



La leyenda de



Skull & Roses

Tradicionalmente, las bandas de moteros elegían a su líder en una despiadada competición llamada "De vuelta a la pista", consistente en mantenerse el mayor tiempo posible siendo arrastrado por una moto de gran cilindrada... sin derramar una sola gota de cerveza.

El triste estado en el que quedaban los participantes después de esta confrontación, sin embargo, llevó a los miembros de estas bandas a buscar una prueba menos dolorosa.

Fue en las reuniones en su bar favorito, el "Skull & Roses", donde los moteros más maquiavélicos idearon el formidable juego de lanzar faroles que utilizan ahora para elegir a su líder supremo.

Más **videos** explicativos y locuras varias disponibles en: skull-and-roses.com

¿Crees que puedes dominar a sus oponentes?
¡Demuéstralo!





Éste es un intenso juego de **farol** que requiere nervios de acero, audacia y una estrategia sutil.

Todo el mundo comienza la partida con 4 cartas, ni mas ni menos:

3 cartas de rosas, llamadas *Roses* ([roziz] pronunciado rousis)

y una carta de calavera llamada *Skull* ([skœl], pronunciado scul).



Para ganar la partida

Tendrás que hacer ésto dos veces:

- Realizar **la mayor apuesta**,
- Una vez que sea tuya, acertar el número de cartas correspondiente a la apuesta **isin encontrar ni una sola carta Skull!**

¿Cuánto riesgo estás dispuesto a asumir?

Si eres demasiado tímido, otro jugador superará tu apuesta para tratar de robarte la victoria.

Si eres demasiado imprudente, te arriesgas a perder al revelar una de las malditas cartas Skull. Buena suerte...

Material

- 6 mazos de 4 cartas de reversos idénticos, con 3 cartas *Roses* y una carta *Skull*.



- 6 marcadores de juego de doble cara.
- Instrucciones.

Objetivo del juego

- Ganar **dos apuestas**.

Preparación

- Cada jugador coloca delante de él **un marcador** de juego con la cara **Skull** visible y elige **un mazo de banda**, que tendrá en la mano ocultando el dibujo de las 4 cartas a sus adversarios, los cuales solamente verán 4 reversos idénticos.
- Se elige al jugador inicial.



1. Comienzo de la ronda

Cada jugador **elige** en secreto **una de las cartas de su mano** y la coloca, boca abajo, sobre su marcador de juego.

2. Colocar cartas

¿Colocar cartas o hacer una apuesta?

El **primer jugador** puede colocar **una segunda carta** boca abajo sobre el marcador, encima de la carta anteriormente jugada.

El jugador de su izquierda puede hacer lo mismo, **y así sucesivamente**.

Se continúa en la dirección de las agujas del reloj hasta que un jugador **no pueda o no quiera** seguir. En este caso, una vez llegue su turno, el jugador podrá hacer **una apuesta** en vez de colocar carta.

EJEMPLO

Los 6 jugadores han puesto su carta.

El líder de los *Panthers* (primer jugador) y los dos siguientes jugadores han añadido una segunda carta.

El líder de los *Snakes*, el cuarto jugador, prefiere apostar.

Hay nueva cartas en juego esta ronda.

A tener en cuenta:

- **El jugador inicial** debe de asegurarse de que todos los jugadores han colocado una carta sobre el marcador antes de empezar.
- Asegúrate de no revelar tus cartas
- **Siéntete libre de hacer comentarios** sobre sus acciones o las de tus oponentes. Puedes decir cosas como "¡Te lo advierto, yo he puesto mi Skull!". Si quieres ganar tendrás que derrotar psicológicamente a tus adversarios.
- **El primer jugador** puede hacer una apuesta desde el inicio de la ronda, en vez de jugar una segunda carta.
- Hay que poner una sola carta por vez.
- Hay que colocar las cartas sobre el marcador ligeramente inclinadas, para que se vea cuántas son.
- Un jugador sin cartas en la mano está obligado a apostar.

A tener en cuenta:

- Ningún jugador puede añadir cartas adicionales a su marcador.
- Se puede hacer una apuesta inicial de una sola carta
- El incremento de la apuesta es libre, no es obligatorio aumentar la apuesta de 1 en 1.
- Un jugador que pasa no vuelve a la subasta.

3. Apuesta - ¿Pasas o la aumentas?

El jugador que lanza la apuesta **anunciará el número de cartas** que se compromete a descubrir entre todas las cartas que hay en los marcadores de los jugadores.

En el sentido de las agujas del reloj, **cada jugador debe:**

- **Aumentar** la puja anterior.
- **Pasar** el turno.

Se continúa hasta que todos los jugadores han pasado, excepto uno, **el mejor postor**, el "retador".

El líder de los *Werewolves* apuesta: "2 cartas".

El jefe de los *Snakes*, dice: "3 cartas", el representante de los *Himself* pasa. Es el turno del cabecilla de los *Panther*, que dice: "No hay miedo, 5 cartas".

Los jugadores pasan uno tras otro. El de los *Panthers* es "el retador".

Si quiere ganar su desafío, el retador tendrá que voltear cinco de las 9 cartas que hay sobre los marcadores... ¡y todas tendrán que ser *Roses*!



4. Recuento

El retador **debe voltear** el número de cartas que haya apostado, respetando las siguientes normas:

- **Debe comenzar con las cartas de su propio marcador.**
- Si hay varias cartas en un marcador, siempre tiene que empezar **por la que esté más arriba.**
- El retador **no está obligado** a voltear todas las cartas de un mismo marcador.
- Las tarjetas se voltean de **una en una.**

A tener en cuenta:

- El retador, una vez haya volteado su carta, puede elegir el orden en el que volteará el resto de las cartas.

El líder de los *Panthers* intenta llevar a cabo su apuesta.

- 1 Comienza volteando sus propias cartas: 2 cartas *Roses*, no ha mentado.
- 2 A continuación, voltear la del jefe de los *Werewolves*: una carta *Roses*. ¡Bien hecho!
- 3 Ahora descubre la del cabecilla de los *Himself*: es también una carta *Roses*. ¡Buen trabajo!

Sólo le falta descubrir una carta *Roses* para pasar el desafío con éxito, ¡qué suspense...!

- 4 El adalid de los *Panthers* decide voltear la primera carta del mandamás de los *Eagles* (que puso 2) y... ¡cae en su trampa! ¡Se trata de una *Skull*! Qué pena... ¡el retador pierde!



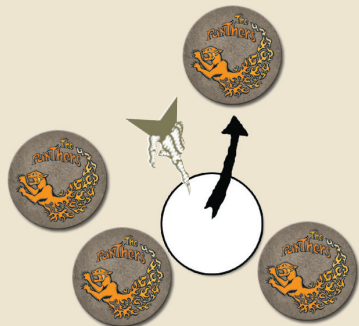
El retador de los *Panthers* ha **perdido** la apuesta:

Ha descubierto la carta *Skull* de los *Eagles*.

Así que será el líder de los *Eagles* el que elija la carta a descartar.

El jefe de los *Panthers* **mezcla sus cartas**, las coloca boca abajo sobre la mesa, y el líder de los *Eagles* señala una.

El de los *Panthers* mira la carta elegida y la coloca boca abajo en el centro de la mesa.



Apuesta perdida

Si el retador descubre una carta *Skull* la ronda acaba **inmediatamente**.

- Todos los jugadores **recuperan** sus cartas del marcador.
- **El retador pierde una de sus cartas de manera definitiva.** Él será el único que sepa si se trata de una carta *Skull* o una carta *Rose*. Si el retador pierde **su última carta**, queda **eliminado** del juego.

A tener en cuenta:

- Si el retador ha sido eliminado con su propia *Skull*, él elegirá al primer jugador en la próxima ronda.
- De lo contrario, el primer jugador de la ronda siguiente será él mismo.

A tener en cuenta:

• El retador no puede voltear nunca el resto de las cartas, para que así el resto de jugadores puedan mantener en secreto su estrategia. Sin embargo, un jugador puede, si lo desea, mostrar sus propias cartas para ver cómo sus rivales se suben por las paredes...

• **Si la carta *Skull* que se ha volteado es de un adversario**, el retador tendrá que barajar sus cartas y colocarlas boca abajo, y dicho oponente elegirá al azar, y sin tocarla, una carta que será descartada al centro de la mesa, donde permanecerá oculta.

• **Si el retador volteó su propia carta *Skull***, el mismo será el que se descarte de una carta, sin mostrársela al resto de los jugadores.

En cualquier caso, el retador será el único en saber cuál es la carta descartada.

Nueva ronda

Independientemente de que haya ganado o no su apuesta, **el retador, será el jugador inicial de la siguiente ronda**, que comienza en la fase 1.

Apuesta ganada

Si el retador consigue descubrir el número de cartas *Roses* que apostó sin sacar ninguna carta *Skull*, entonces **gana** la apuesta y voltea el marcador, dejando el lado *Roses* al descubierto.



Si un jugador gana por segunda vez, será el **GANADOR DE LA PARTIDA**.

El líder de los *Panthers* ha sido el retador en la ronda anterior, por lo que será el primer jugador en la siguiente ronda.

¡Se trata de una posición ventajosa, que tendrá que aprovechar!

Caso particular...

...de un jugador al que solamente le queda **una carta**:

- **Fase de añadir cartas:** si la ronda comienza por él, o si llega hasta a él, tendrá que hacer una apuesta obligatoriamente.
- **Fase de recuento:** si la hora de voltear cartas la suya es una Skull, el jugador es eliminado automáticamente de la partida;

Si un jugador **revela por error** una carta colocada sobre su marcador, esta carta se quedará descubierta hasta el final de la ronda.

Consejos

- Aconsejamos a los **jugadores principiantes** que no comiencen con partidas a tres jugadores. Esta configuración es muy táctica y no perdona errores.
- Es muy **ventajoso** ser el primer jugador. A veces vale la pena arriesgarse, aunque sea a costa de perder una carta, para obtener ésa posición.
- No dudes en **echarte un farol** o subir una apuesta cuando has jugado una carta Skull. Es la mejor manera de hacer que los adversarios confíen en lo buenas que son tus cartas, y que ésto sea su fin.
- Mantén un **clima de tensión** a la hora de revelar las elecciones del retador.
- Como en cualquier otro juego de confrontación, **al final de la partida**, cuando hay pocos jugadores y pocas cartas, hay estrategias ganadoras. Estúdialas.
- Puedes **combinar dos Skull & Roses** para jugar más de 6 jugadores.

VOCABULARIO TRADICIONAL DE SKULL & ROSES:

- *Hacer una apuesta equivalente al total de cartas sobre la mesa se llama un hacer un "Burn out".*
- *El primer jugador que se encuentra en la tesitura de pasar o aumentar la apuesta se dice que está "under the gun".*
- *El último jugador en decidir ante el mejor postor es "the cop"*
 - *Un jugador con una sola carta está "stoned".*

Skull & Roses es un juego de Hervé Marly, ilustrado por Rose Kipik.
Colección dirigida por Philippe des Pallières.

Nuestro agradecimiento a todos y cada uno de los valerosos y numerosos testers (15 años de perseverancia...) y a los auténticos héroes moteros de nuestra banda.

Skull & Roses © 2011 - éditions « lui-même », Hervé Marly.