



# SKULL KING

## Ю-НО-НО!



Игра Брента Бека про пиратов,  
для 2-6 игроков в возрасте от 8 лет.

### Как это было

Вы всё ещё верите в ту чепуху о морских сражениях с гремящими пушками и бордажными крюками?! На самом деле все было не так! Почтенные пираты предпочитали драться на картах за игровым столом в Богом забытой таверне. Тот, кто не только мог забрать большинство взяток, но и предсказать их наиболее точно, побеждал всех.

### Цель игры

Партия длится 10 раздач. В каждой раздаче игрокам необходимо указать количество взяток, которые они намерены взять в этой раздаче. Цель состоит в том, чтобы выполнить свою ставку...

Любой, кто не выполнил свою ставку, забрав слишком много или слишком мало взяток, теряет славу и почёт. Сделать ставку на ноль взяток может быть очень выгодно. Но также и очень рискованно...

В начале первого раунда у каждого игрока в руке одна карта; с каждым раундом число карт в руке увеличивается на одну. Игрок, который набирает наибольшее количество очков после 10 раундов, выигрывает игру.

### Подготовка и ход игры

Хорошо перемешайте колоду. Затем раздайте взакрытую каждому игроку одинаковое (в зависимости от раунда) количество карт. В первом раунде каждый игрок получает только 1 карту, во втором - 2 карты и т. д. До тех пор, пока в десятом последнем раунде каждому игроку не будет роздано 10 карт.

В каждом раунде игроки последовательно один за другим разыгрывают по одной карте, Победитель забирает взятку себе. И розыгрыш карт продолжается. Раунд закончится, когда у игроков не останется карт на руках. Посчитайте очки.

После каждой раздачи каждый игрок смотрит в свои карты и мысленно решает: **сколько взяток за раунд он заберёт** этой/этими картами. Для удобства, снимите, пожалуйста, с глаз все повязки.



## Ю-НО-НО!

В знак того, что вы определились с количеством предполагаемых взяток, вытяните руку со сжатым кулаком в центре стола. Когда так сделают все игроки, хором произнесите боевой клич пиратов: «ЙО-ХО-ХО!», раскачивая при этом в такт руку (как в каменно-ножницы-бумага). На второе «ХО» игроки **одновременно** разгибают столько пальцев, сколько взяток, они собираются забрать в этом раунде.

*Примечание. Любой, кто считает, что способен забрать более пяти взяток, разгибает пять пальцев, одновременно громко и ясно называя предполагаемое число взяток.*

Ставка каждого игрока отмечается в узкой колонке блокнота.

А теперь начинается крошилово: игрок слева от сдававшего начинает раунд, разыгрывая первую карту. По часовой стрелке другие игроки так же разыгрывают по одной своей карте, при этом они **ДОЛЖНЫ** следовать уже сыгранной масти (разыгрывать ту же масть как на первой карте). Игрок, который не может следовать масти, может сыграть другую масть (и потерять взятку) или сыграть карту с флагом черепа с костями (чтобы выиграть взятку, если это будет возможно согласно правилам свойства карт).

Когда все игроки разыграли по карте, они видят, кто выиграл взятку. Игрок, забравший взятку, кладет её лицом вниз перед собой, каждая взятка отделяется от других (это позволяет всем ясно видеть, у кого сколько взяток), а затем разыгрывает первую карту следующего круга.

Когда все карты разыграны, раунд закончен.

Запишите результаты в блокнот.

### Какие бывают карты и какая карта победит?

Всегда побеждает карта самого большого номинала (цифры) разыгрываемой масти.

Номинал карты других мастей, а не первой разыгранной (если у игрока нет масти), не имеет значения. Исключение: флаг черепом и костями (черная масть) является самой высокой (козырной) мастью и имеет преимущество перед всеми остальными мастями независимо от её числового значения. Все остальные масти равны друг другу.

*Пример: играется «Желтая 2», затем «Желтая 12». Следующие два игрока не имеют желтого цвета и играют «Синюю 13» и «Чёрную 1». «Чёрный 1» выигрывает, потому что черная масть козырная. Без черной карты «Желтые 12» забрали бы взятку, потому что это была самая высокая карта в масти (желтая) из всех.*

В принципе, игрок должен следовать первой сыгранной масти. Тем не менее, даже если игрок может следовать масти, он всегда может разыграть одну из следующих специальных карт:

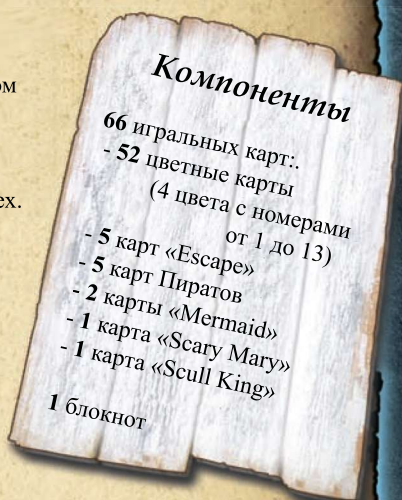
### Специальные карты и их символы



**ПОБЕГ (escape).** Эта карта значением «0» всегда является самой низкой картой. Играется для того, чтобы не выиграть взятку. Но, если все игроки разыграли «Побег», ставку забирает тот, кто первым за круг разыграл «Побег».



**РУСАЛКА (mermaid)** выше всех карт с мастями (также выше чёрной), но бьётся картами Пиратов. Она также выше, Skull King (короля черепов), который позволяет ей обмануть себя: если Русалка находится в той же взятке, что и Skull King, Русалка всегда побеждает (независимо от того, какие ещё карты составляют взятку), также игрок может получить дополнительный бонус.







**ПИРАТЫ.** Эти карты выше, всех мастей включая чёрную (независимо от масти или номинала) и Русалки. Есть только 3 способа не выиграть ни одной взятки, сыграв карту Пирата:

- Пират разыгрывается после другого Пирата.
- Пирата бьёт Scull King независимо от последовательности выкладывания.
- Пирата бьёт Русалка, если в эту же взятку сыгран и Scull King.



**SCARY MARY** можно разыграть как карту Пирата, или как карту Побег (Escape). Разыгрывая эту карту, игрок говорит, в каком значении он играет Scary Mary.



**SCULL KING** может быть побит только Русалкой (Mermaid). Все остальные карты ниже, чем Scull King. Если во взятке есть карта Пирата, которую Scull King побеждает (одна из них - также «Scary Mary», независимо от того, как она используется), игрок может получить дополнительный бонус.

**Напоминание:** **специальные карты можно сыграть в любое время!** Даже если у игрока есть возможность следовать масти!

**Примечания:**

- Если первая сыгранная карта является специальной, следующая сыгранная карта масти определяет масть, которой нужно следовать в этом круге.
- Если первой сыгранной картой является флаг с черепом и костями (черная масть), то игрок, у которого в руке нет чёрной масти, может сыграть карту другой масти. Он не обязан разыгрывать Пирата.
- Если за круг разыгрываются 2 карты Пиратов, то первая сыгранная карта Пирата выше и побеждает второго.
- Если за круг разыгрываются 2 карты Русалок (Mermaid), первая сыгранная карта Русалки выше и побеждает вторую.

**Подсчёт Очков**

Игрок, который берёт то количество взяток, на которе поставил, получает 20 очков за каждую взятку.

**Пример:** Дэвид поставил на 3 взятки, которые он действительно смог выиграть. За этот раунд он получает в общей сложности 60 очков.

Игрок, забравший больше или меньше взяток, чем была его ставка, **не получает ни очков, ни бонусов.** Он получает минус 10 очков за каждую взятку, которая превышает или наоборот недотягивает, до его заявленной ставки.

**Пример:** Саймон поставил на 5 взяток, но забрал только 1. Разница в 4 взятки. Таким образом, он получает -40 очков.

**ВАЖНО!**

Если игрок делает ставку «0 взяток» и не выигрывает ни одной взятки, он получает очки, соответствующие номеру текущего раунда, умноженные на 10.

**Пример:** в 4 раунде Элоиза делает ставку, на 0 взяток. И ей действительно удаётся не выиграть ни одной взятки. За это она получает 40 баллов (4 раза по 10 баллов).

Однако, если игрок всё же вынужден забрать одну или несколько взяток, он получает то же количество очков, только в минус. Если игрок сделал ставку «0 взяток» и ошибся, то не имеет значения взял он одну или, например, три взятки.

**Пример:** в 9 раунде Дэвид делает ставку «0 взяток». Но по ходу раунда ему пришлось забрать 2 взятки. За это он получает -90 очков (9 раунд, поэтому 9 раз по -10 очков).

Так что ставка «0 взяток» очень рискована! Игрок может выиграть много очков, а может много потерять.

**Бонусы**



Бонусные очки можно получить, играя карты с золотыми монетами на символе. Однако игрок может выиграть **бонусные очки только в том случае, если ему удастся правильно сделать ставку.** В случае неудачи бонусные баллы не начисляются.

Если игрок захватил картой **Scull King** одну или несколько карт **Пиратов**, он получает бонус в **30 очков за каждую карту пирата во взятке.** Scary Mary всегда остаётся пираткой, даже если её сыграли как «Побег»(Escape).

Если игрок захватил картой **Русалки** карту **Scull King**, он получает за это бонус в **50 очков.**

**Подготовка к следующему раунду**



Посчитайте количество взяток и запишите набранные очки в блокнот. Лучше всего с этим справится игрок, у которого нет крюка на руке.

В конце раунда, после подсчета очков **все карты снова перетасовываются** и снова раздаются на следующий раунд. Количество карт в руке игрока увеличивается на одну от раунда к раунду.

**Конец игры**

Игра заканчивается после десятого раунда. Игрок, набравший наибольшее количество очков, победил всех.

**Обзор иерархии карт:**



перевод и вёрстка  
polyarnayasobaka

The author and publisher would like to thank all test players and rule readers.



Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

