

Правила настольной игры

«Череп» (Skull)

Автор игры: Эрве Марли (Hervé Marly)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Выдержка из дневника Джозефа, предприимчивого прадеда автора:

«12 августа 1921 г.: Мы наконец достигли порта Сан-Франциско, последнего этапа нашего кругосветного путешествия, с душами, обогатившимися от прошедших встреч, и трюмом, заполненным замечательными подарками от приветствовавших нас людей.

Среди этих реликвий – удивительная коллекция цветов с опьяняющим ароматом и искусно украшенные черепа, использующиеся для поклонения предкам.

Во время наших путешествий их чарующее соседство открыло мой разум, порой чрезмерно рациональный, правилам захватывающей традиционной игры — «Игра черепов».

Это удивительное сочетание блефа и стратегии гласит: «Кто нарушит покой предков, показав их черепа, лишится одной из своих жизней...»

Побужденный таинственной силой, я изобразил эти черепа и цветы на картонных карточках, а затем записал правила игры.

Мы часто упражнялись в этой игре, с восхищением раскрывая все тонкости, необходимые для победы».

Из порта игра распространилась как лесной пожар среди авантюристов Западного побережья. Несколько лет назад игру заново открыли члены байкерских кланов и переименовали её в «Череп и розу»*...

Из уважения к авантюрному предку автора представляем новое издание, вдохновленное странной красотой оригинальной игры.

* Для экспертов: правила совпадают с правилами игры «Череп и розы».

Приятного чтения новым игрокам!

КОМПОНЕНТЫ



В игре представлено 6 племён.

Каждое племя обладает коллекцией священных предметов, состоящей из:

- 3 жетонов с цветком;
- 1 жетона с черепом;
- 1 планшета племени.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача игроков — совершить две успешные попытки, не открыв ни одного жетона с черепом.

Ваши 4 жетона соответствуют 4 “жизням”, которыми вы рискуете в попытке победить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт 1 планшет племени и 4 соответствующих жетона.

Расположите планшет перед собой стороной с черепом вверх.

Возьмите свои жетоны в руку так, чтобы скрыть их лицевую сторону от других игроков.

Выберите первого игрока.

Шаг 1 – ПОДГОТОВКА РАУНДА

Каждый игрок выбирает один из своих жетонов и кладёт его лицевой стороной вниз на свой планшет.



Шаг 2 – ДОБАВИТЬ ЖЕТОНЫ или БРОСИТЬ ВЫЗОВ

ДОБАВИТЬ ЖЕТОНЫ

Первый игрок может положить ещё один жетон поверх ранее выложенного им жетона.

В таком случае игрок слева от него тоже может разместить ещё один жетон на своём планшете — и так далее по часовой стрелке, пока один из игроков не прервёт цепочку.



Игроки выкладывают по **одному жетону за раз**, всегда — **лицевой стороной вниз**.

Размещайте свои жетоны с небольшим **сдвигом**, чтобы всем игрокам было видно, сколько жетонов лежит на планшете.

Анализируйте поведение своих соперников, чтобы раскрыть их стратегию!

БРОСИТЬ ВЫЗОВ

Вместо того чтобы выложить ещё один жетон, игрок может **бросить вызов**.

Игрок называет число жетонов, которое он намерен перевернуть.

Минимальная ставка — 1 жетон. Ставка не должна превышать общее число жетонов, размещённых на планшетах игроков.

Начальная ставка или **шаг повышения** могут быть больше, чем 1 жетон. Начальная ставка может быть равна общему числу жетонов, размещённых на планшетах игроков.

Затем по часовой стрелке каждый игрок должен:

Повысить ставку, назвав большее число жетонов,

ИЛИ

Спасовать, сдвинув свой планшет в центр стола (этот игрок уже не может повысить ставку).

Повышение ставок продолжается, пока все игроки, кроме одного не спасуют. Игрок, сделавший самую высокую ставку, становится **претендентом**.

Если в свой ход в руке у игрока не осталось жетонов, он должен бросить вызов.

Шаг 3 – ПОПЫТКА

Претендент должен перевернуть число жетонов, равное его ставке:

- Сначала игрок переворачивает **ВСЕ** свои жетоны.
- Затем игрок переворачивает жетоны своих соперников в любом порядке.

Игрок может переворачивать даже жетоны, размещённые на планшетах спасовавших игроков.

Будьте осторожны:

- Переворачивайте жетоны по одному, начиная с самого верхнего жетона на планшете.
- Необязательно переворачивать все жетоны соперника.

Если самая высокая ставка равна общему числу жетонов, размещённых на планшетах игроков, переворачивайте жетоны по одному, пока не перевернёте жетон с черепом.

Жетон с черепом был перевернут: Претендент потерпел неудачу!

Ни один жетон с черепом не был перевернут: Претендент преуспел!

Если число жетонов на планшете перед претендентом превышает его ставку, он по одному переворачивает число жетонов, равное его ставке.

НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА

Игроки забирают все свои жетоны обратно в руку. Претендент расстаётся с одним из своих жетонов:

- Претендент перемешивает все свои жетоны и кладёт их веером на стол лицевой стороной вниз. Игрок, чей жетон с черепом перевернул претендент, вслепую выбирает, какой из жетонов претендента убрать из игры. Только претенденту известно, какой жетон он потерял — с черепом или с цветком.
- Если претендент перевернул свой собственный жетон с черепом, он сам решает, какой из своих жетонов убрать из игры.

Если претендент лишается своего последнего жетона, он выбывает из игры и отдаёт свой планшет.

Если претендент выбыл из игры, первым игроком в следующем раунде становится тот, чей жетон с черепом перевернул претендент. Если претендент перевернул свой собственный жетон с черепом, он сам выбирает первого игрока следующего раунда.

Если претендент перевернул жетон с черепом, он уже не может перевернуть оставшиеся жетоны и раскрыть стратегию соперников. Его соперник, впрочем, может перевернуть свои жетоны, чтобы посмотреть на выражение лица поверженного претендента!

УСПЕШНАЯ ПОПЫТКА

Претендент перевернул заявленное число жетонов, не открыв ни одного жетона с черепом. Он переворачивает свой планшет стороной с цветком вверх.

Если его планшет уже лежал стороной с цветком вверх, он становится **победителем**.



Особый случай:

Игрок потерял 3 из 4 своих жетонов. Он кладёт свой оставшийся жетон на планшет в ходе подготовки к раунду.

Игрок не может **добавить жетон**, поэтому он должен **бросить вызов**.

Игрок может **спасовать** или **повысить ставку**.

Если на единственном жетоне, расположенном на планшете игрока, изображён **череп**, игрок **выбывает из игры**.

Изображения на планшетах на стороне с *черепом*:



Изображения на планшетах на стороне с *цветком*:



НОВЫЙ РАУНД

Если претендент не выбыл из игры, он становится первым игроком следующего раунда (см. Шаг 1).

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем игры становится:

- игрок, совершивший 2 успешные попытки,
- ИЛИ**
- последний игрок, не выбывший из игры.

ПРИМЕР ИГРЫ С 4 ИГРОКАМИ

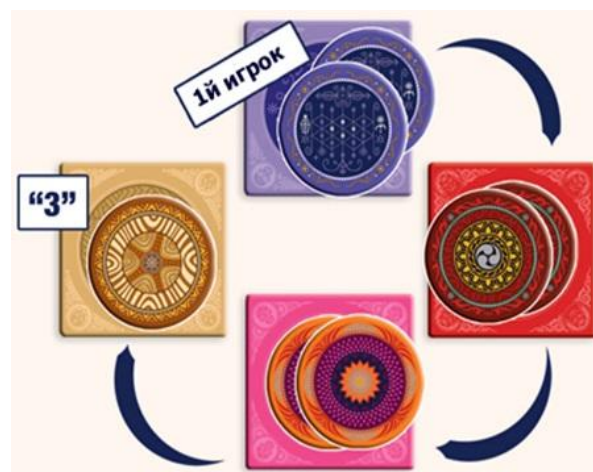
(может быть подстроено под иное количество игроков)

1 Каждый игрок разместил один жетон на своём планшете лицевой стороной вниз.

2 1-й игрок размещает второй жетон, 2-й и 3-й игрок следуют его примеру.

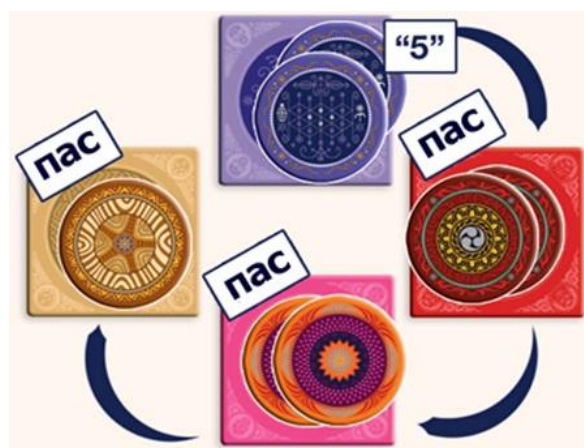
затем

4-й игрок решает не выкладывать второй жетон и бросает вызов. Он делает ставку и называет число жетонов, которое он готов перевернуть (3).



Следующий игрок повышает ставку до 5 жетонов, а два игрока после него пасуют. Игрок, бросивший вызов и сделавший начальную ставку (3), тоже пасует.

Игрок, сделавший самую высокую ставку (5 жетонов), становится претендентом.



3 Попытка

● **Жетоны 1 и 2:** Сначала претендент переворачивает все свои жетоны — 2 жетона с цветком.

Затем он переворачивает жетоны других игроков по одному за раз (на свой выбор).

- **Жетон 3:** На верхнем жетоне этого планшета изображён цветок. Всё прекрасно!
- **Жетон 4:** Единственный жетон на этом планшете — с цветком. Отлично!
- **Жетон 5:** На верхнем жетоне этого планшета изображён цветок. Превосходно!

Претендент не перевернул ни одного жетона — его попытка обернулась успехом.



4 Новый раунд

Игроки забирают все свои жетоны обратно в руку.

Претендент переворачивает свой планшет стороной с цветком вверх. Он становится первым игроком следующего раунда.

Игрок становится победителем после двух успешных попыток.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Быть первым игроком очень выгодно: стоит рискнуть, чтобы занять его место (даже если вы можете потерять жетон).

Не стесняйтесь блефовать, бросая вызов и повышая ставку. Разместить жетон с черепом — это лучший способ создать у будущего претендента ложное чувство безопасности.

Будьте внимательны: В конце игры, когда у игроков в запасе остаётся мало жетонов, особенно важна выигрышная стратегия, поэтому не спускайте глаз со своих оппонентов!

Комментируйте свои действия и старайтесь запутать других игроков (особенно претендента)!

Новичкам не рекомендуется начинать партию втроём – в игре с таким числом игроков важную роль играет тактика, а ошибки дорого обходятся.

Вариант для опытных игроков

Вы можете **объединить две коробки игры** — это позволит вам играть больше чем с 6 игроками, однако самыми интересными являются партии меньше чем с 10 игроками.

Вариант игры: по 2 племени на игрока

В начале игры каждый берёт по два планшета племени и два соответствующих им набора жетонов. Игроки располагают свои племена друг напротив друга с разных краёв стола.

Как и в основном варианте игры, победителем становится игрок, совершивший две успешные попытки с одним из своих двух племён.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!