



Koponyák játéka

A játék története

Részlet Joseph, a játék szerzőjének világjáró nagyapja naplójából:

1921. augusztus 12.: Végre elértünk San Francisco kikötőjébe, világkörüli utunk utolsó állomására. Utunk során rengeteg csodálatos emberrel találkoztunk és fantasztikus emléktárgyakkal elhalmozva térünk haza.

Egyikük egy, az ősök dicsőítésére szolgáló virágcsokor mámorító parfümillattal és gyönyörűen díszített koponyákkal. Ez a relikvia hosszú utazásom során sokszor juttatta eszembe a tradicionális játékot, a Koponyák játékát. A blöff és stratégia különös elegye ez a játék, amiről a helyiek azt mondják: „Aki megzavarja az ősök nyugalját, egyik életével kell fizetnie érte...”

Egyébként talán túlságosan is racionális elmémet annyira hatása alá kerítette e játék és az azt övező atmoszféra, hogy kartonlapokra rajzoltam a koponyákat és a virágokat, hogy kipróbálhassuk a játékot.

Rengeteget játszottunk a Koponyák játékkal, és kijelenthetem, mesterien elsajátítottuk a győzelemhez vezető finom stratégiákat.

A Koponyák játéka a kikötőből futótűzként terjedt el a nyugati parton, de kultuszának tüze rejtélyes módon elhamvadt az idők során. Néhány éve azonban egy motoros banda újra felfedezte, és „Skull&Roses”-nak* nevezte.

Ez az új verzió tiszteletadás a szerző kalandor nagyapja emlékének és az ősi játék különös szépségének.

***A Koponyák játékának szabályai megegyeznek a Skull & Roses című játék szabályaival.**

A játék tartozékai



6 törzs vehet részt a játékban. Mindegyik törzs a következő szent tárgyakkal rendelkezik:

- 3 virágot ábrázoló, nagy kerek kartonlap,
- 1 koponyát ábrázoló, nagy kerek kartonlap,
- 1 négyzet kartonlap „tálca”.



A játék célja

Teljesíts két kihívást!

Egy **kihívás teljesítéséhez** adott számú virágos lapot kell megfordítanod anélkül, hogy koponyát fordítanál fel.

A 4 lapod a 4 életedet képviseli a játékban – nyerd meg a játékot, mielőtt elfogynának az életeid!

A játék előkészítése

Minden játékos választ egy törzset, és magához veszi a hozzá tartozó 4 kerek és 1 négyzetes lapot.

A négyzetes lapot mindenki maga elé teszi, koponyás oldalával felfelé, ez lesz a tálcája.

A 4 kerek lapot minden játékos a kezébe veszi, és képes oldalával lefordítva tartja.

Tetszőleges módszerrel válasszatok kezdőjátékost.

1. lépés – a kör előkészületei

Minden játékos kiválasztja az egyik lapját, és képpel lefordítva leteszi maga elé a tálcájára.

Ha mindenki kész, jöhet a **következő lépés**.



2. lépés – újabb lap letétele vagy kihívás

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásának irányába haladva a sorra kerülő játékos a következő két akció egyikét választhatja:

Újabb lap letétele

A soron lévő játékos letehet **még egy lapot** a kezéből képpel lefordítva a saját tálcájára.

Ezután a következő játékos kerül sorra.

A **kezdőjátékos** az első lapját a többiek után teszi le, hogy előbb szemügyre vehesse a többi játékos viselkedését.



A játékosok a lapjaikat **egyesével** teszik le, nem teljes fedésben, hogy mindig jól **látható legyen a tálcán lévő lapok száma**.

Miután a többiek letették első lapjukat, a kezdőjátékosnak módjában áll kihívást kezdeményezni, ahelyett, hogy letenné az első lapját.

Annak a játékosnak, akinek már **nincs több lapja**, mindenképpen a **kihívás akciót kell** választania.

A kihíváskor bejelentett licit nem lehet 0 és nem lehet több, mint az összesen tálcákra tett lapok száma.

Kihívás

Ha a soron lévő játékos **nem tud vagy nem akar** kártyát letenni, **kihívást kezdeményezhet**. Ehhez be kell jelentenie, hogy az összes játékos által letett lapok közül mennyit szándékozik felfordítani, ez lesz a licit.

Ezután, szintén az óramutató járásának irányában haladva **a többi játékos** kerül sorra, és:

növeli a licitet, azaz bemond egy, az előzőnél nagyobb számot, **VAGY**

passzol, és tálcáját az asztal közepére tolja. A passzoló játékos a továbbiakban már nem vesz részt a licitben.

A licit addig folytatódik, amíg egy kivételével minden játékos passzolt. A benn maradt játékos, **aki a legnagyobbat licitálta, lesz a kihívó**.

A kihívás az összes játékos által letett összes lapra vonatkozik, tehát azokéra is, akik passzoltak.

Most a 3. lépés következik.

A licitet nem csak 1-gyel lehet **növelni, lehet többel is**.

Megengedett **rögtön a tálcára tett összes lap számával kezdeni** a licitet, ezt már nem lehet emelni, a többieknek passzolniuk kell.

3. lépés – a kísérlet

A kihívó most **megpróbál** a legnagyobb licit értékével megegyező számú **lapot felfordítani** a játékosok tálcáiról, a következő szabályok betartásával:

- A kihívónak **először a saját lapjait** kell felfordítania.
- **Ezután a többi** játékos lapjait kell megfordítani, tetszőleges sorrendben.

Vigyázat!

- A lapokat egyesével kell felfordítani.
- Mindig a tálcán lévő legfelső lappal kell kezdeni a felfordítást, majd sorban lefelé haladni.
- Nem kötelező a többi játékos tálcáin lévő összes lapot megfordítani.

Ha a licit értéke megegyezik a tálcákra tett lapok összegével, akkor sorban, **egyesével** fel kell fordítani a tálcákon lévő lapokat, egészen addig, **amíg koponyát nem találunk**.

**Ha a kihívó koponyát talál,
a kihívás sikertelen.**

**Ha a kihívó nem talált koponyát,
a kihívás sikeres.**

Ha a kihívó több lapot tett le, mint a legmagasabb licit, akkor a saját tálcájáról annyi lapot kell felfordítania, amennyi a licitjének az értéke volt.

Sikertelen kihívás

Amikor koponyát fordít fel valaki, a kör azonnal véget ér, és:

- minden játékos visszaveszi lapjait a kezébe;
- a kihívó végleg elveszíti egyik lapját:
 - A kihívó megkeveri az összes lapját, és a játékos, akinek a koponyáját a kihívó felfordította, húz egyet, amit végleg kidob a játékból, anélkül, hogy megnézné. Csak a kihívó tudja, hogy a kidobott lapja virág vagy koponya-e.
 - Ha a kihívó saját koponyáját fordította fel, ő maga választhatja ki, melyik lapját dobja ki.

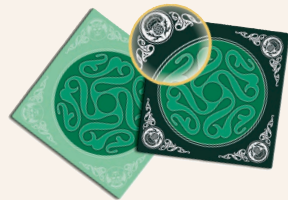
Ha a kihívó az utolsó lapját veszíti el, kiesik a játékból, és a tálcája is kikerül a játékból.

Ha a kihívó kiesett, a következő kör kezdőjátékosa az lesz, akinek a kihívó a koponyáját felfordította. Ha ez a koponya a sajátja volt, a kieső kihívó maga választja ki a következő kör kezdőjátékosát.

Amikor a kihívó felfordít egy koponyát, nem fordíthatja fel a többiek további lapjait, hogy az ellenfelek stratégiája titokban maradjon. A játékosok azonban dönthetnek úgy, hogy felfordítják lapjaikat, például azért, hogy gyönyörköd-hessenek az elbukott kihívó arcában.

Sikeres kihívás

Ha a kihívó a licitjének értékével megegyező számú **virágos** lapot felfordított, **megnyerte** a kihívást, és a virágos oldalával **felfelé** fordíthatja a tálcáját. Ha már a második kihívását nyerte, és a tálcája **már eleve a virágos felével felfelé volt, megnyerte a játékot**.



Különleges eset:

Egy játékos 4 lapjából már 3-at elveszített, így már csak egy lapja maradt.

Ezt a lapot az 1. – kör előkészületei lépésben letette, és most ő van soron.

Attól függően, **hányadik lépésnél** tartunk, a játékosnak következőt kell tennie:

- **2. lépés:** kihívást kell intéznie.
- **Licit:** passzolhat vagy növelheti a licitet.
- **Ha ő a kihívó:** felfordítja a lapját, ami ha koponya, kiesik a játékból.

A játékban szereplő 6 törzs koponyái:



A játékban szereplő 6 törzs virágai:



Új kör

Függetlenül attól, hogy a kihívást sikerrel teljesítette-e vagy sem, **a kihívó lesz a következő kör kezdőjátékosa**. Mindenki kezébe veszi a megmaradt lapjait, és a következő kör az **1-es lépéssel** elkezdődik.

GYŐZELEM

Amint az egyik játékos a **második kihívását** sikerrel teljesíti, megnyeri a játékot, vagy

Ha egy játékost kivéve mindenki kiesett, akkor a benn maradt játékos lesz **a győztes**.

A következő kört mindig az előző kör kihívója kezdi, kivéve, ha kiesett a játékból. Ebben az esetben a kieső játékos bal oldali szomszédja lesz az új kör kezdőjátékosa.

1

Minden játékos letette az egyik lapját a tálcájára.

2

•Újabb lapok letétele

Az 1., a 2. és a 3. játékos sorra letehet egy-egy lapot.

•Kihívás:

A 4. játékos nem tesz le lapot, hanem kihívást indít. 3-as licittel kezd, tehát 3 lap felfordítását vállalja.

Licit:

Az 1. játékos a 3-as kezdeti licitet 5-re emeli.

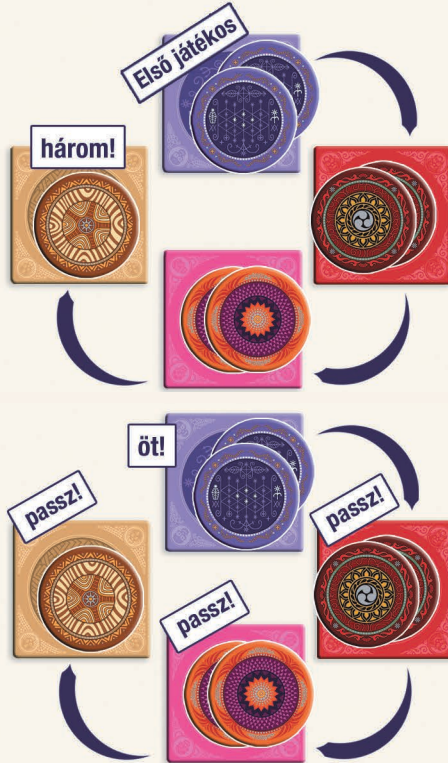
Passzolás:

A 2. és a 3. játékosok sorra **passzolnak**.

Végül a 4. játékos, aki a kihívást kezdeményezte, szintén passzol.

Az 1. játékos maradt benn egyedül az 5-ös licitjével, így **ő lesz a kihívó**.

A kihívó most megpróbálja teljesíteni a kihívást.



3 - A kísérlet

1. és 2. lap: A kihívónak először a két saját lapját kell felfordítania. Mindkét lap virág, így folytathatja, és mostantól ő dönti el, melyik lesz a következő felfordított lap.
3. lap: A 2. játékos felső lapja is virág, így a kihívó folytathatja.
4. lap: A 4. játékos egyetlen lapja szintén virág. Már csak egy lap hiányzik.
5. lap: A 3. játékos felső lapja is virág, megvan az 5 virág.

A kihívó nem fordított fel koponyát, és ezzel megnyeri a kihívást

4 - Új kör

Mindenki kezébe veszi az összes lapját. A kihívó jutalmul **megfordítja** tálcáját, hogy az a virágos oldalával felfelé legyen. Még egy kihívást kell sikerrel teljesítenie, hogy megnyerje a játékot.

Ő **kezdi** a következő kört.



Tippek a játékhoz

Kezdőjátékosnak lenni nagy **előny**.

Általában érdemes kockázatot vállalni, még ha ez egy lapod elvesztésével is járhat. Bátran **blöffölj**, és intézz kihívást vagy emeld a tétet, még akkor is, ha koponyát tettél le. A jövőbeli kihívót ezzel hamis biztonságérzetbe csalhatod a lapjaidat illetően, hogy felfordítsák a koponyádat.

Légy óvatos, mert **a játék végéhez közeledve**, amikor a játékosoknak már kevés lapjuk maradt, van néhány nyerő stratégia. Ha ezeket felfedezed, komoly előnnyel vághatsz neki a végjátéknak.

Bizonytalanítsd el ellenfeleidet azzal, hogy folyamatosan kommentáloz az eseményeket, olyan beszélésekkel, mint „Nem árulok zsákbamacska! Koponyát tettem le!” vagy „Ne! Ne fordítsd fel a másik lapját, mert az tutira koponya!”

A győzelemhez pszichológiailag kell legyőznöd ellenfeleidet.

Kezdő játékosoknak nem ajánljuk a 3 fős játékot, mert kiváltképp taktikus, és igen könyörtelen.

Tapasztalt játékosoknak a következő **játékváltozatot** ajánljuk:

Két doboz alkatrészeinek használatával játszhattok 6-nál többen fővel, de legfeljebb 10-en érdemes.

Több törzzsel való játékváltozat:

Minden játékos 2 törzs kártyáival játszik. A játék menete azonos az alapjátékéval, és az a játékos nyer, akinek az egyik törzsével sikerült két kihívást teljesítenie. Ebben a változatban a játékosok két törzsük egyikének lapjait az asztal velük szemben lévő oldalára teszik, hogy ne egymás után kétszer kerüljenek sorra.

Angol nyelvű weboldal: www.the-skull.com

A Skull Hervé Marly játéka

Illusztráció: Thomas Vuarchex

A kiadó igazgatója: Philippe des Pallières

Tördelés: Caroline Ottavis

Köszönet a játék népes tesztelőcsapatának, különösképpen Bruno Faiduttnak.

© éditions "lui-même" - 2018