

SKULL KING®



¡Hey, Ahí!

¡Mirad a ese grupo de marineros de agua dulce! Sus suaves manos delatan que no han escalado nunca las jarcias, limpiado las cubiertas o blandido una espada. Espero que aprendan rápido, porque necesito todas las manos que pueda conseguir en este traicionero viaje.

El tesoro espera, pero solo para los más audaces, ¡ya que las sirenas y los piratas también lo buscan! ¿Seréis alzados por los vientos de la victoria o caeréis por el escarpado arrecife de la derrota?

¿Sois lo suficientemente valiente como para uniros a mi tripulación? Si es así, subid a bordo y gritad fuerte "To-ho-ho!"

- EL RET CALAVERA.





MIRA NUESTRO CÓMO SE JUEGA

www.gbecks.com/sk-vid

RESUMEN

Skull King es un juego de bazas en el que deberás pujar el número exacto de bazas que crees que ganarás en cada ronda. Lucharás con tus oponentes mientras te esfuerzas por mantener tu apuesta a flote... ¡mientras aprovechas tus oportunidades para hundir a tus rivales! El pirata con mayor puntuación ganará la partida y obtendrá el título de Capitán de los Siete Mares!



Contenido

Cartas de Palo

Loro (14)
Mapa del Pirata (14)
Cofre del Tesoro (14)
Jolly Roger (14)

Cartas Especiales

Pirata (5)
Tigresa (1)
Rey Calavera (1)
Sirena (2)
Huida (5)

Cartas de Expansión

Botín (2)
Kraken (1)
Ballena Blanca (1)

Objetos Adicionales

Carta de Ayuda (16)
Carta de Recordatorio (16)
Carta en Blanco (4)
Bloc de Puntuación



PREPARACIÓN PARA ZARPAR

Retira lo siguiente del mazo antes de comenzar:
las cartas en blanco, las de Botín, el Kraken y la Ballena Blanca. Las utilizarás cuando aprendas las reglas avanzadas.
Separa las cartas de ayuda de jugador y de ayuda para pujar.



Reparte un juego de cartas de ayuda de jugador y de puja a cada jugador. Coloca las cartas de ayuda de jugador y de puja restantes en la caja. ¡Baraja el mazo y preparaos para el combate!



PALABRAS CLAVE

Para aquellos no familiarizados con estas aguas.

Baza: Consiste en que cada jugador, en sentido horario, juega 1 carta bocarriba sobre la mesa. El que juegue la carta de mayor valor gana y toma la baza. El jugador conserva las cartas en una pila frente a él.

Ronda: Consiste en 1 o más bazas. El número de bazas en cada ronda lo determina el número de cartas repartidas. Una ronda comienza repartiendo cartas y finaliza cuando se han jugado todas las cartas repartidas.

Ejemplo: En la tercera ronda se reparten 3 cartas por lo que se harán 3 bazas en esa ronda.

Palo: Las cartas de Palo están numeradas del 1-14, en 4 colores.

Triunfo: Las cartas de borde negro (Jolly Roger) son las del palo del triunfo. Ese palo tiene un valor mayor que el de las cartas numeradas de los otros tres colores.

Ejemplo: El 14 Verde (Loros) es de menor valor que el 1 negro (Jolly Roger) ya que el negro es el Triunfo.

Carta Principal: La primera carta jugada en una baza sienta el patrón que deberá seguirse. Los jugadores deben jugar ese palo si lo tienen. Las cartas sin número no necesitan 'seguir el palo.'



REPARTIR CARTAS

Skull King se juega durante 10 rondas. Se reparte 1 carta a cada jugador en la ronda 1, 2 en la segunda y así sucesivamente, terminando repartiendo 10 cartas a cada jugador en la ronda 10. Todo el mazo, incluyendo **todas las cartas** jugadas en la ronda anterior, se baraja al inicio de cada ronda.

Ronda 2:



Ronda 3:



Ronda 4:



8 Jugadores: Al jugar con más de seis jugadores, aseguraos de que cada jugador tiene el mismo número de cartas en las rondas finales. Solo repite el número e cartas repartidas que os permita que cada jugador tenga el mismo número de cartas en cada una de las rondas finales restantes.

Bitácora del Capitán: Tras aprender lo básico, puedes cambiar el número de rondas y de cartas repartidas en cada ronda a vuestro gusto. Consulta las reglas avanzadas.

APOSTAR

Tras repartir las cartas y haber estudiado vuestra mano, decidiréis el número exacto de bazas que creéis que ganaréis esa ronda. Recordad que cuanto mayor sea el valor de una carta más probabilidades habrá de ganar una baza.

Una vez listos, golpead vuestros puños sobre la mesa al unísono tres veces mientras gritáis “¡Yo-ho-ho!” Al tercer golpe extended tantos dedos como vuestra apuesta y el puño cerrado si la apuesta será cero. (Vuestro puño sobre la mesa indica que estáis preparados)

Utilizad las 2 cartas de recordatorio, colocando una sobre la otra para indicar la apuesta (mirad debajo). Si sois tan osados como para apostar 10, solo apilad ambas bocabajo. Que un jugador anote las apuestas de cada jugador en el bloc.

Bitácora del Capitán: Si alguien apuesta más de 5, que diga el número voz alta en lugar de extender sus dedos tras el tercer golpe con el puño.



LAS CARRRRRTAS

Entender la interacción de las diferentes cartas y su valor es esencial para predecir con exactitud el número de bazas que ganaréis, así que poned atención y después comprobad la ayuda de jugador si necesitáis recordar algo.

CARTAS DE PALO

Hay 4 palos de cartas numerados del 1-14 en el mazo.

Hay tres palos normales; Loro (Verde), Cofre del Tesoro (Amarillo), Mapa del Tesoro (Lila) y el palo del triunfo: Jolly Roger (Negro). Las cartas de Jolly Roger son superiores a la de las otras tres palos.



Si se juega primero una carta de palo en una baza (carta principal), los jugadores deben 'seguir el palo' y jugar el mismo palo (si van a jugar una carta numerada). Si no tenéis el palo principal, podéis jugar cualquier otro. Si todas las cartas jugadas son del mismo palo, el número de mayor valor ganará la baza.

Las cartas no numeradas son de palo y se pueden jugar sin importar la carta principal.

Ejemplo: Marina juega un 7 verde, Kiara lanza un 12 verde y Koldo un 8 verde. Kiara ganará la baza.

Cuando se juega un palo distinto (que no sea triunfo) del que está en juego, esa carta perderá aunque sea el número más alto jugador.

Ejemplo: Marina juega un 12 amarillo y Sergio un 5 amarillo. Koldo no tiene cartas amarillas y juega un 14 lila. Marina ganará la baza.



Si podéis jugar negro (triunfo), venceréis a cualquier otra carta normal, incluso a aquellas que sean de mayor número.

Ejemplo: Marina lidera con un 12 amarillo. Koldo sigue con un 5 amarillo. Sergio no tiene amarillas y juega un 2 negro. Aunque el 2 es el menor número jugado, Sergio ganará la baza ya que el negro gana al resto de palos.



CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales os permiten romper las reglas que rigen las cartas numeradas. Podéis decidir jugar una en cualquier baza, incluso si estuviéseis obligados a seguir el palo.

Bitácora del Capitán: Se incluyen algunas caras extra que podéis usar para hacer vuestras cartas, sustituir cartas perdidas o dañada o para posa-vasos.



Cartas de Huida



Huida (5): Las 5 cartas de huida pueden ser jugadas para 'no ganar' al considerarse de valor 0. Pierden con el resto de cartas. Son muy útiles para asegurarnos no ganar más bazas de las que se han pujado.

Bitácora del Capitán: En el extraño caso de que toda las cartas jugadas en la misma baza sean de huida, Tigresa como un huida o una carta de botín; la primera carta jugada ganará la baza.

Cartas de Personaje



Pirata (5): Las cartas de Pirata superan a todas las cartas numeradas. Todas son de igual valor, por lo que si se juegan más de una en la misma baza, quien haya jugado el primer pirata ganará la baza.



Tigresa (1): La astuta Tigresa elige sabiamente sus combates. Al jugar la Tigresa, debéis declarar si contará como Pirata o como Huida; ¡la elección es vuestra! Asume todas las características de un pirata o de una huida.

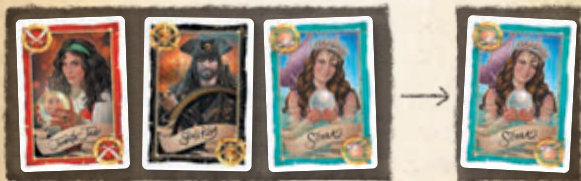


Rey Calavera (1): El azote de los mares es el triunfo de los Piratas y vence a todas las cartas numeradas y todos los Piratas (incluida la Tigresa al ser jugada como Pirata). Las únicas que puede derrotarle son las Sirenas, atrayéndolo al mar con su precioso tesoro.



Sirena (2): Las Sirenas vencen a todos los palos numerados pero pierden con todos los Piratas, con la excepción del Rey Calavera, que es atraído por su tesoro. Si se juegan ambas Sirenas en la misma baza, la primera que fue jugada ganará la baza.

***Bitácora del Capitán:** Si se juegan en la misma baza un Pirata, el Rey Calavera y un Sirena, la Sirena ganará la baza siempre, sin importar el orden en que se jugaron. Solo se ganará la bonificación de la Sirena por capturar al Rey Calavera.*



CARTA PRINCIPAL CON CARTAS ESPECIALES

Cuando se lidera una baza, puedes elegir si jugar una carta de palo o una carta especial. Cuando se lidera con una carta especial, las reglas de carta principal se modifican del siguiente modo:

Carta Principal con una Huida

Cuando una Huida, Tigresa como Huida o Botín son la carta principal, el siguiente jugador establece el palo que se debe seguir, a menos que juegue una de ellos también, lo que haría que el siguiente jugador estableciese el palo.



Carta Principal con un Personaje

Cuando una Sirena, un Pirata, el Rey Calavera, la Tigresa como Pirata, el Kraken o la Ballena Blanca son la carta principal de una baza, no hay palo que seguir en esa baza. Cada jugador puede jugar la carta que prefiera.



DURANTE TU TURNO

Una vez completada la apuesta, el jugador a la izquierda del que repartió comienza la primera baza jugando una carta bocarriba en el centro de la mesa. En sentido horario, el resto de jugadores juegan una carta siguiendo las reglas citadas anteriormente.



Quien haya jugado la carta más alta ganará la baza. Reúne las cartas en una pila y colócala frente al jugador que ganó. Después, jugará una carta liderando la siguiente baza.

El juego sigue hasta que se hayan jugado todas las bazas de la ronda. Anota la puntuación de cada jugador incluyendo los puntos de bonificación obtenidos en el bloc de puntuación.

El jugador a la izquierda del que repartió será el que reparta en la ronda siguiente. Éste barajará **todas** las cartas, junto con las jugadas en la ronda anterior y las reparte aumentando el número de cartas repartidas de la ronda anterior en 1.

Tras terminar la décima ronda, se apuntan las puntuaciones finales y, ¡el jugador con mayor puntuación será declarado ganador y capitán pirata de los siete mares!

Bitácora del Capitán: Como nuevo capitán, ¡puedes ordenar a tu tripulación que camine por la plancha o el perro! Aunque podrías sufrir un motín si lo haces...

PUNTUACIÓN

Puedes elegir entre dos sistemas distintos de puntuación al jugar a *Skull King*. Ambos son divertidos y únicos. ¿Necesitas ayuda para anotar los puntos? ¡Inténtalo con la App de Puntuación de *the Grandpa Beck's*!

PUNTUACIÓN DEL REY CALAVERA



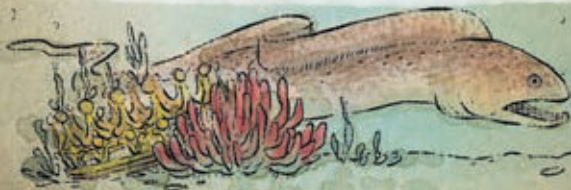
Es el sistema clásico de puntuación de *Skull King*, excelente para el juego casual y atrevido, lleno de riesgos y recompensas, donde las puntuaciones varían.

Con esta puntuación, solo obtenéis puntos en una ronda cuando acertáis la apuesta. Si falláis, aunque sea por 1, perdéis puntos.

Apostar Una o Más

Cuando conseguís el número exacto de bazas apostadas, obtenéis 20 puntos por cada baza ganada.

Ejemplo: Óscar apuesta 3 y consigue 3 bazas. Esto le otorga 60 puntos (20×3).



Conseguir más o menos bazas que las apostada, os hará perder 10 puntos por cada baza que os hayáis equivocado. No ganáis puntos por capturas esa ronda.

Ejemplo: Koldo apuesta 2 pero consigue 4 bazas. Ha fallado por 2 por lo que pierde 20 puntos (-10×2).

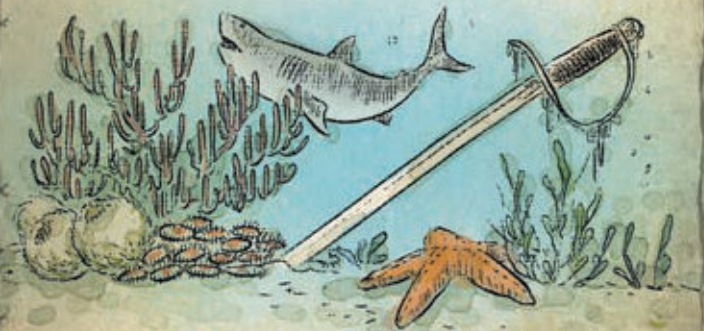
Apostar Cero

Si se apuesta cero y se acierta tu puntuación será 10 veces el número de cartas repartidas durante esa ronda. ¡Cuanto mayor sea el número de cartas, mayor será el premio!

Ejemplo: Marina apuesta cero en la ronda 7 y acerita. Anotará 70 puntos (10×7).

Sin embargo, si se apuesta cero y se consigue 1 o más bazas, se pierden 10 puntos por carta repartida durante esa ronda. Las apuestas de cero son arriesgadas, ¡pero la fortuna es de los audaces!

Ejemplo: Irene apuesta cero en la ronda novena y consigue 2 bazas. Perderá 90 puntos esa ronda.



PUNTOS DE BONIFICACIÓN

Cada ronda podréis obtener puntos de bonificación, pero si falláis la apuesta no obtendréis ninguno.

Las Cartas de Número Catorce

- 10 puntos por cada carta 14 de palo normal (verde, lila o amarilla) que tengas al final de la ronda.
- 20 puntos por poseer la carta 14 negra (Jolly Roger) al final de la ronda.

Bitácora del Capitán: Cada 14 que tengáis al final de la ronda os otorga bonificación. Ya la hayáis jugado vosotros o un rival.

Carta de Personaje

Capturar (conseguir) cartas de personaje otorga puntos extra:

- 20 puntos por cada Sirena capturada por un Pirata.
- 30 puntos por cada Pirata capturado por el Rey Calavera.
- 40 puntos por capturar al Rey Calavera con una Sirena.

Bitácora del Capitán: El Orden de turno no es un factor determinante para obtener estos puntos adicionales.

Ejemplo: Sergio comienza la ronda con un 14 amarillo, Marina juega un Pirata, Kiara juega un Rey Calavera con la esperanza de capturar un Pirata. Óscar juega una Sirena, ¡ganando la baza! Óscar gana +10 puntos por llevarse el 14 amarillos más 40 puntos por capturar al Rey Calavera con la Sirena. (El Rey Calavera no ganó por lo que no se otorga esa bonificación del Pirata).

LA HOJA DE PUNTUACIÓN

- (A) **Nombre:** Seguro que sabéis que se pone aquí.
 (B) **Ronda:** Número de Ronda (normalmente se juegan 10).
 (C) **Cartas Repartidas:** Suelen ser tantas como número de ronda.
 (D) **Apuesta y Resultado:** Número de bazas que pretendéis ganar esa ronda seguido por el total de bazas conseguidas.
 (E) **Puntos:** Puntos ganados o perdidos según la apuesta.
 (F) **Bonificación:** Puntos extra obtenidos en la ronda.
 (G) **Puntos de Ronda:** Puntos totales (Apuesta + Bonificación).
 (H) **Puntuación Total:** Puntos anteriores + actuales.
 (I) **Tipo de Apuesta:** Bola de Cañón o Metralla (Puntuación Bribón).

Bitácora del Capitán: Cada hoja de Puntuación vale para hasta 4 jugadores. Usa dos hojas para partidas de más de cuatro jugadores. Se pueden comprar más hojas o imprimirlas en nuestra web. www.grandpabecksgames.com/scorepads

	A Rascal	Alyra	Greybeard
B 1	D 0/0 E 10 F	0/0 10 -	1/1 20 10
C 1	G 10 H	I 10 10	30 30
2	1/1 20 30	2/0 -20 -	0/1 -20 -
2	50 60	-20 -10	-20 10
3			

LA PUNTUACIÓN BRIBÓN



Este método de puntuación es ideal para jugadores astutos y calculadores que busquen una aventura más equilibrada.

Cada ronda, **todos** los jugadores tienen los mismos puntos potenciales, sin importar su apuesta. Podéis ganar 10 puntos por cada carta repartida esa ronda.

Ejemplo: se reparten 5 cartas, por lo que la puntuación potencial será de 50 puntos, ya apostéis 0, 3, 1 o 5.

Lo que determina si ganáis todos, algunos o ninguno de esos puntos potenciales será vuestra precisión.

Acierto Directo: Es cuando acertáis exactamente la apuesta.

- *Obtenéis todos los puntos potenciales de la ronda.*

Por los Pelos: Es cuando falláis la apuesta por 1 baza.

- *Obtenéis la mitad de puntos potenciales de la ronda.*

Fallo Total: Es cuando falláis por 2 bazas o más.

- *No obtenéis ninguno de los puntos potenciales de la ronda.*

Puntos de Bonificación

Se aplican las mismas reglas de bonificación. Sumaréis **todos** los puntos de bonificación si conseguís un acierto directo, la **mitad** si es por los pelos y **ninguno** si es un fallo total.

Ejemplo A: Sergio, Marina y Koldo apuestan 0, 1 y 2 en una ronda donde se reparten 3 carta (30 puntos potenciales). Todos ellos consiguen un acierto directo (logran la apuesta) y anotan 30 puntos cada uno en esa ronda.

Ejemplo B: En la ronda siguiente, con 4 cartas (40 puntos potenciales) Sergio, Marina y Koldo apuestan 1, 0 y 4. Sergio logra su apuesta, Marina falla por los pelos y Koldo falla por 2.

Estos son las puntuaciones que deberían anotarse:

- *Sergio: Acierto Directo = Todos los puntos (+40)*
- *Marina: Por los Pelos = La mitad de puntos (+20)*
- *Koldo: Fallo Total = Ningún punto (+0)*



Reglas de Bribón Opcionales

¿Deseáis más riesgo y recompensas? Añadid esta mejora a la Puntuación de Bribón. Con esta regla, elegiréis entre dos cartas de cañón inmediatamente después de apostar. Esto afectará a la puntuación potencial. Cada uno revelará su elección simultáneamente con un “¡Yo-ho-ho!”

Metralla (mano abierta): Sigue las reglas de Bribón habituales.

Bola de Cañón (puño cerrado): Obtenéis 15 puntos por cada carta repartida, si apuestas correctamente. Ganáis 0 si falláis, incluso por 1. Debéis acertar la baza para obtener cualquier bonificación.

Ejemplo: Si se reparten 6 cartas y apostáis 3.

Si elegís Metralla (mano abierta):

- *Apuesta correcta:* Anotáis 60 puntos en la ronda (6x10).
- *Falláis por 1:* Anotáis 30 puntos en la ronda (6x5).

Si elegís Bola de Cañón (puño cerrado):

- *Apuesta correcta:* Anotáis 90 puntos en la ronda (6x15).
- *Falláis por 1:* Anotáis 0 puntos en la ronda.

	1	2	3	4	5	6
1	1 1	1/0 5	5 5	0/0 15	15 15	1/0 0
2	2 2	1/1 40	30 45	1/1 20	20 35	0/0 30

REGLAS A 2 JUGADORES

Baraja y reparte 3 manos (sí, habéis oído bien). Apostaréis y jugaréis con las reglas habituales, pero con un giro aterrador. ¡Os acompañará el fantasma de Barba Gris! Sin embargo, él necesitará un poco de tu ayuda para jugar sus cartas (no tener cuerpo es un auténtico fastidio).

Cada ronda, tu oponente y tú alternaréis quien empiece. Independientemente de quién lo haga, Barba Gris siempre jugará su carta en segundo lugar.

Durante su turno, voltea la carta superior de su mazo y añádela a la baza (no la miréis a menos que queráis estar malditos). Barba Gris no es un gran estratega (en parte por eso está muerto) así que no tiene que seguir un palo.

Cuando Barba Gris gana una baza, comienza la siguiente, de lo contrario siempre jugará segundo. Él no apuesta ni puntúa. Juega únicamente para perjudicar al resto (una gran parte de por qué está muerto). Al jugar una Tigresa se juega como huida.



UN ANTIGUO ENEMIGO HA DESPERTADO.

Algo terrible ha surgido de la parte más profunda del océano. El kraken es demasiado para cualquier que tenga dos piernas. Pero ha surgido algo con hambre de venganza. La gran ballena blanca parece dispuesta a un desafío que ni siquiera yo puedo ganar. Solo nuestros restos sobreviven a su paso.

¡Creo que es mejor mantenerse lejos de su camino! -

EL RET CALAVERA.



¡ESTÁIS ADVERTIDOS!

¿Habéis jugado al juego y queréis añadir más luchas a tus combates? Pensad en estas reglas como un abanico de opciones para elegir. Podéis incluir tantas como deseéis. Para que aprendáis estas reglas avanzadas, hemos incluido cartas de ayuda de jugador que puedes consultar al jugar.



Leviatanes De Las Profundidades

Cuidado al añadir el Kraken y la Ballena Blanca ya que pueden dar lugar a nefastas batallas, de esas que vuestros ojos jamás han visto. Intenta añadir solo una de las dos a tu partida para ver cómo evoluciona la partida antes de añadir ambos.



Kraken (1): Los Piratas no temen a nada, excepto quizás al Kraken (y a su familia política). Al jugarlo, la baza se destruye por completo ya que el Kraken lo consume todo. Nadie gana la baza y las cartas se apartan a un lado.

La baza siguiente la comienza el jugador que la hubiera ganado.



Ballena Blanca (1): Antaño cazada por los balleneros, la Ballena Blanca ahora caza a cualquier barco que se cruce en su camino. La Ballena Blanca afecta tanto a los palos especiales como a los numerados de forma única.

¡Las **cartas especiales** se destruyen y no pueden ganar!

¡Las **cartas numeradas** (incluso los triunfos) se vuelven blancas del miedo!

Esto significa que la **carta de numerada de mayor valor gana** la baza, sin importar el palo. Si hay un empate, la primera de ellas jugada ganará. Si solo se juegan cartas especiales, la baza se descarta (al igual que el Kraken) y quien jugó la Ballena Blanca comenzará la próxima baza.

Ejemplo: Marina comienza con un 2 negro. Sergio juega un Pirata. Koldo un 14 amarillo. Irene al Rey Calavera. Óscar juega la Ballena Blanca. Las cartas especiales se vuelven huidas. Las de palo pierden su color, dejando solo los números, ¡haciendo que el 14 de Koldo gane la baza!

Aguas Revueltas

El Kraken y la Ballena Blanca son rivales ancestrales. Al jugarse en la misma baza, el segundo en ser jugado gana la batalla. Esa carta establece entonces la acción a llevar a cabo.

Bitácora del Capitán: Cuando cualquiera de estas dos bestias lidera la baza, no hay palo para las demás.



CARTAS ADICIONALES



Cartas de Botín (2): ¡Hora de conseguir un tesoro, amigo! Al jugar una carta de botín, os aliáis con el jugador que la captura. Si los dos apostáis correctamente, **cada uno** de vosotros obtenéis 20 puntos de bonificación.

Bitácora del Capitán: Si empiezas una baza con una carta de botín y las cartas siguientes son huidas, ganarás la baza. No hay ninguna alianza ni bonificación alguna.



Cartas en Blanco (4): Podéis usarlas para sustituir cartas perdidas o dañadas, o para crear tus propias cartas. Si lo hacéis, asegúrate de compartirlas con nosotros en Facebook (GrandpaBecksGames) o Instagram. (@grandpa.becks.games)

Por favor, compartid vuestras noches de juegos: ¿El trofeo pirata, disfrazarse de pirata, aperitivos favoritos? ¡Úniros a la familia de Skull King!



HABILIDADES DE PIRATAS

¡Desbloquead la habilidad única de cada pirata! Para hacer esto, debéis primero ganar una baza con ese pirata en lugar de solo capturarlo. Además, debe usarse de inmediato, no se acumula para la ronda siguiente. Harry el Gigante es el único pirata cuya habilidad puede utilizarse después de la última baza de la ronda.



Rosie D' Laney: Es una cocinera de galera con un temperamento caliente como sus pasteles y unos ojos fríos tan azules como el mar.
Habilidad: Elige cualquier jugador, incluido tú mismo para que comience la baza siguiente.



Bendt el Bandido: Es un huérfano criado por contrabandistas, Bendt is un comerciante (y traidor).
Habilidad: Añade 2 cartas a tu mano del mazo y descarta 2 cartas.



Bribón de Roatán: Es un conocido mercenario y jugador con una sospechosa buena suerte.
Habilidad: Apuesta 0, 10 o 20 puntos. ¡Gana esos puntos si aciertas la apuesta, piérdelos si la fallas!



Juanita Jade: Se dice que es de ascendencia Sirena, lo que le otorga el don de la adivinación. **Habilidad:** Revisa en privado las cartas no repartidas esa ronda para ver cuáles no están en juego.



Harry el Gigante: Conocido por luchar con panteras y cocodrilos por diversión, nadie se atreve a contradecirle. **Habilidad:** Puedes elegir cambiar tu apuesta en más o menos 1, o quedarte igual.

REPARTO ALTERNATIVO DE CARTAS

¿Listos para viajar? Cambiad cuántas rondas y cuántas cartas por mano. Os sugerimos algunas ideas:

- **Quilla Pareja:**

Dos rondas de 2, 4, 6, 8, y 10 cartas por mano.

- **Evitar la Pelea:**

Una ronda de 6, 7, 8, 9, y 10 cartas por mano.

- **Escaramuza Rápida y Salada:**

Cinco ronda de 5 cartas por mano.

- **Tablón de Borda:**

Diez rondas de 10 cartas por mano.

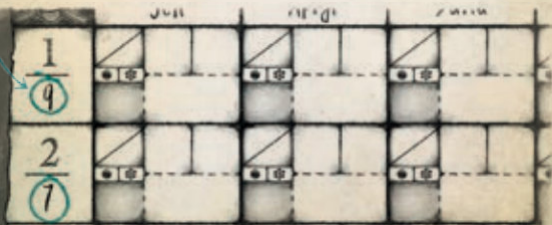
- **Huracán:**

Dos rondas de 9, 7, 5, 3 y 1 carta por mano.

- **Tras la Hora de Dormir:**

Una ronda de 1 carta por mano más un abrazo de buenas noches.

Bitácora del Capitán: Aseguraros de anotar cuántas cartas repartís cada ronda, apuntándolas en los óvalos del lado izquierdo del bloc, bajo los números de ronda.



¿ALGUNA PREGUNTA?

El Abuelo Beck estará encantando de oírte. Grandpa@grandpabecksgames.com
Llámalo directamente: 206.498.1959 ¡Le encantan las fotos de grupos divertidos!



Preguntas Frecuentes

Visita nuestra página web para ver nuestras utilidades:
gbecks.com/sk-FAQ

Síguenos

Instagram: @grandpabecksgames

Facebook: www.facebook.com/GrandpaBecksGames

Créditos

Game Designer: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck

Traducción al Castellano: Giancoldo

Development and Production: Jeff Beck **Production**

Assistance: Jessica Beck

Illustration: Apryl Stott with input from Tauni Beck
(aprylstottdesign.com)

Graphic Design / Layout: David Bock (thegamebocks.com)

Copywriting: Jeff Beck, Brent Beck, Cathy Bock, David Bock

Skull King™

Grandpa Beck's Games®

All Rights Reserved ©2012, 2021