

# SKULL KING



# AHOJ!

*Podívejte se na sebe, vy suchozemští červi! Měkké dlaně, které nikdy nešplhaly v lanoví, nedrbly paluby a nemáchaly čepelí. Doufám, že se to rychle naučíte, protože na téhle zrádné plavbě bude třeba každé paže.*

*Poklad čeká, ale jen na odvážné, protože po něm jdou i mořské panny a piráti! Zavane vám vítr vítězství nebo ztroskotání na rozeklaném útesu porážky?*

*Máte dost odvahy na to, abyste se ke mně přidali? V tom případě se naloďte a vykřikněte srdečně: „Jo-ho-ho!“*

*- Král lebek*



# ÚVOD

*Král lebek* je hra, ve které sázíte na přesný počet štychů, o nichž předpokládáte, že je v každém kole vyhraje. Budete bojovat se svými soupeři, když se budete snažit o to, aby se vaše vlastní sázka udržela na hladině... A zároveň využijte každou příležitost, abyste potopili své soupeře! Pirát s nejvyšším skóre na konci hry vyhrává a získává titul kapitána sedmi moří!

## OBSAH

- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <i>1 Tabulka výsledků</i>       | <i>Rozšiřující karty (4)</i>    |
| <i>110 Hracích karet:</i>       | Kořist (2)                      |
| <i>Karty barev (56)</i>         | Kraken (1)                      |
| Papoušek (14, zelené)           | Bílá velryba (1)                |
| Mapa pokladu (14, fialové)      | <i>Další položky (36)</i>       |
| Truhlice s pokladem (14, žluté) | Karta hráčské pomoci (16)       |
| Pirátská vlajka (14, černé)     | Karta s připomenutím sázky (16) |
| <i>Speciální karty (14)</i>     | Prázdná karta (4)               |
| Mořská panna (2)                |                                 |
| Pirát (5)                       |                                 |
| Únik (5)                        |                                 |
| Tygrice (1)                     |                                 |
| Král lebek (1)                  |                                 |

# PŘÍPRAVA NA VYPLUTÍ

Před zahájením hry odstraňte z balíčku následující: prázdné karty, karty s kořistí, Krakena a Bílou velrybu. Tyto karty budete používat, až se naučíte pokročilá pravidla. Oddělte karty sázek a karty hráčské pomoci.



Rozdejte hráčům karty hráčské pomoci a dvojice karet s připomenutím sázky. Zbývající karty hráčské pomoci a karty s připomenutím sázky vložte do krabičky. Teď balíček zamíchejte a připravte se na bitvu!



# KLÍČOVÉ POJMY

Pro ty, kdo se ve zdejších vodách nevyznají.

**Štych:** Štych zahrnuje zahrání jedné karty lícem vzhůru každým hráčem v pořadí podle hodinových ručiček. Kdo zahraje kartu s nejvyšší hodnotou, vezme si štych. Získané karty pokládají hráči do balíčku před sebe.

**Kolo:** Kolo znamená jeden nebo více štychů. Počet štychů je dán počtem rozdaných karet. Kolo začíná rozdáním karet a končí, když byly všechny karty zahrány.

**Příklad:** Ve třetím kole jsou rozdány tři karty, takže se zahrají tři štychy.

**Barva:** Sada očíslovaných karet (1-14) stejné barvy (Papoušek, Mapa pokladu aj.).

**Trumf:** Černě orámované karty (Pirátská vlajka) znamenají trumfovou barvu. Ta má vyšší hodnotu než ostatní očíslované karty zbylých tří barev, bez ohledu na hodnotu karty běžné barvy.

**Příklad:** Zelená (Papoušek) 14 je méně než černá 1 (Pirátská vlajka), protože černá je trumf.

**Vedoucí karta:** První karta zahraná v rámci štychu určí postup, který musí být dodržen. Hráči musí zahrát kartu dané barvy, pokud ji mají. Karty bez čísel barvu dodržovat nemusí.



# ROZDÁVÁNÍ KARET

**Král lebek** se hraje na 10 kol. V prvním kole je každému hráči rozdána 1 karta, ve druhém kole jsou rozdány 2 karty a tak dále až do 10 karet, které jsou každému hráči rozdány v desátém kole. Na začátku každého kola se zamíchá celý balíček, včetně karet, které byly zahrány v předchozím kole.

*Kolo 2:*



*Kolo 3:*



*Kolo 4:*



8 hráčů: Když hraje víc než šest hráčů, postarejte se, aby každý hráč měl v závěrečných kolech stejný počet karet. Prostě zopakujte počet rozdaných karet, což každému hráči umožní, aby měl stejný počet karet v každém ze zbývajících kol.

*Kapitánův deník: Až se naučíte základy, můžete upravit počet kol a karet rozdaných v každém kole, jak budete chtít. Pokyny najdete v pokročilých pravidlech.*



# SÁZENÍ

Po rozdání karet a poté, co si prostudujete karty ve své ruce, budete muset určit přesný počet štychů, které hodláte v daném kole získat. Myslete na to, že čím vyšší hodnota karty, tím spíše štych získáte.

Jakmile budete všichni připraveni, udeříte třikrát pěsti do stolu a přitom zvoláte: „Jo-ho-ho!“ Při třetím úderu každý z vás natáhne tolik prstů, kolik činí vaše sázka, nebo ukáže sevřenou pěst, pokud sázíte nulu. (Vaše pěst na stole znamená, že jste připraveni.)

Použijte 2 karty s připomenutím sázky: položte jednu na druhou tak, aby byla vidět hodnota sázky (viz obrázek níže). Pokud máte dost odvahy na to, abyste vsadili 10, prostě položte obě vedle sebe. Jeden z hráčů ať zaznamená sázku každého hráče do tabulky výsledků.

*Kapitánův deník: Pokud vsadíte více než 5, jednoduše řekněte nahlas číslo namísto natahování prstů při třetím úderu.*

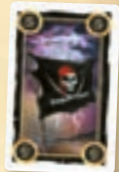


# KARRTY

Rozumět tomu, jak navzájem fungují karty, a jejich hodnotám je naprosto nezbytné k tomu, abyste mohli odhadnout počet štychů, které získáte, takže dávejte dobrý pozor a využijte hráčskou pomoc, pokud potřebujete připomínku.

## KARTY BAREV

V balíčku jsou karty čtyř barev s hodnotami 1 až 14. Jsou tři běžné barvy: Papoušek (zelená), Truhlice s pokladem (žlutá) a Mapa k pokladu (fialová). Pak je trumfová barva: Pirátská vlajka (černá). Pirátská vlajka je trumf, má navrch nad ostatními barvami.



Když je karta barvy zahrána ve štychu jako první (vedoucí), všichni hráči musí ctít barvu a zahrát tu samou barvu (pokud hrají očíslovanou kartu). Pokud nemáte barvu, která byla zahrána jako vedoucí, můžete hrát jinou barvu. Pokud jsou všechny karty téže barvy, získá štych karta s nejvyšším číslem.

Karty bez čísel nenáleží k barvě a lze je hrát bez ohledu na vedoucí barvu.

**Příklad:** Samuel zahraje zelenou 7, Bonny pak položí zelenou 12 a Henry zahraje zelenou 8. Štych vyhrává Bonny.



Když zahrajete jinou barvu (netrumfovou), než je hraná barva, o kartu přijdete, i kdyby měla nejvyšší hodnotu.

**Příklad:** Scarlet zahraje žlutou 8 a Thomas zahraje žlutou 5. Jack nemá žlutou kartu a zahraje fialovou 10. Štych získává Scarlet.



Když můžete zahrát černou (trumfovou), bude mít navrch nad libovolnou kartou jiné barvy, i kdyby tato karta měla vyšší hodnotu.

**Příklad:** Scarlet začne žlutou 12. William následně zahraje žlutou 5. Jack nemá žlutou kartu, tak zahraje černou 2. I když je 2 nejnižší zahrané číslo, Jack získá štych, protože černá trumfne ostatní barvy.



## SPECIÁLNÍ KARTY

Speciální karty vám umožňují porušit pravidla pro karty barev. Jednu můžete zahrát v libovolném štychu, i když byste normálně měli dodržet barvu.

*Kapitánův deník: Zahrnuli jsme pár extra karet, které můžete použít k vytvoření vlastních karet, nabhazení poškozených nebo chybějících karet nebo použít jako podtácky pod nápoje.*



### Únik (5x)



Hodnota 5 únikových karet spočívá v tom, že umožňují „nevyhrát“. Prohrávají vůči všem ostatním kartám. Jsou velmi užitečné, když chcete dostat své sázce a nevyhrát víc štychů, než jste určili v rámci sázky.

*Kapitánův deník: Ve vzácném případě, kdy ve stejném štychu každý hráč zahraje únikovou kartu, Tygřici jako únik nebo kartu s kořistí, získá štych první zahraná karta.*



### Karty postav (9x)

**Piráť (5x):** Pirát přebije všechny očíslované karty. Navzájem vůči sobě mají stejnou hodnotu, takže když je ve štychu zahrán více než jeden pirát, získá štych osoba, která zahrála piráta jako první.



**Tygřice (1x):** Vychytralá Tygřice si vybírá svá střetnutí moudře. Když zahrajete Tygřici, musíte určit, zda se počítá jako pirát nebo jako únik – volba je na vás! Bude mít všechny charakteristiky piráta nebo úniku.



**Král lebek (1x):** Zhouba všech moří je trumfem všech pirátů a přebije všechny očíslované karty a piráty, včetně Tygřice zahrané coby piráta. Jediný, kdo ho dokáže porazit, je mořská panna, která ho naláká do moře za svým pokladem.



**Mořská panna (2x):** Mořská panna trumfne všechny očíslované barvy, ale prohraje s každým pirátem – s výjimkou Krále lebek, který je zlákan jejím pokladem. Pokud obě mořské panny skončí ve stejném štychu, získá štych ta, která byla zahrána jako první.

*Kapitánův deník: Pokud jsou ve stejném štychu zahráni pirát, Král lebek a mořská panna, vyhraje štych mořská panna bez ohledu na pořadí zahrání. Získán je pouze bonus za zajetí Krále lebek mořskou pannou.*



# ZAHÁJENÍ SPECIÁLNÍ KARTOU

Když zahrajete první kartu ve štychu, můžete zahrát kartu barvy nebo speciální kartu. Když je zahrána speciální karta, pravidla pro hraní barev se změní takto:

## *Zahájení únikem*

Když je jako první zahrán únik, Tygřice coby únik nebo kořist, příští hráč určí barvu, která musí být dodržována, pokud rovněž nezahraje některou ze speciálních karet, což by opět stanovení barvy posunulo na dalšího hráče.



## *Zahájení postavou*

Když štych zahájí mořská panna, pirát, Král lebek, Tygřice jako pirát, Kraken nebo Bílá velryba, není žádná barva, kterou by bylo nutné dodržovat. Každý hráč může hrát libovolnou kartu, kterou chce.



# VE SVÉM TAHU

Jakmile skončí sázení, hráč nalevo od rozdávajícího zahraje první kartu štychu tím, že doprostřed stolu položí kartu lícem vzhůru. V pořadí podle hodinových ručiček pak hraje svou kartu každý hráč podle pravidel popsanych výše.

Osoba, která zahrála kartu s nejvyšší hodnotou, získává štych, shromáždí karty na hromádku a hromádku položí před sebe. Pak zahraje kartu, která začíná další štych.



Hráči pokračují ve hře, dokud se neodehrají všechny štychy v daném kole. Pak zaznamenejte skóre každého hráče, včetně všech získaných bonusových bodů, do výsledkové tabulky.

Hráč nalevo od původně rozdávajícího hráče se stane nově rozdávajícím hráčem. Tento nový rozdávající zamíchá všechny karty, včetně karet zahranych v předchozím kole, a pak je rozdává. Oproti předchozímu kolu zvýší počet rozdaných karet o 1.

Po dokončení desátého kola se sečtou závěrečná skóre a hráč s nejvyšším skóre se stane vítězem a je prohlášen za pirátského kapitána sedmi moří!

*Kapitánův deník: Jako nový kapitán klidně můžete posádce nařídít, aby se prošla po prkně. Ale jelikož nemáte šavli, mohlo by dojít ke vzpouře...*

# SKÓRE

Jsou dva způsoby počítání skóre, které můžete používat, když hrajete Krále lebek. Oba jsou zábavné a jedinečné. A když potřebujete s počítáním skóre pomoci? Vyzkoušejte aplikaci dědy Becka!



## SKÓRE PODLE KRÁLE LEBEK

To je klasický systém počítání skóre ve hře Král lebek. Hodí se pro smělou a uvolněnou hru bohatou na rizika i odměny, kde se skóre mění, jako když se plachty třepotají ve větru.

Při počítání skóre podle Krále lebek získáte v kole body jen tehdy, když si správně vsadíte. Když se lišíte, byť i o jediný štych, o body přijdete.

### *Sázka na jeden nebo více štychů*

Když vyhrajete přesně stejný počet štychů, jako jste si vsadili, získáte za každý štych 20 bodů.

**Příklad:** Calvin si vsadil 3 a pak vyhrál 3 štychy.  
To mu získá 60 bodů ( $20 \times 3$ ).





Pokud vyhraje více nebo méně štychů, než jste si vsadili, přijde o 10 bodů za každý štych, který se liší od sázky. Za štychy získané v daném kole nezískáváte žádné body.

**Příklad:** Angela si vsadila 2, ale získala 4 štychy. Počet štychů se liší od sázky o 2, takže přijde o 20 bodů ( $-10 \times 2$ ).

### *Sázka na nulu*

Když si vsadíte na nulu a sázku splníte, je vaše potenciální skóre 10 bodů za každou kartu rozdanou v daném kole. Čím víc karet se rozdává, tím větší bude vaše odměna!

**Příklad:** Kate si v 7. kole vsadí nulu a nezíská žádný štych. Takže její skóre je 70 bodů ( $10 \times 7$ ).

Když ale vsadíte na nulu a získáte jeden nebo více štychů, tak přijde o 10 bodů za každou rozdanou kartu. Nula je ošemetná věc, ale štěstěna přeje odvážným!

**Příklad:** Johnny si v devátém kole vsadí na nulu, ale vyhraje 2 štychy. Takže za dané kolo má -90 bodů.



# BONUSOVÉ BODY

V každém kole máte šanci na získání bonusových bodů, ale jestli nesplníte správně svoji sázku, tak žádné bonusové body nezískáte.

## *Počet karet se čtrnáctkou*

- **10 bodů** za každou kartu se 14 standardní barvy (žlutá, fialová nebo zelená), kterou máte na konci kola.
- **20 bodů** za to, že máte černou (Pirátská vlajka) kartu se 14 na konci kola.

*Kapitánův deník: Každá 14, kterou máte na konci kola, vám zaručí bonus, ať už jste ji zahráli vy sami nebo oponent.*

## *Karty postav*

Když se zmocníte karty s postavou, také získáte bonus:

- **20 bodů** za každou mořskou pannu zajatou pirátem.
- **30 bodů** za každého piráta zajatého Králem lebek.
- **40 bodů** za zajetí Krále lebek mořskou pannou.

*Kapitánův deník: Při získávání těchto bonusových bodů nebraje herní pořadí žádnou roli.*

**Příklad:** Lawrence zahájí štych žlutou 14, Charlotta zahraje piráta. Anne zahraje Krále lebek, protože doufá v bonus za zajetí piráta. Morgan zahraje mořskou pannu a získá štych! A právě Morgan tak získá 10 bodů za vzetí čtrnáctky a dalších 40 bodů za zajetí Krále lebek mořskou pannou. (Král lebek nevyhrál, takže jeho hráč žádný bonus nezíská.)

## TABULKA VÝSLEDKŮ

**(A) Jméno:** každému je snad jasné, co napsat sem.

**(B) Kolo:** pořadí kola (většinou jich hraje 10).

**(C) Rozdané karty:** obvykle stejné číslo jako pořadí kola.

**(D) Sázka a výsledek:** počet štychů, které hodláte vzít, následovaný počtem štychů, které jste v kole skutečně vyhráli.

**(E) Body sázky:** body získané nebo ztracené následkem sázky.

**(F) Bonus:** bonusové body, které v kole případně získáte.

**(G) Body za kolo:** celkový počet bodů za kolo (sázka + bonus).

**(H) Celkový počet:** body z předchozích a aktuálního kola.

**(I) Typ sázky:** dělová koule nebo kartáč (skóre podle Rošťáka).

*Kapitánův deník: Každá tabulka na skóre funguje pro 4 hráče. Když hrají víc než čtyři hráči, použijte dvě tabulky. Další tabulky si můžete vytisknout nebo koupit na našem webu: [www.grandpabecksgames.com/scorepads](http://www.grandpabecksgames.com/scorepads)*

	Rascal	Alyra	Šedovous
1	10	10	20
1	10	10	30
2	20	20	20
2	50	60	20



## SKÓRE PODLE ROŠŤÁKA

Tento způsob skóre je ideální pro lstivé a přemýšlivé hráče, kteří hledají vyrovnanější způsob hry.

Každé kolo mají všichni stejný potenciál na získání bodů bez ohledu na to, na jaké číslo si vsadí. Mohou získat 10 bodů za každou rozdanou kartu v daném kole.

**Příklad:** Je rozdáno pět karet, takže potenciální skóre je 50 bodů bez ohledu na to, zda si vsadíte na 0, 3, 1 nebo 5 štychů.

Co určuje, zda získáte potenciální skóre, jeho část nebo vůbec nic, je vaše přesnost.

**Přímý zásah:** když jste přesně splnili svou sázku.

- Získáte všechny potenciální body v daném kole.

**Letmý úder:** když se od sázky lišíte o 1.

- Získáte polovinu potenciálních bodů za kolo.

**Vedle jak ta jedle:** Když se od sázky lišíte o 2 a více.

- Nezákáte žádné potenciální body za kolo.

### *Bonusové body*

Stejná pravidla se vztahují na bonusy. Získáte všechny potenciální body, když přesně splníte sázku, polovinu, když půjde o letmý úder, a žádné body, když zcela minete.

**Příklad A:** Harry, Shirley a Poe vsadí na 0, 1 a 2 v kole, kde se rozdaly 3 karty (30 potenciálních bodů). Každý z nich přesně splní sázku (přímý zásah), takže každý dostane za dané kolo 30 bodů.

**Příklad B:** V dalším kole, kdy rozdávají 4 karty (40 potenciálních bodů), Harry, Shirley a Poe vsadí na 1, 0 a 4. Harry sázku splní, Shirley se netrefí o jedna a Poe se netrefí o 2.

Jejich skóre pak bude vypadat takto:

- Harry: přímý zásah, plný počet bodů (+40)
- Shirley: letmý úder, polovina bodů (+20)
- Poe: vedle jak ta jedle, žádné body (+0)



## Rošťákova nepovinná pravidla

Láká vás ještě větší riziko i odměna? Tak skóre podle Rošťáka upravte ještě takto. S těmito pravidly si budete vybírat mezi dvěma dělovými náložemi hned po sázce. A to ovlivní potenciální skóre. Svou volbu dáte simultánně najevo, když budete říkat: „Jo-ho-ho!“

**Kartáč** (otevřená ruka): Dodržujete standardní skóre podle Rošťáka.

**Dělová koule** (uzavřená pěst): Získáte 15 bodů za každou rozdanou kartu, když vsadíte správně. Dostanete 0 bodů, když se budete lišit byť i jen o 1. Abyste vůbec získali nějaké body, musíte vsadit naprosto přesně.

**Příklad:** Předpokládejme, že se rozdalo 6 karet a vy jste vsadili na 3.

**Když vyberete kartáč (otevřená ruka):**

- Správná sázka: 60 bodů za kolo (6 x 10).
- Lišíte se o 1: 30 bodů za kolo (6 x 5).

**Když vyberete dělovou kouli (zavřená pěst):**

- Správná sázka: 90 bodů za kolo (6 x 15).
- Lišíte se o 1: 0 bodů 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	



## PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

Zamíchejte a rozdejte karty jako pro 3 hráče (ano, čtete to správně). Budete sázet a dodržovat stejná pravidla jako obvykle, ale s jednou strašidelnou zápletkou. Přidá se k vám Šedovousův duch! Bude ale od vás potřebovat pomoc s hraním svých karet (nemít tělo je vážně problém).

Každé kolo se vy a váš oponent vystřídáte v tom, kdo zahraje první kartu. Bez ohledu na to, kdo z vás to bude, Šedovous vždy bude hrát jako druhý.

Během jeho kola otočte vrchní kartu v jeho ruce a přidejte ji do štychu (na ostatní nenakukujte nebo vás bude chodit strašit). Šedovous není zrovna stratég (a taky proto už není mezi námi), takže nemusí ctít barvu.

Když Šedovous získá štych, bude v příštím hrát první kartu – jinak hraje vždycky druhý. Nesází a nemá skóre. Hraje jen proto, aby škodil ostatním (a i proto už není mezi námi). Když zahraje Tygřici, zahraje ji vždy jako únik.



## PROBUDIL SE DÁVNÝ NEPŘÍTEL

*Z nejtemnějších hlubin oceánu stoupá vzhůru něco strašlivého. Kraken je příšerný pro každého dvounožce. Ale ještě něco se probudilo a hladově po pomstě: velká Bílá velryba, která touží po zápasu, k němuž ani já bych se neodhodlal. Jen zmar čeká na nás ostatní.*

*Myslím, že těhle dvojici bychom se všichni měli klidit z cesty!*

**-KRÁL LEBEK**



# VAROVÁNÍ JSTE BYLI

Už jste si zahráli a chcete do hry přidat další napětí? Tuto další nabídku si představte coby menu, ze kterého můžete vybírat možnosti. Můžete zahrnout právě a přesně ty, které chcete. Abyste se tato pokročilá pravidla naučili, zahrnuli jsme karty hráčské pomoci, které můžete při hře používat.



## *Leviatani z hlubin*

Mějte na paměti, že přidat jak Krakena, tak Bílou velrybu může mít za následek bitvy, na které ještě zdaleka nejste zvyklí. Zkuste do hry napřed přidat jen jednoho z nich, abyste zjistili, jak si vaše posádka povede, než definitivně přidáte oba.



**Kraken (1x):** Piráti se nebojí nikoho než právě Krakena (a jeho příbuzných). Když je zahrán Kraken, je celý štych zničen, protože Kraken ho pozře. Nikdo nevyhraje a karty se odloží stranou. V dalším štychu hraje první kartu hráč, který by byl býval štych získal.



**Bílá velryba (1x):** Kdysi ji pronásledovali velrybáři. Dnes pronásleduje ona je a každé plavidlo, které jí zkříží cestu. Bílá velryba má vliv na speciální karty i očíslované karty svým jedinečným způsobem.

**Speciální karty** jsou zničeny a nemohou vyhrát!

**Očíslované karty** (včetně trumfů) zblednou strachy!

To znamená, že štych vyhraje nejvyšší očíslovaná karta bez ohledu na barvu. Pokud nastane shoda, vyhrává karta zahraná jako první. Pokud byly zahrány jen speciální karty, je štych odložen stranou (jako v případě Krakena) a osoba, která zahrála Bílou velrybu, bude v příštím štychu hrát jako první.

**Příklad:** Cathy vede s černou 2. Ezra zahraje piráta. David zahraje žlutou 14. Lori zahraje Krále lebek. Charlie zahraje Bílou velrybu. Ze speciálních karet se stanou úniky. Karty barev ztratí svou barvu a zůstane jen číslo, takže Davidova 14 vyhraje štych!

## *Rozbouřené vody*

Kraken a Bílá velryba jsou dávní nepřátelé. Když jsou oba zahráni ve stejném štychu, vyhraje jejich souboj ten druhý zahráný. A ta druhá karta pak určí, co se bude dít.

*Kapitánův deník: Když jedna z těch bestii zahájí štych, ostatní už nemusejí dodržovat barvu.*



# DALŠÍ KARTY



**Karty s kořistí (2x):** Je na čase si pomoci k nějakému pokladu, srdíčka! Když zahrajete kartu s kořistí, uzavřete alianci s hráčem, který ji získá. A pokud oba vsadíte správně, získáte oba 20 bonusových bodů.

*Kapitánův deník: Pokud zahájíte štych kartou s kořistí a budou následovat už jen samé úniky, získáte štych vy. Žádná aliance nevznikla, nejsou tedy ani žádné bonusové body!*



**Prázdné karty (4x):** Můžete je použít k náhradě ztracených nebo poškozených karet nebo si dokonce dle libosti můžete vyrobit vlastní karty. Pokud jste si je udělali, podělte se o ně s námi na Facebooku (GrandpaBecksGames)

nebo na Instagramu (@grandpa.becks.games).

*Podělte se s námi o zážitky ze svých pirátských večerů: Pirátské trofeje a kostýmy? Oblíbené sušenky? Staňte se součástí zábavné rodiny Krále lebek!*

# POKROČILÉ PIRÁTSKÉ SCHOPNOSTI

Zpřístupněte si jedinečné schopnosti jednotlivých pirátů! Abyste to dokázali, musíte nejprve s daným pirátem vyhrát nějaký štych, ne ho jen zajmout. Pak piráta musíte okamžitě použít, ne ho přenést do dalšího kola. Obřík Harry je jediný pirát, jehož schopnost lze použít až po posledním štychu kola.



**Rosie de Laneyová:** Lodní kuchařka s temperamentem žhavým jako její koláče a očima modrýma jako moře.

**Schopnost:** Vyberte libovolného hráče, včetně sebe, který bude v příštím štychu hrát jako první.



**Bandita Bendt:** Sirotek vychovaný pašeráky. Bendt je obchodník (a zrádce).

**Schopnost:** Přidejte do své ruky 2 karty z balíčku a pak 2 karty odhodte.



**Rošťák z Roatanu:** Proslulý žoldák a hráč s až podezřele dobrým štěstím.

**Schopnost:** Vsadte 0, 10 nebo 20 bodů. Pokud vsadíte správně, body získáte, pokud špatně, přijdete o ně!



**Nefritová Juanita:** Prý byla mezi jejími předky mořská panna, a tak dokáže předvídat budoucnost.

**Schopnost:** Soukromě se podívejte na karty nerozdané v tomto kole, abyste zjistili, které nejsou ve hře.





**Obřík Harry:** Pro zábavu zápasí s pantery a krokodýly. Jemu se nikdo jen tak nepostaví.

**Schopnost:** Svou sázku můžete o 1 zvýšit, snížit nebo ponechat beze změny.

## RŮZNÉ POČTY KARET

Jste připraveni na cestu? Změňte, kolik kol budete hrát a s jakým počtem karet. Tady máte pár nápadů:

- **Rovnoměrně podél kýlu:** Dvě kola, každé s 2, 4, 6, 8 a 10 kartami v ruce.
- **Šup do pranice:** Jedno kolo s 6, 7, 8, 9 a 10 kartami v ruce.
- **Svižná slaná šarvátka:** Pět kol s 5 kartami v ruce.
- **Široká hráz:** Deset kol s 10 kartami v ruce.
- **Vir:** Dvě kola, každé s 9, 7, 5, 3 a 1 kartou v ruce.
- **Už je po večerce:** Jedno kolo s 1 kartou v ruce a pusa na dobrou noc.

*Kapitánův deník: Nezapomeňte si poznamenat, kolik karet každé kolo rozdáte, do kroužku pod čísly kol na levé straně tabulky výsledků.*

1 ○				
2 ○				

Autoři hry: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck  
Ilustrace: Apryl Stott mit Unterstützung von Tauni Beck  
Design: David Bock

Skull King™. Grandpa Beck's Games®  
Všechna práva vyhrazena ©2012, 2021



© 2024

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg

241284

**Ravensburger**