra, jelents be egy annál nagyobb számot, mint amit a kihívó vagy a legutóbbi rálicitáló megnevezett – de továbbra is legfeljebb a korongok számával megegyező számot mondhatsz.

Rálicitáláskor bármennyivel nagyobb számot mondhatsz, mint az előző játékos.

Számold meg, hány korong van az asztalon, és próbáld meg megtippelni, hogy ezekből mennyi lehet virág.

## ◉ PASSZOLÁS

Ha passzolsz, told az asztal közepére a játékosábrádat, ezzel jelezve, hogy már nem veszel részt a licitben. A korongjaid a játékosábrán maradnak, és a kihívást megnyerő játékos ezekből is felfordíthat.

Addig következtek egymás után, amíg egy játékos kivételével nem passzolt mindenki. Az utolsó játékos nyeri meg a kihívást, ő a kihívó.



### 3) A KIHÍVÁS TELJESÍTÉSE



### SIKERES KIHÍVÁS

Kihívóként fel kell fordítanod annyi korongot, mint amilyen számmal megnyerted a licitálást. Ha ez a szám megegyezett a korongok számával, akkor mindet fel kell fordítanod.

A következő szabályok betartásával fordítsd fel a korongokat:

- Egyesével kell felfordítanod a korongokat.
- Nem fordíthatod fel más játékosok korongjait, csak az után, hogy a sajátjaidat felfordítottad.
- Minden játékosnál a legfelső, fel nem fordított korongot kell felfordítanod. Tehát nem fordíthatsz fel olyan korongot, ami más, képpel lefelé lévő korong alatt van.

Amint kihívóként felfordítottad az összes saját korongodat, kedvedre váltogathatod, hogy melyik játékos-tábláról fordítod fel a következőt.

Ha sikerül annyi virágot ábrázoló korongot felfordítanod, amennyit a licitálás megnyerésekor vállaltál úgy, hogy nem fordítottál fel koponyát, megnyerted a fordulót. Ha a játékos táblád még az üres oldalával fölfelé van, fordítsd meg, hogy a virágos oldalát mutassa. Ha már a virágos oldalával fölfelé van, megnyerted a játékot.



## SIKERTELEN KIHÍVÁS

Ha kihívóként koponyát fordítasz fel, azonnal abba kell hagynod a korongok felfordítását – veszítettél. Vedd vissza a lehelyezett korongjaidat, keverd meg mind a négyet, és képpel lefelé nyújtsd oda annak a játékosnak, akinél koponyát fordítottál. Ő anélkül, hogy megnézné, kiválaszt egy korongot és visszat teszi azt a dobozba.

Ha a saját koponyád fordítottad fel, gyűjtsd össze és keverd meg a korongjaidat, majd te válassz ki egyet és tedd azt vissza a dobozba – de a többieknek ne árulj el, hogy virág vagy koponya volt rajta. Ha az utolsó korongodat is visszahelyezted a dobozba, kiestél a játékból.



Bár a kihívó már nem fordíthat fel korongokat egy koponya felfedése után, a többi játékos felfordíthatja a sajátjait, hogy bizonyítsa, blöffölt-e vagy sem.



## ÚJ FORDULÓ

Függetlenül attól, hogy a kihívó sikerrel járt-e, minden játékos gyűjtse össze a saját korongjait.

Ha a legutóbbi kihívó nem esett ki, ő lesz az új kezdőjátékos. Ha a kihívó kiesett, az a játékos lesz a kezdőjátékos, akinek a koponyáját megtalálta a kihívó. Ha a kihívó a saját koponyája miatt esett ki, ő választja ki a kezdőjátékost.

Az új forduló ismét az 1) FELKÉSZÜLÉS lépéssel kezdődik (lásd a 4. oldalon), és a játék mindaddig folytatódik, amíg az alábbi két helyzet egyike elő nem áll.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképp érhet véget:

Ha kihívóként sikeresen teljesíted a kihívást, és már korábban a virágos oldalra fordítottad a játékosábrádat, nyertél.

Ha rajtad kívül minden más játékos kiesett, nyertél.



## JÁTÉKVÁLTOZAT

### AZ UTOLSÓ ESÉLY KORONG

Amikor kihívóként egy sikertelen kihívás miatt az utolsó előtti korongodat veszíted el, magadhoz veheted az utolsó esély korongot, amit a következő körödben (és csakis akkor) használhatsz.

Mindenki tudja, hogy az utolsó esély korongon virág szerepel.

A szokásos szabályok szerint kell játszani az utolsó esély korongot. A következő forduló végén vissza kell

helyezned az utolsó esély korongot az asztalra. Ha ebben a fordulóban kihívó leszel és sikertelen lesz a kihívásod, az utolsó korongodat és az utolsó esély korongot egyszerre elveszíted – kiesel a játékból.

Mivel az utolsó esély koronggal csak akkor élhettek, amikor már csak egy korongotok marad, ez a korong játékként csak egyszer-egyszer kerülhet minden játékoshoz.



## ÜZENET A TERVEZŐTŐL

„Szeretem azokat a játékokat, amelyekben igazság és hazugság között kell egyensúlyoznunk. Ugyanakkor a hazugság nem lehet a győzelem egyetlen kulcsa. Számomra fontos, hogy a győzelmet kiérdemeljük. A győztes azért nyer, mert jobb stratégiával állt elő, mint a többiek. A Skull-lal az volt a célom, hogy a póker izgalamához hasonlót teremtsék, miközben két fontos elemét, a pénzt és a szerencsét, minimálisra csökkentem\*. Pénz nem kell a Skullhoz – így minden játékos egyenlő esélyekkel indul, függetlenül a pénztárcája tartalmától. És a szerencse? Minden játékos ugyanazzal a kiosztással kezd: 3 virággal és 1 koponyával. Persze ez a kéz változhat a játék során, és erre szükség is van, hiszen bizonytalanság nélkül nincs kockázatvállalás. (Ha biztosat szeretnél, a sakkot ajánlom.)

Van még egy eleme, amit nem említettem, és talán ez az egyik legfontosabb: a Skullban bármit mondhatsz. Még az igazat is! A többi játékos befolyásolása a játék része, méghozzá szórakoztató része. Próbáld csak ki! Mondd azt a kihívónak, hogy „Ne fordítsd fel a korongomat, koponyát tettem le!”, és figyeld, ahogy mégis megteszi, majd később megpróbál ugyanígy blöffölni. Kacagtató, igaz? És ne aggódj, a blöffölés nem tesz rossz emberré, hiszen ez csak a játék része. Egy céllal készítettem a Skullt: hogy jól szórakozz velem és jól érezd magad utána. És ne feledd, ez csak egy játék!”

\*Ahogy jó barátom, a híres játékkervező, Bruno Faidutti mondta: „A póker nem egy kártyajáték, amit pénzzel játszol, hanem egy pénzjáték, amit kártyával játszol.”

Hervé Marly

# NE FELEDD!



Bárki, már az első játékos is indíthat kihívást anélkül, hogy egy második korongot letenne.



**FONTOS:** A kihívó önmagát is kiejtheti, ha koponyát helyezett le maga elé.



Amikor sikertelen a kihívásod, csakis te tudod, milyen korongod került vissza a dobozba.



Ha nem maradt kijátszható korongod, muszáj kihívást indítanod.

Szerkesztette: Adam Marostica és Scott Lewis

Published by / Édité par by SPACE Cowboys - Asmode Group:  
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE  
© 2023 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

