



Tradizionalmente, le bande di motociclisti sceglievano il proprio leader attraverso una prova spietata chiamata "Back on the Pavement", che consisteva nel vedere chi dura di più, mentre veniva trascinato dietro un cilindro pesante ... senza versare la sua birra.

Lo stato pietoso della loro pelle a seguito di tali prove, ha portato alcuni di loro a ricercare un'alternativa più economica.

È durante i loro incontri regolari al loro bar preferito, lo "Skull & Roses", che i bikers più machiavellici hanno creato un astuto gioco di bluff che viene ancora usato ai giorni nostri per scegliere appunto il loro leader supremo.

Sei sicuro di poter dominare i tuoi avversari? Dimostralo!

Gioco

Si tratta di un gioco di intenso bluff che richiede nervi di acciaio, audacia e un naso adatto ad una sottile strategia.

Ogni giocatore inizia il gioco esattamente con 4 carte: 3 Carte Rose e 1 carta Teschio.

Per vincere il gioco un giocatore deve gestire le seguenti due cose:

- 1) Fare la scommessa più audace
- 2) Poi girare il corrispondente numero di carte senza rivelare un Teschio!

Quanti rischi sei disposto a prenderti?

Sei un giocatore che vuole sicurezza?

Ci sarà un altro giocatore che supererà la tua scommessa per provare a rubarti la vittoria

Sei un giocatore che scommette forte?

E allora correrai il rischio di essere sconfitto essendo costretto a rivelare uno di quei dannati Teschi!

Buona fortuna!

Contenuto

6 set di 4 carte/sottobicchieri ognuno con identico retro, composto da 3 carte Rose e 1 carta Teschio.



6 tappetini d'identificazione con gli stessi colori su entrambi i lati (lato Teschio e lato Rose).

Un manuale delle regole.

Scopo del gioco

Vincere 2 scommesse.

Preparazione del Gioco

Ogni giocatore prende un tappetino d'identificazione e lo pone di fronte a sé, con la parte con il teschio in alto e sceglie un set di 4 carte degli stessi colori, tenendole in mano, nascoste alla vista degli altri.

Svolgimento del Gioco

Si sceglie il primo giocatore.

I. Mano iniziale

Fase1) Ogni giocatore segretamente le carte tenute in mano, e poi ne sceglie una che piazza a faccia in giù sul suo tappetino.

Chiarimenti:

- Il **primo giocatore** verifica che tutti i giocatori abbiano tutti piazzato la loro prima carta prima di continuare a giocare.
- Fare attenzione a non rivelare la faccia nascosta delle carte
- Non esitate a commentare le vostre azioni o quelle dei vostri avversari, per esempio dicendo: "Ti avverto, sto giocando un teschio proprio ora! " oppure "E' chiaro che stai giocando Rose". Per vincere, dovrete ottenere un vantaggio psicologico rispetto ai vostri avversari

2. Giocare le carte

Giocare una nuova carta o sfidare gli altri?

Fase2) Il primo giocatore può giocare una seconda carta faccia in giù sopra la prima giocata.

Il giocatore alla sua sinistra può fare lo stesso, e così via.

Si continua in questo modo fino a quando un giocatore o non può più giocare o non vuole più continuare. Quando è il proprio turno ogni giocatore può decidere di non giocare una carta in più e invece di sfidare qualcuno

- Il **primo giocatore** può sfidare qualcuno non appena la Fase 2) comincia, invece di giocare una seconda carta.
- Viene sempre giocata solo una carta per volta.
- Le carte sono poste sul tappetino di gioco una sull'altra, in modo che si possa ben vedere quante carte sono presenti, davanti ad ogni giocatore.
- Un giocatore che non ha più carte in mano DEVE necessariamente lanciare una sfida.

ESEMPIO

I 6 giocatori hanno piazzato una carta. Panthers (che è il primo giocatore) e i successivi due giocatori aggiungono una seconda carta. Snakes, il quarto giocatore, vuole invece lanciare una sfida. Ci sono quindi 9 carte attualmente posizionate sul tavolo (sui tappetini).

3. Sfida – Passare o scommettere di più?

Il giocatore decide di lanciare una sfida **annuncia il numero di carte** che lui o lei intende girare tra tutte quelle sistemate sui tappetini di tutti i giocatori.

Andando in senso orario, ogni giocatore **deve** quindi:

1) o aumentare la posta in gioco incrementando la scommessa precedente

2) o passare mettendo il proprio tappetino al centro del tavolo di gioco

Si continua fino a quando tutti i giocatori hanno passato tranne uno, che risulta essere il miglior offerente, e viene chiamato lo "sfidante".

Chiarimenti:

- Nessun giocatore può mettere altre carte sul proprio tappetino
- Una sfida può essere lanciata anche offrendosi di girare una sola carta
- Il valore delle successive scommesse/offerte è aperto, nel senso che non è necessario aumentare la scommessa di un'unità per volta
- Un giocatore che passa non può scommettere di nuovo

Werewolves annuncia: "Scommetto 2 carte". Snakes dice: "3 carte", Himself passa e mette il suo tappetino al centro del tavolo. E' il turno di Panthers, che dice: "Sangue freddo ragazzi, 5 carte". Gli altri giocatori passano, uno dopo l'altro. Panthers è quindi lo "sfidante". Se vuole vincere la sua scommessa, Panthers dovrà capovolgere 5 carte dalle 9 piazzate sui diversi tappetini di gioco. Ma trovando solo Rose!

4. Rivelazione

Lo sfidante **deve rivelare** il numero di carte della sua scommessa **seguendo queste regole:**

- 1) **Lo sfidante inizia rivelando le carte del proprio tappetino**
- 2) Sui tappetini, le carte vengono rivelate in ordine, **partendo dall'alto**
- 3) Lo sfidante **non è mai obbligato a rivelare tutte le carte** sui tappetini degli altri giocatori
- 4) Le carte sono rivelate **una alla volta**.

Chiarimento:

Lo sfidante può, dopo aver rivelato le sue carte, liberamente scegliere da quali carte di quale giocatore continuerà a girare, fino a raggiungere la sua scommessa, sempre una carta alla volta.

Panthers tenterà di soddisfare la sua scommessa:

- 1) **Comincia a girare le sue carte: 2 Rose, non ha bluffato**
- 2) Poi gira una carta di Werewolves: **è una Rosa**. Ottimo!
- 3) Ora una carta di Himself: **anche questa è una Rosa!**

Manca solo **una Rosa** per vincere la sua scommessa. La suspense è tremenda ...

- 4) Panthers sceglie di girare la prima carta di Eagles (Eagles ne aveva messe giù 2) e cade nella trappola! **E' un Teschio!** Accidenti ... la scommessa è persa!



Scommessa persa

Se lo sfidante rivela un teschio, ha fallito e smette **immediatamente** di girare carte.

- I giocatori riprendono le loro carte in mano

Chiarimento:

Lo sfidante non deve mai rivelare le carte rimanenti, perché la strategia degli altri giocatori deve rimanere segreta. Qualunque giocatore può, tuttavia, rivelare le proprie carte, di sua volontà, per vedere la possibile reazione sconcertata dello sfidante.

- Lo sfidante perde una delle sue carte. E' solo lui a sapere se la carta persa è un Teschio o una Rosa.

Il Teschio è stato rivelato tra le carte di un avversario:

lo sfidante mescola le sue carte e le pone a faccia in giù. L'avversario seleziona casualmente, senza toccarla, una carta da scartare. Quella carta è posta al centro del tavolo e rimane nascosta.

Se lo sfidante ha rivelato una propria carta Teschio, lo sfidante sceglie la carta da solo, guardandola, e senza mostrare nulla agli altri giocatori.

In tutti i casi, lo sfidante rimarrà l'unico a sapere se la carta scartata è un teschio o una rosa.

Panthers ha perso la sua scommessa. Ha trovato un Teschio da Eagles. Così è Eagles che sceglierà la carta da scartare. **Panthers mescola le sue carte e le mette a faccia in giù sul tavolo. Eagles ne sceglie una.** Panthers segretamente controlla quale carta è e la mette a faccia in giù nel mezzo della tavola.

Se lo sfidante perde la sua ultima carta, viene eliminato dal gioco e gira il suo tappetino dalla parte del Teschio.

Chiarimenti:

Se lo sfidante viene eliminato dal gioco e ha rivelato un suo proprio Teschio, è lui che deciderà chi sarà il primo giocatore nel turno successivo.

Altrimenti, il primo giocatore per il turno successivo, in caso di eliminazione dello sfidante, sarà il proprietario del Teschio rivelato.

Scommessa vinta

Se lo sfidante gira il numero di carte scommesso e rivela **solo Rose**, la scommessa è vinta e lo sfidante gira il suo tappetino di gioco dalla parte delle Rose



Non appena un giocatore **vince una seconda scommessa**, quel giocatore **VINCE LA PARTITA**

Nuovo turno

Sia che la scommessa sia stata vinta o sia stata persa, lo sfidante è il primo giocatore per il turno successivo, che inizia nuovamente dalla fase I.

Panthers era lo sfidante, e quindi lui sarà **il primo giocatore** per il turno successivo. E' una **posizione di vantaggio** quindi tocca a lui approfittarne!

Situazioni particolari ...

... per il giocatore che rimane con solo una carta:

- Fase di piazzamento della Carta:

se è il primo giocatore o viene raggiunto il suo turno, egli **DEVE** proporre la sfida

- Fase di rivelazione:

se la sua carta rivelata è un Teschio, è eliminato dal gioco

Se un giocatore **accidentalmente rivela** la sua carta sul suo tappetino, quella carta rimane visibile fino alla fine del turno.

Consigli

- Sconsigliamo ai **principianti** di iniziare con una partita a 3 giocatori, poiché è una configurazione di gioco che richiede molta tattica, ed è particolarmente spietata in caso di errori.
- E' molto **vantaggioso** essere il primo giocatore. E vale la pena rischiare per ottenere questa posizione, anche se questo significa perdere una carta.
- Non esitate a **bluffare** nel fare una sfida o nell'aumentare la scommessa pur avendo appena giocato un Teschio. E' **il miglior modo** per rassicurare il futuro sfidante e per fargli poi scegliere le vostre carte e vederlo fallire.
- Favorite l'accrescere di uno stato d'ansia nel commentare le scelte della sfidante.
È possibile combinare due scatole di Skull & Roses per giocare con più di 6 giocatori.

GERGO in Skull & Roses:

- Una scommessa che consiste nel rivelare tutte le carte a tavola si chiama tentare un "burn out".
- Il secondo giocatore che parla quando una sfida è fatta è "sotto tiro".
- L'ultimo a parlare prima della scommessa più alta è "il poliziotto".
- Un giocatore con una sola carta rimasta è "stoned".

Skull & Roses, un gioco di Hervé Marly, illustrato da Rose Kipik.

Molte spiegazioni e pazzi video sul nostro sito web: www.skull-and-roses.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Associazione
GIOCOVUNQUE