
SKULL KING®
W
E
S
DEVIR

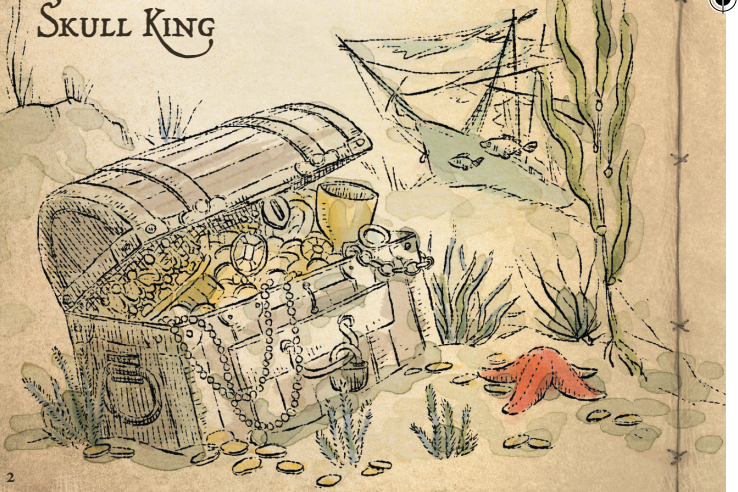
¡Ah del barco!

¡Menudos marineros de agua dulce!
Vuestras manos delicadas revelan que en vuestra vida habéis trepado por una jarcia, limpiado cubiertas o blandido una espada. En fin, espero que aprendáis rápido, porque, en este peligroso viaje, necesito todas las manos que pueda conseguir.

Un tesoro espera, aunque solo a los audaces, ¡pues las sirenas y los piratas también van tras él! ¿Se hincharán vuestras velas con los vientos de la victoria o acabarán desgarradas en los escarpados arrecifes de la derrota?

¿Sois lo bastante valientes para uniros a mi tripulación?
Pues subid a bordo y cantad conmigo «¡Ron! ¡Ron! ¡Ron!».

Skull King



DESCRIPCIÓN

Skull King es un juego de ganar bazas, donde, en cada mano envidas el número exacto de bazas que calculas que vas a ganar en esa mano. Tendrás que luchar con tus rivales, mientras pugnas por mantener a flote tu propio envite… ¡aprovechando cualquier ocasión para hundir el de tus oponentes! El pirata con mayor puntuación al final de la partida será el vencedor y obtendrá el título de Capitán de los Siete Mares!

Componentes:

Cartas de cuatro palos
Loro (14)
Mapa pirata (14)
Cofre de tesoro (14)
Bandera pirata (14)

Cartas de expansión
Botín (2)
Kraken (1)
Ballena Blanca (1)

Cartas especiales
Pirata (5)
Tigresa (1)
Skull King (1)
Sirena (2)
Huida (1)

Elementos adicionales
Carta de ayuda (16)
Carta de envite (16)
Carta en blanco (4)
Libreta

ZARPAR

Antes de empezar, retira las siguientes cartas del mazo: Las cartas en blanco y las de botín, el Kraken, y la Ballena Blanca; las utilizarás cuando aprendas las reglas avanzadas. Separa las cartas de ayuda y las de envite.



Reparte las cartas de ayuda y un conjunto de cartas de envite a cada jugador. Devuelve las cartas sobrantes a la caja. Ahora, ¡baraja el mazo y prepárate para la batalla!



Glosario

Para aquellos que nunca han navegado por estas aguas.

Baza: cada jugador, en sentido horario, juega una carta boca arriba sobre la mesa. El que juega la carta de mayor valor gana y recoge (captura) la baza en una pila delante de él.

Mano: se compone de 1 o más bazas. La cantidad de bazas en una mano viene determinada por el número de cartas repartidas. Una mano empieza al repartir cartas y termina cuando se han jugado todas las cartas repartidas.

Ejemplo: en la tercera mano, se reparten 3 cartas, por lo que se jugarán 3 bazas en esa ronda.

Palo: las cartas de palo son las que están numeradas del 1 al 14, en cuatro colores.

Triunfo: las cartas de borde negro (bandera pirata) son el palo de triunfo. Este palo es de mayor rango que las cartas numeradas de los otros colores.

Ejemplo: El 14 del palo verde (loros) es de rango inferior que el 1 del palo negro (bandera pirata), porque el negro es triunfo.

Fijar el palo: la primera carta jugada en una baza marca el palo a seguir. Los jugadores deben jugar una carta de ese palo, si tienen. Las cartas sin número no necesitan «servir al palo».



Repartir Cartas

En *Skull King*, se juegan 10 manos. En la primera, se reparte 1 carta a cada jugador; 2 en la segunda; y así sucesivamente, hasta repartir 10 cartas a cada jugador en la décima mano.

Al iniciar cada mano, se baraja todo el mazo, incluyendo **todas las cartas** jugadas en la mano anterior.

2ª mano:



3ª mano:



4ª mano:



8 jugadores: cuando juguéis más de seis jugadores, asegúrate de que cada jugador dispone de la misma cantidad de cartas en las manos finales. Simplemente, repite el número de cartas repartidas, lo que permite que cada jugador tenga la misma cantidad de cartas en cada una de las rondas finales restantes.

Bitácora del capitán: una vez aprendidos los fundamentos del juego, podéis modificar a vuestro gusto el número de manos y de cartas repartidas en cada mano. En las reglas avanzadas tenéis las instrucciones.

Envidar

Una vez repartidas las cartas y que los jugadores hayan estudiado sus manos de cartas, cada uno decidirá el número exacto de bazas que cree que ganará en esa mano. Recuerda que cuanto mayor sea el valor de las cartas, mayor será la probabilidad de ganar una baza.

Cuando todos estéis preparados, golpearéis con el puño tres veces en la mesa, al unísono, entonando el canto «¡RON! ¡RON! ¡RON!». En el tercer golpe, cada jugador extenderá tantos dedos como bazas pretenden ganar, dejando el puño cerrado en caso de que el envite sea de cero. (Coloca el puño sobre la mesa para indicar que estás preparado).

Usando tus 2 cartas de envite, coloca una sobre la otra para indicar tu envite (como en la imagen inferior). Si eres lo bastante osado como para hacer un envite de 10, simplemente coloca ambas cartas boca abajo. Uno de los jugadores debe anotar los envites de cada jugador en la libreta.

Bitácora del capitán: si tu envite es mayor que 5, simplemente di el número en voz alta, en lugar de extender los dedos en el tercer golpe.



LAS CARRRTAS

Entender la interacción de las diversas cartas y su valor es esencial para predecir con precisión el número de bazas que ganarás. Así que fíjate bien, y consulta tu carta de ayuda si lo estimas necesario.

Cartas De Palo

En el mazo, hay cartas de 4 palos, numeradas del 1 al 14.

Hay tres palos normales: loro (verde), cofre de tesoro (amarillo), mapa de tesoro (morado) y el palo de triunfo, la bandera pirata (negro). Las cartas de bandera pirata son de un rango superior (triunfo) al de los otros tres palos.



Si se abre una baza con una carta de palo (fijar el palo), todos los demás jugadores deben «servir al palo» y jugar carta de ese mismo palo (si van a jugar una carta numerada). Si no tienes carta para servir al palo, puedes jugar una de cualquier otro palo. Si todas las cartas jugadas son del mismo palo, la carta de valor más alto ganaría la baza.

Las cartas sin número no son cartas de palo y pueden jugarse al margen del palo a seguir.

Ejemplo: Samuel juega un 7 verde; Berta juega entonces un 12 verde; y Enrique juega un 8 verde. Berta gana la baza.

Cuando juegues una carta de palo diferente (que no sea triunfo) del palo a seguir, tu carta perderá, aunque tenga mayor valor numérico.

Ejemplo: Ester juega un 12 amarillo y Tomás un 5 amarillo. Jaime no tiene cartas amarillas y juega un 14 morado. Ester gana la baza.



Si puedes jugar negro (triunfo), derrotarás a cualquier carta de palo normal, incluso aquellas cuyo valor numérico sea superior.

Ejemplo: Ester marca el palo con un 12 amarillo. Guillermo lo sigue con un 5 amarillo. Jaime no tiene cartas amarillas, así que juega un 2 negro. Aunque el 2 es el número más bajo jugado, Jaime gana la baza, ya que el negro es triunfo y supera a todos los otros palos.



Cartas Especiales

Las cartas especiales te permiten romper las reglas que rigen las cartas numeradas. Puedes optar por jugar una en cualquier baza, incluso si, como es habitual, se te requiere servir al palo.

Bitácora del capitán: hemos incluido algunas cartas adicionales que podéis usar para crear vuestras propias cartas personalizadas, para reemplazar cartas perdidas o dañadas, o para usarlas como posavasos.



Cartas de huida



Huida (5): la utilidad de las 5 cartas de huida radica en poder jugarlas para «no ganar». Pierden frente a todas las demás cartas. Resultan muy útiles para ayudarte a conseguir tu envite, al no ganar más bazas de las que has envidado.

Bitácora del capitán: en las raras ocasiones que todos jueguen en la misma baza una carta de huida, la tigresa como una huida, o una carta de botín, la primera carta jugada gana la baza.

Cartas de personaje



Pirata (5): las cartas de pirata superan a todas las cartas numeradas. Las cartas de pirata son todas del mismo rango, por lo que, si se juega más de un pirata en una baza, la persona que ha jugado el primer pirata gana la baza.



Tigresa (1): la astuta tigresa elige sabiamente sus batallas. Cuando juegues la tigresa, debes declarar si cuenta como pirata o como una huida; ¡tú decides! Adoptará todas las características de un pirata o de una huida.



***Skull King* (1):** el azote de los mares es el triunfo de los piratas, y supera a todas las cartas numeradas y de piratas (incluyendo a la tigresa, cuando se juega como pirata). Las únicas que pueden superarlo son las sirenas, llevándolo mar adentro con la seducción de su preciado tesoro.



Sirena (2): las sirenas superan a todas las cartas numeradas, pero pierden ante todos los piratas, excepto ante el *Skull King*, a quien seducen con su tesoro. Si ambas sirenas acaban en la misma baza, el jugador que ha jugado la primera gana la baza.

Bitácora del capitán: si un pirata, el Skull King, y una sirena han sido jugados en la misma baza, la sirena gana siempre la baza, al margen del orden de juego. Solo se obtiene el beneficio de la sirena conquistando al Skull King.



Abrir Baza con Cartas Especiales

Cuando tienes que abrir una baza, puedes optar por jugar una carta de palo o una carta especial. Cuando abres con una carta especial, las reglas para servir al palo se ven alteradas de la siguiente manera:

Abrir con una huida

Cuando se abre con una huida, la tigresa como una huida, o con un botín, el siguiente jugador marca el palo que se debe seguir, a menos que también juegue una de esas cartas, con lo que la marca del palo recaería en el siguiente jugador.



Abrir con un personaje

Cuando se abre una baza con una sirena, un pirata, el Skull King, la tigresa como pirata, el Kraken, o la ballena blanca, dicha baza no tiene palo a seguir. Cada jugador puede jugar cualquier carta a su elección.



EN TU TURNO

Una vez completados los envites, el jugador a la izquierda del que ha repartido abre la primera baza, jugando una carta boca arriba en el centro de la mesa. Por orden en sentido horario, los demás jugadores juegan una carta siguiendo las reglas descritas en los apartados anteriores.



La persona que ha jugado la carta de mayor rango gana la baza, recoge (captura) las cartas en una pila y la coloca delante de ella; seguidamente, ella misma juega una carta para abrir la siguiente baza.

La partida prosigue hasta que todas las bazas de esa mano se han jugado. Los puntos obtenidos por cada jugador, incluyendo los puntos de bonificación ganados, se anotan en la libreta.

El jugador a la izquierda del que ha repartido se convierte en el nuevo repartidor, quien baraja **todas** las cartas, incluyendo las jugadas en la mano anterior, y luego reparte, aumentando en 1 el número de cartas de la mano anterior.

Una vez completada la décima mano, se anotan las puntuaciones finales: ¡el jugador con más puntos es declarado vencedor y nombrado Capitán Pirata de los Siete Mares!

Bitácora del capitán: como nuevo capitán, ¡puedes ordenar a tu tripulación que camine por la tabla o que te saque a pasear el perro! Sin embargo, veo que no tienes espada; sin una, podrías enfrentarte a un motín…

PUNTUACIÓN

Cuando juegas a *Skull King*, puedes elegir entre dos sistemas de anotación diferentes. Ambos son divertidos y singulares: «El recuento de Skull King» y «El recuento del Bribón».

El recuento de Skull King



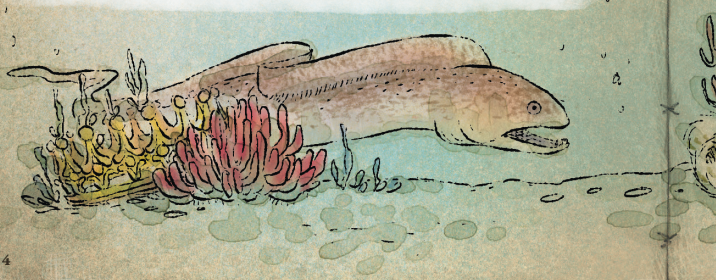
El clásico sistema de puntuación de *Skull King*, excelente para partidas audaces e informales, como mucho riesgo y recompensas, donde las puntuaciones dan bandazos como velas en un vendaval.

Con el recuento de Skull King, solo ganas puntos en una mano si envidas correctamente. En cambio, si te equivocas, aunque sea de 1, perderás puntos.

Envidar una o más

Cuando ganas exactamente el número de bazas que has envidado, obtienes **20 puntos** por cada baza recogida.

Ejemplo: Carlos envida 3 y luego captura 3 bazas. Obtiene 60 puntos (20 × 3).



Si capturas **más** o **menos** bazas que las que has envidado, **perderás 10 puntos por cada baza de más o de menos**. No obtienes puntos por las bazas que hayas recogido en esa mano.

Ejemplo: Ángela envida 2, pero captura 4 bazas. Se pasa de 2, así que pierde 20 puntos (-10 × 2).

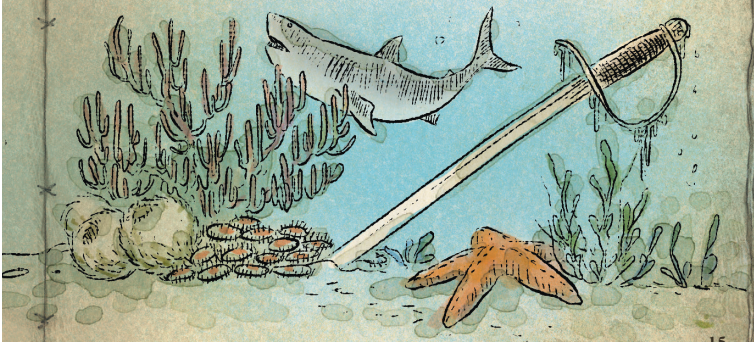
Envite de cero

Cuando tu envite es «0» y **lo consigues**, tu puntuación es de **10 puntos por el número de cartas repartidas en esa mano**. ¡Cuanto mayor sea el número de cartas, mayor será tu recompensa!

Ejemplo: Carmen envida cero en la ronda 7 y no captura ninguna baza. Obtiene 70 puntos (10 × 7).

Sin embargo, si haces un envite de cero y capturas **1** o **más** bazas, **perderás 10 puntos por cada carta repartida en esa mano**. Los envites de cero son arriesgados, ¡pero la fortuna le sonríe a los intrépidos!

Ejemplo: Juanito envida cero en la novena mano, pero acaba recogiendo 2 bazas. Obtiene -90 puntos en esa mano.



Puntos de Bonificación

En cada mano, tendrás la ocasión de obtener puntos de bonificación, pero si fallas con tu envite, no conseguirás ninguno.

Las cartas de número 14

- **10 puntos** *por cada 14 de palo normal (amarillo, morado o verde) que tengas al final de la mano.*
- **20 puntos** *por tener el 14 negro (bandera pirata) al final de la mano.*

Bitácora del capitán: cada 14 que tengas al final de la mano te concede una bonificación, lo hayas jugado tú o un oponente.

Cartas de personaje

Capturar (recoger) cartas de personaje te concederá bonificaciones:

- **20 puntos** *por cada sirena capturada por un pirata.*
- **30 puntos** *por cada pirata capturado por el Skull King.*
- **40 puntos** *por capturar al Skull King con una sirena.*

Bitácora del capitán: para obtener estos puntos de bonificación, el orden de juego no es un factor determinante.

Ejemplo: Lorenzo abre con un 4 amarillo, Carla juega un pirata. Ana juega el Skull King, esperando la bonificación por capturar un pirata. Mauro juega una sirena, ¡ganando la baza! Carla obtiene +10 puntos por capturar el 14 amarillo, más 40 puntos por capturar al Skull King con la sirena. (Skull King no ha ganado, así que no recibe esa bonificación).

La Hoja de Puntuación

(A) Nombre: seguro que ya sabes lo que se apunta ahí.

(B) Mano: número de mano (normalmente, se juegan 10).

(C) Cartas repartidas: normalmente, tantas como el número de mano.

(D) Envite y resultado: número de bazas que crees que ganarás esa ronda, seguido de la cantidad que ganas en realidad.

(E) Puntos de envite: puntos obtenidos o perdidos en función del envite.

(F) Bonificaciones: cualquier punto de bonificación obtenido en la mano.

(G) Puntos de mano: total de la mano (envite + bonificaciones)

(H) Total actual: Puntos de manos previas + mano actual.

(I) Tipo de envite: bala de cañón o metralla (Recuento del bribón).

Bitácora del capitán: cada hoja de puntuación sirve para 4 jugadores. Si sois más jugadores, usa dos hojas de puntuación. Puedes adquirir o imprimir más hojas de puntuación de nuestra página web: www.devir.com



El recuento del bribón



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

Cada mano, **todos** los jugadores tienen los mismos puntos potenciales, al margen del número de tu envite. Puedes conseguir 10 puntos por cada carta repartida en esa ronda.

Ejemplo: se reparten 5 cartas, por lo que tu puntuación potencial es de 50 puntos, tanto si envidas 0, 3, 1 o 5.

Tu precisión determinará si consigues todos, parte o ninguno de esos puntos potenciales.

Impacto directo: cuando logras tu envite exacto.
• *Consigues **todos** los puntos potenciales de la mano.*

Golpe de refilón: cuando fallas tu envite por 1.
• *Consigues **la mitad** de los puntos potenciales de la mano.*

Tiro errado: cuando fallas tu envite por 2 o más.
• *No consigues **ningún** punto potencial de la mano.*

Puntos de bonificación

Se aplican las mismas reglas para las bonificaciones. Te apuntas **todas** tus bonificaciones potenciales si consigues un impacto directo; **la mitad**, si se trata de un golpe de refilón; y **ninguno** si has errado el tiro.

Ejemplo A: Enrique, Sara y Pablo envidan 0, 1, y 2 en una mano de 3 cartas repartidas (30 puntos potenciales). Todos consiguen un impacto directo y se anotan 30 puntos cada uno por esa mano.

Ejemplo B: en la siguiente mano, donde se reparten 4 cartas (40 puntos potenciales), Enrique, Sara y Pablo envidan 1, 0, y 4. Enrique consigue su envite, Sara falla por uno, y Pablo falla por 2.

Estas serían las puntuaciones:

- *Enrique: impacto directo = todos los puntos (+40)*
- *Sara: golpe de refilón = la mitad de los puntos (+20)*
- *Pablo: tiro errado = ningún punto (+0)*



Reglas del bribón opcionales

¿Quieres más riesgo y más recompensas? Pues añade este incremento al recuento del bribón. Con esta regla, elegirás entre dos balas de cañón inmediatamente después de envidar, que impactarán sobre tu puntuación potencial. Todos revelaréis simultáneamente vuestra elección con un «¡Ron! ¡Ron! ¡Ron!»

Metralla (mano abierta): sigue el recuento del bribón habitual.

Bala de cañón (puño cerrado): si tu envite es correcto, obtienes 15 puntos por cada carta repartida. No obtienes puntos si lo fallas, aunque sea por 1. Debes lograr el envite para obtener puntos de bonificación.

Ejemplo: pongamos que se han repartido 6 cartas y has envidado 3 bazas.

Si eliges la metralla (mano abierta):

- *Envite correcto: te anotas 60 puntos en la ronda (6 × 10).*
- *Fallas, incluso por 1: te anotas 30 puntos por la ronda (6 × 5).*

Si eliges la bola de cañón (puño cerrado):

- *Envite correcto: te anotas 90 puntos en la ronda (6 × 15).*
- *Fallas, incluso por 1: no te anotas puntos por la ronda.*





REGLAS PARA DOS JUGADORES

Baraja y reparte 3 manos de cartas (sí, has leído correctamente). Envidarás y jugarás siguiendo las reglas habituales, pero con una escalofriante variación. ¡El fantasma de Barbagrís se unirá a vosotros! Sin embargo, necesitará algo de ayuda para jugar sus cartas (ser incorpóreo es lo que tiene).

Cada mano, tu oponente y tú os alternaréis para abrir juego. Al margen de quién lo haga, Barbagrís siempre jugará su carta en segundo lugar.

En su turno, revela la carta superior de su mano de cartas y añádela a la baza (sin mirarla, que ya nos conocemos). Barbagrís no es un gran estratega (una de las razones por la que está muerto), así que no tiene que servir al palo.

Cuando Barbagrís gana una baza, abre la siguiente; si no, siempre es el segundo. No envida y no puntúa. Solo juega para incordiar a los demás (la principal razón por la que está muerto). Cuando juega una tigresa, lo hace como una huida.



El Despertar de un Viejo Enemigo.

Algo terrible ha surgido de las profundidades del océano. Cualquiera con solo dos piernas no puede enfrentarse al Kraken. Pero otra criatura ha surgido con sed de venganza. La gran Ballena Blanca parece estar preparada para un desafío que ni yo puedo ganar. A su paso, solo quedará destrucción.

¡Creo que será mejor que nos quitemos de en medio!

Skull King



¡ESTÁIS AVISADOS!

¿Habéis jugado ya y queréis más jaleo en vuestras batallas? Considerad estas reglas adicionales como una suerte de menú de opciones de donde elegir. Podéis incluir tantas –o tan pocas– como queráis. Para ayudaros a aprender las reglas avanzadas, hemos incluido cartas de ayuda que podéis consultar mientras jugáis.



Leviatanes de las profundidades

Tened en cuenta que añadir tanto al Kraken como a la Ballena Blanca puede desembocar en algunas batallas desastrosas, como nunca habíais visto antes. Al principio, probad añadiendo solo uno de ellos a la partida, para ver cómo se las apaña vuestra tripulación antes de añadir los dos.



Kraken (1): los piratas no le temen a nada, salvo al Kraken (y a sus suegros). Cuando se juega, la baza se destruye, ya que el Kraken lo arrasa todo. Nadie gana la baza y las cartas se dejan a un lado.

La siguiente baza la abre el jugador que habría ganado la baza.



Ballena Blanca (1): acosada en su día por los balleneros, la Ballena Blanca se dedica ahora a dar caza a cualquier embarcación que ose cruzarse en su camino. La Ballena Blanca afecta de formas únicas tanto a las cartas especiales como a las numeradas.

¡Las **cartas especiales** son destruidas y no pueden ganar!

¡Las **cartas numeradas** (incluidos los triunfos) se ponen blancos de miedo!

Esto significa que gana la baza la **carta numerada de valor más alto**, al margen de su palo. En caso de empate, gana la que se ha jugado primero. Si solo se han jugado cartas especiales, la baza se descarta (como con el Kraken) y la persona que jugó la Ballena Blanca abrirá la siguiente baza.

Ejemplo: Carla abre con el 2 negro. Elsa juega un pirata. David juega un 14 amarillo. Laura juega el *Skull King*. Carlos juega la Ballena Blanca. Las cartas especiales se convierten en huidas. Las cartas de palo pierden su color, solo conservan el número, ¡por lo que el 14 de David gana la baza!

Aguas turbulentas

El Kraken y la Ballena Blanca son viejos rivales. Cuando se juegan en la misma baza, gana la batalla el que ha sido jugado en segundo lugar. Esa carta determina la acción que se debe aplicar.

Bitácora del capitán: cuando una de estas bestias abre una baza, no hay palo a seguir.

Cartas Adicionales



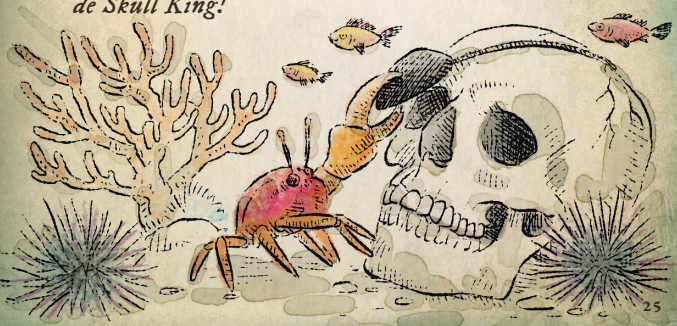
Cartas de botín (2): ¡es hora de agenciarse unos buenos tesoros! Cuando juegas una carta de botín, te asocias con el jugador que la captura. Si ambos lográis vuestros envites, recibiréis **cada uno 20 puntos de bonificación**.

Bitácora del capitán: si abres una baza con una carta de botín y las demás cartas que la siguen son todas huidas, entonces tú ganas la baza. No hay socios que valgan, así que no hay bonificaciones.



Cartas en blanco (4): puedes usarlas para reemplazar cartas perdidas o dañadas, o, si quieres, para crear tus propias cartas personalizadas. Si lo haces, compártelas con nosotros en Facebook (Devir Iberia) o Instagram (@deviriberia).

Comparte con nosotros tus costumbres a la hora de jugar: trofeo pirata, disfrazarte de pirata, bocadillos favoritos... Esas cosas. ¡Únete a la diversión familiar de Skull King!



Habilidades de Pirata Avanzadas

¡Desbloquea la habilidad exclusiva de cada pirata! Para hacerlo, primero debes ganar una baza con ese pirata, en lugar de simplemente capturarlo. Además, lo debes usar inmediatamente, no te lo puedes llevar a la siguiente mano. Harry, el Gigante es el único pirata cuya habilidad puede ser usada después de la última baza de una mano.



Rosie de Laney: cocinera de temperamento tan ardiente como sus pasteles, y de ojos tan fríos como el mar.
Habilidad: elige un jugador, incluyéndote a ti, para que abra la siguiente baza.



El bandido Bendt: huérfano criado por contrabandistas. Bendt es traficante (y traidor).
Habilidad: añade 2 cartas del mazo a tu mano de cartas, y luego descarta 2 cartas.



Bribón de Roatán: conocido mercenario y tahúr, con una buena suerte de lo más sospechosa…
Habilidad: apuesta 0, 10 o 20 puntos. Si logras el envite, obtienes los puntos. ¡Si lo fallas, los pierdes!



Juanita Jade: se rumorea que su ascendencia de sirena le otorga el don de la adivinación.
Habilidad: mira en privado las cartas que no se han repartido en esa ronda para ver cuáles no están en juego.



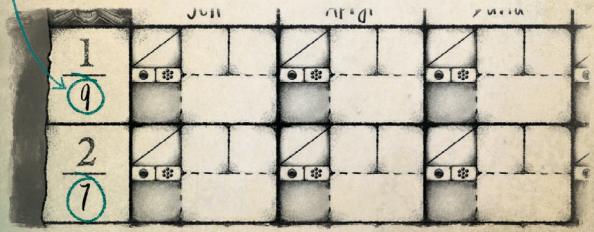
Harry, el Gigante: conocido por luchar con panteras y cocodrilos por pura diversión, nadie se atreve a enfrentarse con este hombre.
Habilidad: puedes optar por cambiar tu envite en 1 más o en 1 menos, o puedes dejarlo como está.

Cantidad de Cartas Variable

¿Estáis preparados para la travesía? Cambiad la cantidad de manos y de cartas repartidas en cada mano. Aquí tenéis algunas sugerencias:

- **Aunque zozobre:**
  Dos manos de 2, 4, 6, 8, y 10 cartas por mano.
- **Directos a la pelea:**
  Una mano de 6, 7, 8, 9, y 10 cartas por mano.
- **Escaramuza al punto:**
  Cinco manos de 5 cartas por mano.
- **Andanada lateral:**
  Diez manos de 10 cartas por mano.
- **Remolino:**
  Dos manos de 9, 7, 5, 3, 1 cartas por mano.
- **Se hace tarde:**
  Una mano de 1 carta por mano, un abrazo de buenas noches.

Bitácora del capitán: asegúrate de apuntar cuántas cartas repartes en cada mano, anotándolo en los espacios del lado izquierdo de la hoja de puntuación, bajo los números de las manos.



Créditos

Autores: Brent Beck, Tauni Beck, Jeff Beck
Desarrollo y producción: Jeff Beck
Ayudante de producción: Jessica Beck
Ilustración: Apryl Stott, con aportes de Tauni Beck (aprylstottdesign.com)
Diseño gráfico: David Bock (thegamebocks.com)
Redacción: Jeff Beck, Brent Beck, Cathy Bock, David Bock

Créditos Devir

Editor: Xavi Garriga
Traducción: Ángel F. Bueno
Revisión: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: CeciRC

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Skull King™
Grandpa Beck's Games®
All Rights Reserved ©2012, 2023