

# SKULL KING

## Visió general

**Skull King** és un joc de bases en el qual s'ha d'encertar el nombre exacte de bases que es guanyaran en cada ronda. El jugador amb la puntuació més alta al final del joc guanyarà la partida.

## Contingut del joc

### *Suit Cards*

Parrot (14)  
Pirate Map (14)  
Treasure Chest (14)  
Jolly Roger (14)

### *Special Cards*

Pirate (5)  
Tigress (1)  
Skull King (1)  
Mermaid (2)  
Escape (5)

### *Expansion Cards*

Loot (2)  
Kraken (1)  
White Whale (1)

### *Additional Items*

Player aid card (16)  
Bid Reminders card (16)  
Blank Card (4)  
Scorepad

## Organització

Abans de començar separeu de la baralla el següent: Blank cards (cartes en blanc), Loot cards (cartes de botí), Kraken i White Whale (balena blanca). Les utilitzareu quan apreneu les regles avançades.

Separeu les ajudes del jugador i les cartes d'oferta. Distribuiu les cartes d'ajuda i un conjunt de cartes de recordatori d'oferta a cada jugador. Col·loqueu les ajudes i les cartes d'oferta restants al tapet. Ara remeneu la baralla i prepareu-vos per començar a jugar.

## Distribució de les cartes

Skull King es juga a 10 rondes. Es reparteix 1 carta a cada jugador a la primera ronda, 2 cartes a la segona, i així successivament, acabant amb 10 cartes a cada jugador a la ronda 10. Tota la baralla, incloent-hi totes les cartes jugades a la ronda anterior, es barreja a l'inici de cada ronda.

8 Jugadors: A causa de la complexitat afegida, es recomana un màxim de 6 jugadors en partides amb participants nous o inexperts. Quan es juga amb 8 jugadors, la ronda màxima serà de 8 cartes. Encara es jugaran 10 rondes, però només es repartiran 8 cartes en cadascuna de les 3 últimes rondes.

## Licitació

Després de repartir les cartes i haver estudiat la mà, decidireu el nombre exacte de bases que preveieu que guanyareu en aquesta ronda. Recordeu, com més alt sigui el valor d'una carta, més probabilitats tindreu de guanyar un basa. Un cop estigueu tots preparats, colpejareu els punys a la taula tres vegades mentre crideu a l'uníson "Yo-ho-ho!" Al tercer cop, cada un mostrarà el nombre de dits igual a l'oferta o un puny tancat si s'ofereix zero. En el cas que demaneu més de 5, simplement digueu el número en veu alta en lloc d'estendre els dits al tercer cop. Amb les dues cartes de recordatori d'oferta, col·loqueu-ne una sobre l'altra per marcar l'oferta. Si sou prou valents per fer una oferta de 10, simplement apileu-los tots dos cap per avall. Feu que un jugador registri l'oferta de cada jugador al marcador.

## Els naips

Entendre la interacció de les diverses cartes i el seu valor és essencial per predir amb precisió el nombre de bases que guanyareu, així que presteu molta atenció i després comproveu l'ajuda del vostre jugador si necessiteu un recordatori.

## Naips numerats

A la baralla hi ha 4 colls de cartes numerades 1-14. Hi ha 3 colls estàndard; Parrots (lloros / verd), Treasure Chests (cofres del tresor / groc), Maps (mapes / porpra), i el coll de trumfo: Jolly Roger (negre). Les cartes de Jolly Roger superen (trumfo) els altres 3 colls estàndard. Si una carta de coll es juga primer en una basa (liderant), estableix quin dels 4 colls està en joc. Tots els altres jugadors, si poden, han de jugar una carta del mateix coll, amb l'excepció de cartes especials (vegeu la secció següent). Si no teniu una carta que sigui del mateix coll que la que està en joc, podeu jugar qualsevol carta que trieu.  
*Exemple: Samuel juga un 7 verd, Bonny després posa un 12 verd, i Henry juga un 8 verd. Bonny guanya la basa.*

Quan jugueu una carta de coll estàndard diferent (no trumfo) que el coll que està en joc, la vostra carta perdrà, fins i tot si és el nombre més alt jugat.

*Exemple: Scarlet juga un 12 groc i Thomas juga un 5 groc. Jack no té una carta groga i juga un 14 porpra. Scarlet guanya la basa.*

Si jugueu negre (trumfo), superarà qualsevol carta de coll estàndard, fins i tot les d'un valor numerat més gran.

*Exemple: Scarlet juga amb un 12 groc. William segueix amb un 5 groc. Jack no té una carta groga, així que juga un 2 negre. Tot i que el 2 és el número més baix jugat, Jack guanya la basa perquè el negre supera els altres colls.*

## **Naips especials**

Les cartes especials us permeten trencar les regles que regeixen les cartes numerades. Podeu optar per jugar una en qualsevol basa, fins i tot si normalment es requeriria seguir el seu coll.

## **Naips d'escapament**

**Escapes (5):** Les 5 cartes d'escapament són les cartes de valor més baix del joc i (gairebé sempre) garanteixen que perdreu la basa en què es juguen. Utilitzeu-les sàviament per evitar prendre una basa que no voleu guanyar. En el rar cas que cada jugador jugui una carta d'escapament (o la Tigressa com una escapada) en la mateixa basa, la primera carta d'escapament jugada guanya la basa.

## **Naips de caràcters**

**Pirates (5):** Les cartes pirates superen totes les cartes numerades. Són d'igual rang entre sí, de manera que si es juga més d'una carta pirata en una basa, la persona que va jugar el primer pirata guanya la basa.

**Tigress (1):** L'astuta Tigressa tria les seves batalles sàviament. Quan jugueu a la Tigressa, heu de declarar si comptarà com a pirata o com a escapament; l'elecció és teva!

**Skull King (1):** El flagell dels mars és el triomf dels Pirates i bat totes les cartes numerades i pirates (incloent-hi la Tigressa, quan es juga com un pirata). Les úniques que poden derrotar-lo són les Sirenes, que l'avenen al mar amb el seu tresor preciós.

**Mermaids (2):** Les sirenes superen tots els colls numerats, però perden contra tots els Pirates, amb l'excepció de l'Skull King, que és atret pel seu tresor. Si les dues sirenes acaben en la mateixa basa, la primera jugada guanya la basa. Si un pirata, l'Skull King i una sirena

es juguen en la mateixa basa, la persona que va jugar la Sirena guanya la basa.

## **Liderar amb cartes especials**

Quan iniciu una basa, podeu triar jugar una carta de coll o una carta especial. Quan es juga una carta especial, les regles del coll en joc s'alteren de la següent manera: Liderant amb una escapada (o la Tigressa com una escapada), el següent jugador estableix el coll amb la carta que juga, llevat que jugui una escapada pròpia, que ajornaria l'establiment del coll al següent jugador, i així successivament. Quan una sirena, un pirata o l'Skull King condueix una basa, no hi ha cap coll a seguir i per tant es podrà jugar una carta de qualsevol coll que es triï, o una carta especial.

## **Al vostre torn**

Un cop finalitzada la licitació, el jugador a l'esquerra del repartidor condueix la primera basa jugant una carta cara amunt al centre de la taula. En ordre horari, cada jugador juga una carta seguint les regles descrites en les seccions anteriors. La persona que juga la carta de més alt rang guanya la basa i reuneix les cartes en una pila. Després, juga una carta per liderar la següent basa. El joc continua fins que s'han jugat totes les bases d'aquella ronda. Es completa la ronda anotant la puntuació de cada jugador al marcador. El jugador a l'esquerra del repartidor es converteix en el nou distribuïdor. Aquest jugador barreja totes les cartes, incloses les jugades a la ronda anterior, i després les reparteix, augmentant en 1 el nombre de cartes distribuïdes en la ronda anterior. Després de completar la desena ronda, les puntuacions finals s'esclareixen i el jugador amb la puntuació més alta és declarat vencedor.

## **Puntuació**

Hi ha dos sistemes de puntuació diferents que podeu triar quan jugueu Skull King. Tots dos són divertits i únics.

### **THE SKULL KING SCORING (Regles clàssiques)**

Amb la puntuació de l'Skull King, només guanyeu punts per ronda quan feu una oferta correctament. Si falleu, fins i tot per 1, perdeu punts en el seu lloc.

## **Ofertes d'una basa o més**

Quan guanyeu el nombre exacte de bases que oferíeu, se us concediran 20 punts per cada basa realitzada.

*Exemple: Calvin fa 3 ofertes i després guanya 3 bases. Això li dona 60 punts (20 × 3).*

Captureu més o menys bases de les apostades i perdreu 10 punts per cada basa de més o de menys. No guanyareu punts per cap basa feta en aquesta ronda.

*Exemple: Angela fa 2 ofertes, però pren 4 bases. Falla per 2, de manera que perd 20 punts (-10 × 2).*

## **Oferta Zero**

Demandar zero bases i obtenir l'oferta correcta comporta una puntuació de 10 punts per el nombre de cartes que s'han repartit en aquesta ronda. Com més alt sigui el nombre de cartes, més gran serà la vostra puntuació.

*Exemple: Kate ofereix zero a la ronda 7 i pren zero bases. Anota 70 punts (10 × 7).*

Tanmateix, si feu una oferta zero i guanyeu 1 o més bases, perdreu 10 punts per carta.

*Exemple: Johnny ofereix zero a la novena ronda, però captura 2 bases. Anota -90 punts en aquesta ronda (-10 × 9).*

## **Punts de bonificació**

A cada ronda tindreu l'oportunitat de guanyar punts de bonificació, però feu una oferta equivocada i no puntuarà cap d'ells.

Per cada carta amb el número catorze de cada coll estàndard (groc, porpra o verd) que guanyeu en les vostres bases sumareu 10 punts de bonificació al final de la ronda, i 20 punts per posseir la carta negra amb el 14 (Jolly Roger). Cada 14 que tingueu al final de la ronda us donarà bonificació, ja hagi estat jugat per vos o per un oponent.

## **Cartes de caràcters**

La captura de cartes de caràcters té bonificació: 20 punts per cada sirena presa per un pirata, 30 punts per cada pirata pres per l'Skull King i 40 punts per prendre l'Skull King amb una Sirena. L'ordre de joc no és un factor determinant per guanyar aquests punts de bonificació.

*Exemple: Lawrence lidera amb un groc 14, Charlotte juga un negre 14, i Anne posa un pirata. Morgan juga l'Skull King guanyant la basa. Guanya +10 punts per emportar-se el 14 groc, +20 punts per emportar-se els 14 negre, i +30 punts per emportar-se un Pirata.*

## LA PUNTUACIÓ RASCAL

Aquest mètode de puntuació és ideal per a jugadors astuts i calculadors que busquen una aventura més uniforme. A cada ronda, tots els jugadors tenen els mateixos punts potencials, independentment del nombre de bases que feu. Podeu guanyar 10 punts per cada carta que es reparteixi en aquesta ronda.

*Exemple: es reparteixen 5 cartes, de manera que la vostra puntuació potencial és de 50 punts, tant si feu ofertes 0, 3, 1 o 5. El que determina si guanyes tots, part o cap d'aquests punts potencials és la teva precisió.*

**Direct Hit:** Quan la teva oferta és correcta. Guanya tots els punts de ronda potencials.

**Glancing Blow:** quan falleu la vostra oferta per 1 basa de més o de menys. Guanya la meitat dels punts potencials.

**Complete Miss:** Quan falleu per 2 o més bases la vostra oferta. No es guanya cap dels punts de ronda potencials.

### Punts de bonificació

Les mateixes regles s'apliquen a les bonificacions. Comptareu tots els vostres punts de bonificació potencials si feu un Direct Hit, la meitat si feu un Glancing Blow, i cap si feu un Complete Miss.

*Exemple A: Harry, Shirley i Poe fan ofertes 0, 1 i 2 en una ronda on es reparteixen 3 cartes (potencial de 30 punts).*

*Cada un d'ells aconsegueix un Direct Hit (aconsegueix la seva oferta) i anota 30 punts cadascun per a la ronda.*

*Exemple B: A la següent ronda on es reparteixen 4 cartes (potencial de 40 punts) Harry, Shirley, i Poe oferten 1, 0, i 4, Harry obté la seva oferta, Shirley falla per un, i Poe falla per 2.*

*Aquestes són les seves puntuacions: Harry: Direct Hit = Punts complets (+40), Shirley: Glancing Blow = Mitja puntuació (+20) i Poe: Complete Miss = Sense punts (+0).*

### Regles Rascal opcionals

Més risc i recompensa? A continuació, afegiu aquesta millora a la puntuació del bergantí. Amb aquesta regla, triareu entre dues càrregues de canons immediatament després de les ofertes. Això afectarà la vostra puntuació potencial. Cadascú revelarà la seva elecció simultàniament, amb un "Yo-ho-ho!".

**Grapeshot** (mà oberta): Seguiu la puntuació Rascal estàndard.

**Cannonball** (puny tancat): Guanyareu 15 punts per cada carta jugada, si feu una oferta correctament. Guanyareu 0 punts si falleu, fins i tot per 1. Heu d'obtenir l'oferta correcta per guanyar punts de bonificació.

*Exemple: Suposem que s'han repartit 6 cartes i que n'heu fet 3 bases.*

*Si heu triat Grapeshot (mà oberta): Oferta correcta: Anotareu 60 punts en aquesta ronda (6 x 10).*

*Si falleu per 1: Anotareu 30 punts en aquesta ronda (6 x 5).*

*Si heu triat Cannonball (puny tancat): Oferta correcta: Anotareu 90 punts en aquesta ronda (6 x 15).*

*Si falleu per 1: Anotareu 0 punts en aquesta ronda.*

## **Regles per a dos jugadors**

Barregeu i repartiu 3 mans (sí, ho heu llegit correctament). Licitareu i jugareu seguint les mateixes regles, però amb un gir esgarrifós. Us acompanyarà el fantasma d'en Barbablanca! No obstant això, necessitarà una mica de la vostra ajuda per jugar les seves cartes (no tenir un cos és una veritable llàstima). Cada ronda, vos i el vostre oponent alternareu qui surt. Independentment de quin de vosaltres ho faci, Barbablanca sempre jugarà la seva carta en segon lloc. Al seu torn, gireu la carta superior de la mà i afegiu-la a la basa. En Barbablanca no és gaire estrateg (en part per això és mort), de manera que no ha de seguir el coll. Quan en Barbablanca guanya una basa, lidera la següent, en cas contrari, sempre va segon. No ofereix i no té puntuació. Només juga per agreujar els altres (en gran part per això és mort).

## **Regles avançades**

Un antic enemic s'ha despertat. Des de la part més profunda de l'oceà, alguna cosa terrible ha sorgit. El Kraken és massa per a qualsevol amb dues cames. Però un altre ha sorgit amb fam de venjança. La gran balena blanca sembla estar a l'altura del repte que ni tan sols jo puc guanyar. Només les nostres restes sobreviuen al seu pas. Crec que és millor que ens allunyem del seu camí! - EL REI DE LA CALAVERA.

## **Esteu avisats!**

Voleu afegir més lluita a les vostres batalles? Penseu en aquestes regles afegides com un menú d'opcions per triar. Podeu incloure'n

tantes com vulgueu. Per ajudar-vos a aprendre les regles avançades, s'han inclòs cartes d'ajuda per a jugadors que podeu consultar mentre jugueu. Leviatans de les profunditats sou advertits que afegint tant el Kraken com la balena blanca pot fer algunes batalles nefastes, com mai abans heu vist. Proveu d'afegir només un dels dos al joc al principi, per veure com la tripulació maneja les coses abans d'afegir-hi tots dos.

**Kraken (1):** Els pirates no tenen por de res, excepte potser el Kraken (i els seus sogres). Quan es juga, la basa es destrueix completament, ja que el Kraken ho consumeix tot. Ningú guanya la basa i les cartes es reserven. La següent basa és conduïda pel jugador a l'esquerra de qui va jugar el Kraken.

**White Whale (1):** Un cop caçada pels baleners, ara la balena blanca caça qualsevol vaixell que s'atreveixi a creuar el seu camí. La balena blanca afecta tant les cartes especials com els colls numerats, de maneres úniques.

Les cartes especials es converteixen en cartes d'escapada per fugir en el terror! Les cartes numerades (inclòs el trumfo) es tornen blanques de por! Això vol dir que la carta amb numeració més alta guanya la basa, independentment del seu coll. Si hi ha empat, la primera que es juga és la guanyadora. Si només es jugaven cartes especials, llavors la basa es descarta (com amb el Kraken) i la persona que va jugar la balena blanca és la següent a liderar.

*Exemple: Cathy lidera amb el 2 negre. Ezra juga un pirata. David juga un 14 groc. Lori juga l'Skull King. Charlie juga la balena blanca. Les cartes especials es converteixen en escapades. Les cartes de coll perden el seu color, deixant només el seu número, el que significa que David guanya la basa amb el 14!*

El Kraken i la balena blanca són antics rivals. Quan juguin en la mateixa basa, lluitaran! El segon que es juga guanya, convertint el primer jugat en una escapada. Quan qualsevol d'aquestes bèsties lidera la basa, no s'ha de seguir cap coll.

## Cartes addicionals

**Loot cards (2):** Quan jugueu una carta de botí, entreu en una aliança amb el jugador que la captura. Si feu una oferta correcta, se us concediran 20 punts de bonificació a cadascun. Si lidereu una basa amb una carta de botí i les cartes que segueixen són totes escapades, guanyaríeu la basa. En aquest cas no es formaria cap aliança, de manera que no es concedeix cap bonificació.

**Blank cards (4):** Les cartes en blanc podeu utilitzar-les per substituir cartes perdudes o danyades, o no dubteu a crear les vostres pròpies cartes personalitzades.



## Habilitats pirates avançades

Desbloquegeu l'habilitat única de cada pirata! Per fer-ho, primer heu de guanyar una basa amb aquest pirata en lloc de capturar-lo. A més, s'ha d'utilitzar immediatament i no es porta a la següent ronda. Finalment, però no menys important, no és possible que utilitzeu una habilitat pirata en la basa final d'una ronda.

**Rosie D' Laney:** Una xef de galeres amb un temperament calent com els seus pastissos i ulls freds tan blaus com el mar.

**Habilitat:** Trieu qualsevol jugador, inclòs vosaltres mateixos, per liderar la següent basa.

**Bendt the Bandit:** Un orfe criat per contrabandistes, Bendt és un comerciant (i traïdor).

**Habilitat:** Afegiu 2 cartes a la mà des de la baralla i, a continuació, descarteu 2 cartes.

**Rascal of Roatan:** un famós mercenari i jugador amb sospitosament bona sort.

**Habilitat:** Aposteu 0, 10 o 20 punts. Guanyeu els punts si feu una oferta correcta, perdeu-los si falleu.

**Juanita Jade:** Es rumoreja que l'ascendència de la sirena li concedia el do de l'endevinació.

**Habilitat:** Mireu en privat les cartes que no s'hagin repartit en aquesta ronda per veure quines no estan en joc.

**Harry the Giant:** Conegut per lluitar contra panteres i cocodrils per diversió, ningú s'atreveix a oposar-se a aquest home.

**Habilitat:** Podreu optar per canviar la vostra oferta per més o menys 1, o deixar-la igual.

## Recompte de cartes variables

### Preparats per al vostre viatge?

Canvieu quantes rondes i quantes cartes per mà. Aquestes són algunes idees suggerides:

Even Keeled: Dues rondes, cadascuna de 2, 4, 6, 8 i 10 cartes per mà.

Skip to the Brawl: Una ronda de 6, 7, 8, 9 i 10 cartes per mà.

Swift-n-Salty Skirmish: Cinc rondes de 5 cartes per mà.

Broadside Barrage: Deu rondes de 10 cartes per mà.

Whirlpool: Dues rondes cadascuna de 9, 7, 5, 3, 1 cartes per mà.

Past Your Bedtime: Una ronda d'1 carta per mà, a més d'una abraçada de bona nit.

**Registre del capità:** Assegureu-vos de prendre nota de quantes cartes tractareu en cada ronda, anotant-les als ovals del costat esquerre del full de puntuació sota els números rodons.