

# SKULL

## ZASADY GRY



Zeskanuj powyższy kod QR, aby obejrzeć filmik  
instruktażowy opisujący zasady gry SKULL.

## ELEMENTY

- 6 zestawów (po 1 na każdego gracza) zawierających:
  - podkładkę,
  - 4 żetony (3 żetony kwiatów i 1 żeton czaszki o identycznych rewersach).



awers



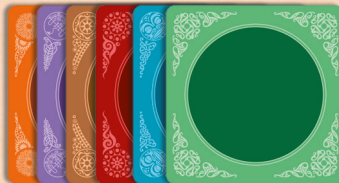
rewers



żeton ostatniej szansy

Żeton ostatniej szansy

Instrukcja



podkładki (pusta strona)



podkładki (kwiatowa strona)

## CEL GRY

Wygraj 2 rundy albo zostań jedynym niewyeliminowanym graczem.

## PRZEBIEG GRY

*Skull* to gra polegająca na blefowaniu i podejmowaniu ryzyka. W swojej turze możesz albo położyć na swojej podkładce zakryty żeton, albo obstawić liczbę żetonów, które Twoim zdaniem zdołasz odkryć bez trafienia na czaszkę.

## PRZYGOTOWANIE

Każde z Was bierze zestaw elementów w wybranym kolorze. Następnie kładzie przed sobą swoją podkładkę pustą stroną

do góry i bierze do ręki 4 żetony. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio podarowała komuś kwiaty (albo czaszkę).



Przykład przygotowania rozgrywki dla 3 graczy.

## PRZEBIEG RUNDY

### 1) POCZĄTEK RUNDY.....

Na początku rundy wybieracie po 1 ze swoich żetonów i kładziecie rewersami do góry na swoich podkładkach. Gracz rozpoczynający musi poczekać, aż wszyscy położą swoje żetony, zanim sam dokona wyboru.

*Ten wybór jest kluczowy!*

*Jeśli zdecydujesz się położyć kwiat, możesz wygrać rundę. Jeśli jednak położysz czaszkę, zmniejszasz swoją szansę na wygranie rundy, ale możesz w ten sposób utrudnić wygraną pozostałym graczom.*

### 2) PODEJMOWANIE DECYZYJI.....

Gdy położycie przed sobą swoje żetony, rozgrywacie tury jeden po drugim zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (gracz rozpoczynający rozgrywa swoją turę jako pierwszy).

W swojej turze możecie **DOŁOŻYĆ ŻETON** albo **ROZPOCZĄĆ LICYTACJĘ**. Jeśli licytacja została już rozpoczęta, pozostaje Wam **PODBIĆ STAWKĘ** albo **SPASOWAĆ**.

Następnie swoją turę rozgrywa sąsiad po lewej.

#### **DOKŁADANIE ŻETONÓW**

Wybierz 1 ze swoich pozostałych żetonów i połóż rewersem do góry na umieszczonym wcześniej żetonie (staraj się kłaść żetony w taki sposób, aby każdy z graczy widział, ile żetonów położyłeś).

## **ROZPOCZĘCIE LICYTACJI**

Jeśli **nie możesz** albo **nie chcesz** dołożyć żetonu, rozpoczynasz licytację. Musisz zadeklarować, ile żetonów znajdujących się na podkładkach zamierzasz odkryć (nie trafiając na czaszkę). Podana liczba musi być mniejsza albo równa sumie żetonów położonych przez graczy i musi być większa niż zero.

*Rozpoczynając licytację,  
podejmujesz próbę wygrania rundy.  
To jeden z najbardziej kluczowych  
momentów rozgrywki.*

Po rozpoczęciu licytacji nie możecie dokladać kolejnych żetonów na podkładki. Zamiast tego w swojej turze możecie **PODBIĆ STAWKĘ** albo **SPASOWAĆ** (czyli zrezygnować z dalszego udziału w licytacji).



### ◉ PODBIJANIE STAWKI

Aby podbić stawkę, mówisz, że odkryjesz więcej żetonów bez trafienia na czaszkę, deklarując liczbę większą niż obecna stawka (podana liczba nadal nie może przekraczać łącznej liczby żetonów położonych przez graczy).

*Policz wszystkie żetony w grze i spróbuj zgadnąć, jak wiele z nich jest żetonami kwiatów.*

*Możesz teraz podbić stawkę zadeklarowaną przez poprzednika o dowolną liczbę żetonów.*

### ◉ PASOWANIE

Aby zrezygnować z dalszego udziału w licytacji, przesun swoją podstawkę na środek stołu. Obstawione żetony nadal pozostają na Twojej podstawce i mogą zostać odkryte przez zwycięzcę licytacji.

Rozgrywasz swoje tury do momentu, aż wszyscy – poza jednym z Was – zrezygnują z dalszego udziału w licytacji. Ta osoba wygrywa licytację i zostaje poddana próbie.



### 3) PRÓBA .....

Jako zwycięzca licytacji, musisz odwrócić tyle żetonów, ile zadeklarowałeś, bez odkrycia czaszki. Jeśli podana przez Ciebie stawka jest równa sumie żetonów położonych przez wszystkich graczy, musisz odkryć wszystkie żetony.

Odkrywając żetony, postępuj zgodnie z następującymi zasadami:

- Możesz odkryć tylko 1 żeton naraz.
- Nie możesz odkrywać żetonów innych graczy, dopóki nie odkryjesz najpierw wszystkich swoich żetonów.
- Możesz odkryć tylko wierzchni zakryty żeton z każdej podkładki (nie możesz odkrywać żetonów, które znajdują się pod innymi zakrytymi żetonami).

*Gdy odkryjesz wszystkie żetony na swojej podkładce, możesz odkrywać żetony znajdujące się na podkładkach innych graczy w dowolnej kolejności.*

### UDANA PRÓBA

Jeśli odkryjesz tyle żetonów, ile wynosi podana przez Ciebie stawka, bez trafienia na czaszkę, wygrywasz tę rundę. Jeśli Twoja podkładka leży pustą stroną do góry, odwróć ją kwiatową stroną do góry. Jeśli podkładka już leżała kwiatową stroną do góry, wygrywasz rozgrywkę!



## NIEUDANA PRÓBA

Jeśli podczas próby odkryjesz czaszkę, **przegrywasz** i musisz natychmiast przetrwać odkrywanie żetonów. Weź wszystkie położone przez siebie żetony, potasuj je z resztą swoich żetonów i połóż rewersem do góry na stole. Właściciel żetonu z czaszką, który odkryłeś, wybiera 1 z Twoich żetonów i usuwa go na stałe z gry bez sprawdzania jego awersu.

Jeśli odkryjesz swój żeton z czaszką, weź wszystkie swoje żetony do ręki, wybierz 1 z nich i usuń go z gry bez pokazywania jego awersu pozostałym graczom. Jeśli stracisz w ten sposób ostatni żeton, odłóż swoją podkładkę do pudełka. Zostajesz wyeliminowany z dalszej gry.



Po odkryciu czaszki nie możesz kontynuować odwracania żetonów, ale pozostali gracze mogą odwrócić swoje żetony, aby pokazać, czy blefowali, czy nie...



## NOWA RUNDA

Po zakończeniu próby (bez względu na jej wynik) odzyskujecie wszystkie położone na podkładkach żetony (za wyjątkiem usuniętych z gry).

Jeśli byłeś poddany próbie i nie zostałeś wyeliminowany z gry, rozpoczynasz nową rundę. W przeciwnym razie rundę rozpoczyna właściciel żetonu czaszki, który został odkryty podczas próby. Jeśli byłeś poddany próbie i wyeliminowałeś samego siebie, wybierasz gracza rozpoczynającego nową rundę.

Nowa runda rozpoczyna się PRZYGOTOWANIEM DO GRY (zob. str. 4). Rozgrywka toczy się do momentu, gdy będzie miała miejsce 1 z 2 sytuacji opisanych niżej.

## KONIEC GRY

**Gra może zakończyć się na 1 z 2 sposobów:**

- Jeśli wygrasz rundę po udanej próbie, a Twoja podkładka leży już kwiatową stroną do góry, **wygrywasz**.
- Jeśli wszyscy pozostali gracze zostali wyeliminowani, **wygrywasz**.



## WARIANT

### ŻETON OSTATNIEJ SZANSY

Jeśli Twoja próba będzie nieudana i po utracie żetonu zostanie Ci 1 żeton, bierzysz żeton ostatniej szansy. Możesz go użyć wyłącznie w **następnej** rundzie, a następnie musisz zwrócić go do puli. Na żetonie ostatniej szansy znajduje się **kwiat**. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie. Po zakończeniu następnej rundy odłóż żeton

ostatniej szansy do puli. Jeśli podczas tej rundy poddano Cię próbie i jest ona nieudana, w wyniku czego tracisz żeton ostatniej szansy i swój ostatni żeton w tym samym czasie, zostajesz wyeliminowany z gry. Żetonu ostatniej szansy można użyć tylko raz podczas rozgrywki, ponieważ otrzymujesz go, gdy zostanie Ci tylko 1 żeton.



## EPILOG

„Lubię gry, w których lawiruje się między prawdą a blefem, chociaż uważam, że blefowanie nie może być jedyną drogą do wygranej. Przecież na zwycięstwo trzeba sobie zasłużyć! Zwycięzca powinien czuć, że wygrał, ponieważ opracował strategię lepszą od innych. Chciałem, aby podczas rozgrywki w *Skull* gracze odczuwali emocje towarzyszące pokerowi przy jednoczesnym zminimalizowaniu znaczenia jego dwóch podstawowych elementów: pieniędzy\* i szczęścia. Do gry w *Skull* nie potrzeba pieniędzy, więc wszyscy gracze zaczynają z tego samego poziomu bez względu na to, jak są zamożni. Jeśli zaś chodzi o szczęście, to każdy z graczy na początku ma na ręce taką samą liczbę elementów: 3 żetony kwiatów i 1 żeton czaszki. Oczywiście to się może zmienić podczas rozgrywki. I właśnie o to mi chodziło, ponieważ pewna doza niepewności jest niezbędna przy podejmowaniu ryzyka (jeśli szukacie gry bez ryzyka, spróbujcie szachów).

Jest jeszcze jeden element, który według mnie jest bardzo ważny w tego rodzaju grach: podczas rozgrywki gracze mogą mówić, co tylko chcą! Nawet prawdę! Wpływanie na przeciwników jest częścią gry i, co tu dużo mówić, jest to po prostu przyjemne. Spróbujcie powiedzieć graczowi poddawanemu próbie: „Nie odkrywaj tego żetonu, tu jest czaszka”, a potem patrzcie, jak odkrywa czaszkę pomimo ostrzeżenia. Kłamcie na temat swoich żetonów i pamiętajcie, że blefowanie nie czyni was złymi osobami. To nieodłączna część gry! Zaprojektowałem *Skull* z jedną myślą w głowie: chciałem zapewnić wszystkim dobrą zabawę i mnóstwo pozytywnych emocji, więc nie zapominajcie, że to tylko gra!”

### HERVÉ MARLY

*\*Jak mówi Bruno Faidutti, znany projektant gier i mój przyjaciel: „Poker nie jest grą karciana, w którą gra się na pieniądze, ale grą pieniężną, w którą gra się kartami”.*

# PAMIĘTAJ

\*\*\*\*\*



Każde z Was, łącznie z pierwszym graczem, może rozpocząć licytację bez umieszczania drugiego żetonu.



Gdy jesteś poddawany próbie, możesz wyeliminować samego siebie, jeśli zagrałeś czaszkę na swoją podkładkę.



Po nieudanej próbie tylko osoba, która przegrała, wie, który żeton straciła.



Jeśli nie masz żetonów, które możesz położyć na swoją podkładkę, musisz rozpocząć licytację!

Ten produkt został wyprodukowany z największą starannością.  
Jeśli jednak natrafisz na jakiś problem, napisz do nas na [wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl). Twój problem zostanie rozwiązany w jak najkrótszym czasie.

Producent: SPACE Cowboys - Asmode Group - 47 rue de l'Est -  
92100 Boulogne-Billancourt - FRANCJA  
© 2023 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Najnowsze informacje o grze SKULL i SPACE Cowboys znajdziesz  
na [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)  @SpaceCowboysFR  
 SpaceCowboys1  space\_cowboys\_officiel

## DYSTRYBUCJA W POLSCE:

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk



**rebel**

[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)