

ДАСТІН ДОБСОН

СКЛЕП ЧЕРЕПІВ



*Костниця в Седлицях, XVI століття н. е.
Чорна чума та Гуситські війни призвели до браку
місця на цвинтарі. Допоможіть напівсліпому мо-
наху викопати людські останки з могил і впоряд-
кувати черепи в склепі.*

ВМІСТ ГРИ

18 карт, на кожній зображено по 2 черепи таких типів:

ДВОРЯНИ СЕЛЯНИ СВЯЩЕННИКИ КОХАНЦІ ЗЛОЧИНЦІ



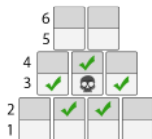
ГЛОСАРІЙ

Піраміда. Протягом гри гравці розміщують карти фігурою у формі піраміди.

Рівень. Горизонтальна лінія з черепів.

Ряд. Горизонтальний ряд карт.

Суміжний. Два черепи суміжні, якщо вони прилягають один до одного. Черепи не суміжні, якщо дотикаються лише кутами.



Базова гра розрахована на 2–3 гравців. Для гри вчотирьох використовуйте доповнення, описані на с. 9–12.

ПРИГОТУВАННЯ

Перетасуйте всі 18 карт. Розділіть їх долілиць на 6 стосів по 3 карти у кожному. Сформуйте цвинтар, виклавши стоси у 2 ряди, по 3 місця у кожному. Виберіть будь-який стос і переверніть верхню карту горілиць. Гравець, який останнім був на цвинтарі, починає гру.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять за годинниковою стрілкою, виконуючи одну із трьох дій:

- Викопати;
- Узяти;
- Покласти.

Викопати. Переверніть дві верхні карти у двох будь-яких стосах, що лежать долілиць на цвинтарі. Якщо такий стос лише один, то переверніть одну карту в ньому. Виберіть одну з щойно перевернутих карт і візьміть її на руку. (Якщо на початку ходу на цвинтарі не лишилося стосів, що лежать долілиць, ви не можете виконати цю дію.)

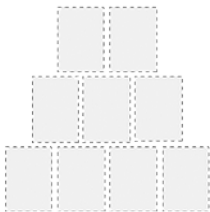
Узяти. Виберіть одну карту, що лежить горілиць на цвинтарі, і візьміть її на руку. (Якщо на початку ходу на цвинтарі немає карт, що лежать горілиць, ви не можете виконати цю дію.)

На руці гравця не може бути більше ніж 2 карти. Якщо гравець на початку ходу має 2 карти, то повинен виконати дію «Покласти».

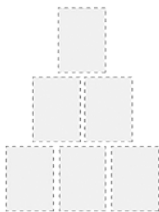
Покласти. Додайте одну карту з руки у свою піраміду за правилами розміщення. (Якщо на початку ходу у вас немає карт на руці, ви не можете виконати цю дію.)

Завершена піраміда матиме 9 карт у грі удвох і 6 карт у грі втрох та вчотирьох. Завершені піраміди виглядатимуть так:

ГРА УДВОХ



ГРА ВТРОХ
ТА ВЧОТИРЬОХ



ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ

Першу карту в піраміді можна розміщувати будь-де в нижньому ряді. Наступні карти в нижньому ряді можна розміщувати праворуч або ліворуч від уже викладених. У грі **удвох** у нижньому ряді повинно бути 4 карти, а в грі **втриьох** і **вчотирьох** (якщо граєте з доповненням) — 3 карти.

Хоч піраміду починають утворювати з нижнього ряду, ви не повинні цілком заповнювати поточний ряд, щоб розпочати новий ряд над ним. Ви можете викласти карту в ряд вище, якщо під нею в ряді буде дві суміжні карти.

Карти не можна повертати горизонтально чи догори ногами.

КІНЕЦЬ ГРИ

Завершивши свою піраміду, ви більше не виконуєте ходів. Залежно від кількості гравців незіграні карти можуть залишитися на цвинтарі або на руках гравців. Гра закінчується, коли всі гравці завершать свої піраміди. Після цього вони рахують очки, щоб визначити переможця.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кожен тип черепа дає очки згідно з останнім бажанням померлого.

1 ОЧКО ЗА КОЖНОГО ДВОРЯНИНА / СЕЛЯНИНА НИЖЧЕ



Дворяни хотіли би, щоб під ними було якнайбільше інших дворян або селян. Кожен дворянин дає 1 очко за кожного дворянина та кожного селянина на нижчому рівні.



Нижче дворянина 5-го рівня перебувають 1 дворянин і 4 селянина, отже, він дає 5 очок. Нижче дворянина 3-го рівня немає дворян, але є 3 селянина, отже, він дає 3 очки. Загалом дворяни дають 8 очок.

1 ОЧКО



Селяни хотіли би, щоб їхні черепа перебували в піраміді — байдуже, у якому саме місці. Кожен селянин приносить 1 очко.

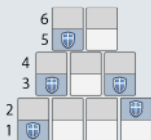


У цій піраміді 3 селянина. Загалом селяни дають 3 очки.

2 ОЧКИ, ОДИН РАЗ ЗА РІВЕНЬ



Священники хотіли би бути зі своїми вірянами на кожному рівні піраміди. Ви здобуваєте 2 очки за кожен окремий рівень, де перебуває принаймні 1 священник.



Священники перебувають на 4 різних рівнях (1, 2, 3 і 5). Загалом священники дають 8 очок.



3 ОЧКИ, ЯКЩО МАЄ ПАРУ



Коханці хотіли би мати пару. Кожна пара суміжних коханців дає 6 очок. Кожного коханця можна порахувати лише для однієї пари.



Коханець на 6-му рівні не суміжний з іншим коханцем, тому не дає очок. Інші коханці можуть утворити 2 пари, що загалом дасть 12 очок.

2 ОЧКИ, ЯКЩО СУМІЖНИЙ ЗІ СВЯЩЕННИКОМ



Злочинці хотіли би спокутувати свої гріхи, тож намагаються бути якомога ближче до священників. Злочинець дає 2 очки, якщо він суміжний принаймні з одним священником. Якщо злочинець не суміжний із жодним священником, то він не дає очок.



Злочинці на 2-му та 5-му рівнях не дають очок. Але злочинці на 3-му рівні суміжні зі священниками, тож кожен із них дає по 2 очки. Загалом злочинці дають 4 очки.

У разі нічиєї

Якщо кілька гравців мають однакову кількість очок, серед претендентів перемагає той, хто здобув найбільше очок за окремий тип черепів. Якщо досі нічия, порівняйте наступні типи черепів, за які претенденти здобули найбільше очок. Якщо знову нічия, порівнюйте типи далі, доки не визначите переможця.



СКЛЕП ЧЕРЕПІВ

ЗАХИСНИКИ ДОПОВНЕННЯ

Доповнення «Захисники» додає 6 карт, на кожній з яких зображено по 2 черепи таких типів:

ЗАХИСНИКИ ДВОРЯНИ СЕЛЯНИ СВЯЩЕННИКИ КОХАНЦІ ЗЛОЧИНЦІ



x5



x1



x2



x1



x2



x1

Додайте ці карти до карт базової гри і виконайте приготування як зазвичай.

1 ОЧКО ЗА КОЖНОГО ПОВ'ЯЗАНОГО (ТИП ЧЕРЕПА)



Захисники хотіли би бути разом зі своїми прибічниками. Кожен захисник дає 1 очко за кожен пов'язаний череп указанного типу. Череп вважають пов'язаним, якщо він суміжний з одним черепом або групою суміжних черепів одного типу.



Захисник дворян на 6-му рівні дає 1 очко (1 очко за пов'язаного дворянина). Захисник селян на 2-му рівні дає 2 очки (1 очко за кожного пов'язаного селянина). Загалом захисники дають 3 очки.








СКЛЕП ЧЕРЕПІВ

КУПЦІ
ДОПОВНЕННЯ

Доповнення «Купці» додає 6 карт, на кожній з яких зображено по 2 черепи таких типів:

КУПЦІ СЕЛЯНИ СВЯЩЕННИКИ КОХАНЦІ ЗЛОЧИНЦІ

x5 x2 x1 x2 x2

Додайте ці карти до карт базової гри і виконайте приготування як зазвичай.

2 ОЧКИ ЗА КОЖНОГО СУМІЖНОГО СЕЛЯНИНА
-2 ОЧКИ ЗА КОЖНОГО СУМІЖНОГО ЗЛОЧИНЦЯ



Купці хотіли би бути біля селян, але не біля злочинців. Кожен купець дає 2 очки за кожного суміжного селянина. За кожного суміжного з купцем злочинця гравець втрачає 2 очки.



Купець на 5-му рівні дає 4 очки (по 2 очки за кожного суміжного селянина). За купця на 2-му рівні гравець втрачає 2 очки (+2 очки за суміжного селянина, але -4 очки за двох суміжних злочинців). Загалом купці дають 2 очки.



СКЛЕП ЧЕРЕПІВ ФАНАТИКИ ДОПОВНЕННЯ

Доповнення «Фанатики» додає 6 карт, на кожній з яких зображено по 2 черепи таких типів:

ФАНАТИКИ ДВОРЯНИ СЕЛЯНИ СВЯЩЕННИКИ КОХАНЦІ ЗЛОЧИНЦІ



x6



x1



x1



x1



x2

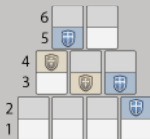


x1

1 ОЧКО ЗА КОЖНОГО СВЯЩЕННИКА ВИЩЕ АБО
1 ОЧКО ЗА КОЖНОГО СВЯЩЕННИКА НИЖЧЕ



Фанатики хотіли би, щоб над або під ними було якнайбільше священників. Кожен фанатик дає 1 очко за кожного священника на будь-якому рівні вище або 1 очко за кожного священника на будь-якому рівні нижче. Виберіть один варіант перед підрахунком очок.



Фанатик на 4-му рівні дає або 1 очко за 1 священника вище, або 2 очки за 2 священників нижче. Фанатик на 3-му рівні дає або 1 очко за 1 священника вище, або 1 очко за 1 священника нижче. Фанатик не дає очок за

священників на тому самому рівні. У цьому прикладі фанатики можуть дати щонайбільше 3 очки.

«Склеп черепів. Повне видання» містить 3 доповнення: «Захисники», «Купці» та «Фанатики».

Кожне доповнення вводить новий тип черепів та дозволяє збільшити максимальну кількість гравців до 4. Ми не радимо використовувати більше ніж 1 доповнення під час гри.

ПІВТОРЦІ

Автор гри: Дастін Добсон

Художники: Марті Кобб, Дастін Добсон

Редактор: Майкл Лі



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Максим Драч

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібик, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.

www.geekach.com.ua

