



SKULL KING

YO - HO - HO!



O jogo de pontos pesados de piratas de Brent Beck
para 2-6 jogadores, com mais de 8 anos

Antecedentes

Que bobagem é essa das batalhas marítimas com canhões estrondosos e ganchos! Na realidade, tudo era muito mais inofensivo! Veneráveis piratas preferiam manter suas batalhas nas mesas de jogo em tavernas surradas usando cartas de baralho. Aquele que não apenas foi capaz de desvendar mais truques do oponente, mas também conseguiu prever com mais precisão, venceu o concurso.

Objetivo do jogo

O concurso dos piratas dura 10 mãos. Em cada mão, os jogadores têm que oferecer o número de truques que pretendem ganhar nessa mão.

Então, o objetivo é cumprir essa oferta ...

Quem falha em cumprir sua oferta porque ganha muitos ou poucos truques perde a glória e a fama. Pode ser muito lucrativo fazer uma oferta sem truques. Mas também é muito arriscado ...

Durante a primeira mão, cada jogador tem apenas uma carta à sua disposição; de mão em mão, o número de cartas aumenta em um. Em cada mão, os jogadores se esforçam para conseguir o máximo de pontos possível. O jogador que conseguiu coletar o maior número de pontos após 10 mãos é o vencedor..

Componentes

66 Cartas:

- 52 Cartas Coloridas (4 cores diferentes Cada uma nos valores 1 até 13)
- 5 Cartas "Fuga"
- 5 Cartas de Pirata
- 2 Cartas "Sereia"
- 1 Carta "Scary Mary"
- 1 Carta "Skull King"

1 Bloco

Preparando o jogo e fazendo um turno

Todas as cartas são bem embaralhadas. As cartas são distribuídas a cada jogador para que ninguém possa vê-las. O número de cartas muda de uma mão para a outra. Na primeira mão, cada jogador recebe apenas 1 carta, na segunda 2 cartas, etc. até a décima e última mão, cada jogador recebe 10 cartas. Durante todo o jogo, são jogadas tantas rodadas quanto os jogadores estão segurando cartas nas mãos.

[Exemplo: não seria possível ganhar 5 truques se você estivesse segurando quatro cartas, pois haverá apenas quatro rodadas]. Em cada rodada, cada jogador deve jogar uma carta abertamente, uma depois da outra. Isso é chamado de "truque".

Depois de negociar, cada jogador olha para suas cartas e pensa em quantos truques eles ganharão com essas cartas. Para poder ver melhor, remova todos os tapa-olhos.



YO - HO - HO!

Como sinal de que um jogador decidiu o número de truques, ele estica o punho na direção do centro da mesa. Quando todos os jogadores estão segurando seus punhos no meio da mesa, eles proferem o grito de guerra dos piratas "YO - HO - HO". Com o segundo "HO", todos os jogadores abrem seus punhos ao mesmo tempo e esticam tantos dedos quanto truques que eles querem ganhar nessa rodada.

Nota: Quem pensa que é capaz de ganhar mais do que cinco truques se estende por cinco indicadores, ao mesmo tempo que nomeia o número alto e claro.

As ofertas para cada jogador são anotadas na coluna estreita do bloco de notas.

Então, o corte e a punhalada começam:

O jogador à esquerda do carteador começa a rodada jogando a primeira carta. No sentido horário, os outros jogadores **devem seguir o naipe já jogado**. Isso significa jogar uma carta do mesmo naipe. Qualquer jogador que não pode seguir o exemplo joga um diferente (e perde o truque) ou uma caveira e ossos cruzados bandeira (para vencer o truque, se possível).

Quando todos os jogadores jogam uma carta, eles podem ver quem recebe o "truque".

O jogador que venceu o truque o coloca, virado para baixo, na frente dele, cada truque separado de outros truques (permitindo que todos vejam claramente quantos truques o respectivo jogador já possui) e depois joga a primeira carta da próxima rodada.

Quando todas as cartas foram jogadas, a mão termina e as pontuações são anotadas.

Quais cartas existem e qual delas vence o truque?

É sempre o jogador que jogou a carta mais alta que vence o truque. É sempre a carta mais alta do naipe sendo jogada. Se outras cartas de outros naipes forem jogadas além da primeira (o jogador não tem o naipe), seu valor será irrelevante. **Exceção:** A de **caveira e ossos cruzados com bandeira** (preta) é o naipe mais alto e supera todos os outros naipes (independentemente de seu valor numérico). Todos os outros naipes têm a mesma classificação.

Exemplo: Um "Amarelo 2" é reproduzido, seguido de um "Amarelo 12". Os próximos dois jogadores não têm amarelo e jogam um "13 azul" e um "preto 1". O "Preto 1" vence o truque porque o preto é sempre o naipe mais alto. Sem a carta preta, o "12 Amarelo" teria vencido o truque, porque era o carta mais alto do naipe (amarelo) sendo jogado.

Por uma questão de princípio, **um jogador deve seguir o naipe jogado** pela primeira vez. No entanto, mesmo que ele possa seguir o naipe, ele sempre **pode** jogar uma das seguintes **cartas especiais**:

Cartas especiais e seus símbolos



Fuga: Esta carta vale "0" e é sempre a carta mais baixa. É jogada para não ganhar um truque. No entanto, se todos os jogadores jogarem uma carta "Fuga", o truque será ganho pelo jogador que jogou a primeira **carta de Fuga**.



A **Sereia** é a **mais alta** que **todas as cartas dos naipes** (também mais alta que a caveira e os ossos cruzados), mas é superada pelas cartas de pirata. Também é mais alta que o Skull King, porque este último se deixa seduzir por ela: Se a Sereia está no mesmo truque que o Skull King, a Sereia sempre vence o truque (não importa que outras cartas também estejam no truque) e o jogador recebe um bônus adicional.



Piratas: Essas cartas são maiores do que todas as cartas de um naipe (independentemente do naipe ou valor) e da Sereia.

Existem apenas três maneiras de **não** ganhar truques com uma carta de Pirata:

- É jogando depois de outra carta de pirata.
- É superado por um Skull King jogado mais tarde ou depois do Skull King.
- É superado por uma Sereia jogada no mesmo truque que o Skull King.



O **Scary Mary** pode ser jogado como uma carta de pirata ou como uma carta de Fuga. Ao jogar esta carta, o jogador diz em qual função ele deseja usar a Scary Mary.



O **Skull King** só pode ser superado por uma sereia. Todas as outras cartas são inferiores ao Skull King. Se houver uma carta de Pirata no truque que é ganha com o Skull King (uma delas também é a Scary Mary, não importa como seja usada), o jogador recebe um bônus.

Mais uma vez, como lembrete: **Cartas especiais podem ser jogadas a qualquer momento!** Mesmo que seja possível seguir o exemplo!

Notas:

- Se a primeira carta jogada for uma carta especial, a próxima carta do naipe a ser jogada determina o naipe a ser seguido na rodada seguinte.
- Se a primeira carta jogada é uma caveira e ossos cruzados (preto), um jogador que não tem caveira e ossos cruzados na mão pode jogar uma carta de outro naipe. Eles não precisam jogar um pirata.
- Se 2 cartas de Pirata forem jogadas em uma rodada, a primeira jogada é mais alta e vence o truque.
- Se 2 cartas de Sereia são jogadas em uma rodada, a primeira jogada é maior e vence o truque.

Pontuação

Um jogador que **oferece seu número de truques corretamente** recebe **20 pontos por truque que ganhou**.

Exemplo: David oferece três truques que ele realmente recebe. Ele recebe um total de 60 pontos.

Um jogador que ganha mais ou menos truques do que lance, não recebe mais pontos nem pontos de bônus. Eles recebem **10 pontos negativos por cada truque a mais ou menos** do que sua oferta.

Exemplo: Simon oferece 5 truques, mas vence apenas 1 truque. A diferença é de 4 truques. Então ele recebe 40 pontos negativos.



Se um jogador fizer um lance por **"sem truques"** e conseguir não fazer um truque, ele receberá pontos correspondentes à rodada atual, multiplicados por 10.

Exemplo: Na quarta rodada, Eloise faz uma tentativa de ganhar nenhum truque. No final da rodada, ela conseguiu não ganhar nenhum truque. Ela recebe 40 pontos por isso (rodada 4 vezes 10 pontos).

No entanto, se um jogador não conseguir fazer isso e for forçado a fazer **um ou mais truques**, ele receberá o mesmo número de pontos, mas como **pontos negativos**. Se um jogador oferece "nenhum truque" e prova estar errado, é irrelevante se ele recebe um ou, por exemplo, três truques.

Exemplo: Na rodada 9, David faz uma tentativa de ganhar nenhum truque. Mas, no decorrer da rodada, ele teve que fazer dois truques. Ele recebe -90 pontos por isso (rodada 9 vezes 10 pontos).

Portanto, um lance sem truques também é arriscado! Isso pode significar que um jogador ganha muitos pontos, mas também pode perder muito.

Pontos bônus



Os pontos de bônus podem ser ganhos com cartas com moedas de ouro nos símbolos. No entanto, um jogador só pode ganhar pontos de bônus

se conseguir exatamente tantos truques quanto seu lance. Se um jogador não conseguir, nenhum ponto de bônus será concedido.

Se um jogador pegar uma ou mais cartas de pirata em um truque com o rei da caveira, esse jogador recebe um bônus de 30 pontos por cada carta de pirata no truque. A Maria Assustadora sempre conta como um pirata, apesar de ter sido interpretada como a "Fuga".

Se um jogador pegou o Rei da Caveira com sua Sereia em um truque, ele recebe um bônus de 50 pontos por isso.

O Bloco de notas

O número de truques oferecidos e os pontos marcados são anotados no bloco de notas. Este trabalho é melhor realizado por um jogador sem gancho em uma mão.

Depois que uma mão é jogada e as pontuações anotadas, todas as cartas são embaralhadas novamente e distribuídas novamente para a próxima mão. O número de cartas aumenta em uma de uma mão para a outra.

Fim do Jogo

O jogo termina depois de 10 mãos. O jogador com a pontuação mais alta fez uma oferta inteligente, venceu com sucesso e venceu a batalha.

Visão geral do ranking:

