



Die Legende von



# Skull & Roses

Traditionell wählten die Bikergangs ihre Führer in einem erbarmungslosen Wettkampf aus, der "Back on the tarmac" genannt wurde, und der darin bestand, sich so lange wie möglich hinten an eines der großen Bikes zu hängen... ohne dabei einen Tropfen Bier zu verschütten.

Der traurige Zustand ihrer Leder-Stiefel nach diesen Mutproben führte jedoch dazu, dass eine kostengünstigere Lösung gesucht wurde.

Bei einem der Treffen in ihrer Stammkneipe, dem "Skull & Roses", erfanden die machthungrigsten unter den Bikern ein äußerst riskantes Bluff-Spiel, dass sie von nun an dazu nutzten, um ihren obersten Boss zu bestimmen.

Mehrere erklärende  
und verrückte **Videos**  
warten auf euch auf:  
[skull-and-roses.com](http://skull-and-roses.com)

Ihr seid überzeugt, euch gegen  
eure Gegner durchsetzen zu  
können? Dann beweist es!





Hier ist es nun, das heftige **Bluff-Spiel**, das Nerven aus Stahl, Mut und eine scharfsinnige Strategie erfordert.

Jeder beginnt seine Runde mit 4 Karten, nicht mehr und nicht weniger:

3 Roses-Karten (*[roziz] rousis ausgesprochen*)

und einer Totenkopf-Karte, die Skull genannt wird (*[skœl], skall ausgesprochen*).



**Um das Spiel zu gewinnen,**

muss man zweimal:

- am höchsten bieten
- und dann die entsprechende Anzahl von Karten umdrehen, **ohne dabei einen einzigen Skull aufzudecken!**

*Wie viel riskierst du?*

Bist du zu ängstlich, überbietet ein anderer Spieler deine Ansage und stiehlt dir den Sieg.

Bist du zu waghalsig, riskierst du die Niederlage durch das Aufdecken eines dieser lästigen Skulls.

Viel Glück...

## Material

- 6 Sets mit jeweils 4 Karten mit gleicher Rückseite und 3 Vorderseiten "Roses" und einer Vorderseite "Skull".



- 6 doppelseitige Spielfelder
- eine Spielregel

## Ziel des Spiels

- Zweimal die Mitspieler erfolgreich herauszufordern.



## Vorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfläche, die er vor sich mit der Totenkopfseite nach oben ablegt. Außerdem wählt er ein Set mit 4 Karten der gleichen Gang, die er in die Hand nimmt, und deren Vorderseiten er stets vor den anderen Spielern verbirgt.
- Dann wird der Startspieler ausgewählt.

## 1. Beginn der Runde

Jeder Spieler **schaut** sich heimlich die Vorderseite der Karten in seiner Hand an. Dann **wählt er eine einzige** aus, die er verdeckt auf seinem Spielfeld ablegt.



## 2. Ablegen der Karten

**Eine Karte ablegen oder die anderen herausfordern?**

Der **erste Spieler** kann nun **eine zweite Karte** verdeckt auf der ersten ausgespielten Karte ablegen.

Der Spieler links von ihm kann ebenfalls eine zweite Karte ablegen, **und so weiter**.

So wird im Uhrzeigersinn **weiter** gespielt, bis ein Spieler **nicht mehr ablegen kann oder will**. Sobald er an der Reihe ist, kann ein Spieler anstatt eine weitere Karte auszuspielen auch **die anderen herausfordern**.



### BEISPIEL

Die 6 Spieler haben ihre Karten abgelegt. **Panther** (der erste Spieler) und die beiden folgenden Spieler haben noch eine zweite Karte hinzugefügt.

**Snakes**, der vierte Spieler, kündigt lieber eine Herausforderung an.

Es liegen also neun Karten auf den Spielfeldern aus.

## Erklärung:

- **Der erste Spieler überprüft**, dass jeder Spieler eine Karte verdeckt vor sich abgelegt hat.
- **Achtung:** Dabei darf die Vorderseite der Karte niemals sichtbar sein.
- **Zögert nicht**, eure Handlungen oder die eurer Gegner zu kommentieren. Zum Beispiel indem ihr sagt: "Ich warne Euch, ich habe hier einen Totenkopf abgelegt!". Um zu gewinnen, musst du dir einen psychologischen Vorteil gegenüber deinen Gegnern verschaffen.
- **Der erste Spieler** kann sofort mit Beginn dieser Phase die anderen herausfordern anstatt eine zweite Karte auszuspielen.
- Man darf jeweils nur eine Karte ablegen.
- Die Karten werden leicht versetzt übereinander auf den Spielfeldern abgelegt, damit man gut sehen kann, wie viele es sind.
- Ein Spieler, der keine Karten mehr auf der Hand hat, ist gezwungen, die anderen herauszufordern.

## Erklärung:

- **Kein Spieler kann eine weitere Karte auf seinem Spielfeld ablegen.**
- *Man kann die anderen auch herausfordern, indem man ansagt, nur eine einzige Karte umzudrehen.*
- *Um welchen Wert der nächste Spieler die Ansage erhöht, bleibt dem Spieler überlassen. Es muss nicht zwingend jeweils um 1 höher sein.*
- *Ein Spieler, der passt, kann danach keine weiteren Ansagen mehr machen.*

Werewolves sagt an: "2 Karten".

Snakes sagt: "3 Karten", Himself passt und schiebt sein Spielfeld in die Mitte des Tisches.

Als nächstes ist Panthers an der Reihe, er verkündet: "Ich habe keine Angst, 5 Karten".

Die Spieler passen einer nach dem anderen. Panthers ist der Herausforderer.

Wenn er seine Herausforderung gewinnen will, muss Panthers jetzt 5 der 9 Karten auf den Spielfeldern aufdecken... Aber nur Rosen!

## 3. Herausforderung Passen oder Überbieten?

Der Spieler, der die anderen herausfordert, **nennt die Anzahl an Karten**, die er sich zutraut umzudrehen, und zwar unter allen auf den Spielfeldern aller Spieler ausliegenden Karten.

Im Uhrzeigersinn **muss jeder** Spieler:

- entweder die vorherige Ansage **überbieten**
- oder **passen** und sein Spielfeld in die Mitte des Tisches schieben.

So wird weitergeboten, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Derjenige, **der die höchste Ansage gemacht hat**, ist nun der "Herausforderer".



## 4. Aufdecken der Karten

Der Herausforderer **muss** die angesagte Anzahl an Karten **aufdecken**, und zwar gemäß den folgenden Regeln:

- Er **beginnt mit den Karten auf seinem eigenen Spielfeld**.
- Auf jedem Spielfeld dreht er die Karten der Reihe nach **von oben nach unten** um.
- Der Herausforderer ist **nicht verpflichtet**, alle Karten auf den Spielfeldern von anderen Spielern umzudrehen.
- Die Karten werden jeweils eine nach der anderen aufgedeckt.

## Erklärung:

- *Nachdem er seine eigenen Karten umgedreht hat, kann der Herausforderer frei wählen, in welcher Reihenfolge er die restlichen Karten der anderen Spieler umdreht.*

Panthers versucht sich an seiner Herausforderung.

- 1 Er muss zuerst **seine** eigenen Karten umdrehen: zweimal Roses, er hat nicht geblufft.
- 2 Dann dreht er die Karte von *Werewolves* um: **es ist eine Roses**. Das hat geklappt!
- 3 Nun die Karte von *Himself*: wieder **eine Roses**. Gut analysiert!

Es fehlt ihm lediglich eine Roses-Karte für seinen Erfolg, die Spannung ist auf ihrem Höhepunkt...

- 4 **Panthers** entscheidet sich, die erste Karte von *Eagles* (der 2 abgelegt hat) umzudrehen, und fällt damit herein!  
**Es ist ein Totenkopf!**  
Wie traurig ... Die Herausforderung ist verloren!



*Panthers* hat seine Herausforderung **verloren**.  
Er hat den Totenkopf auf dem Spielfeld  
von *Eagles* aufgedeckt.

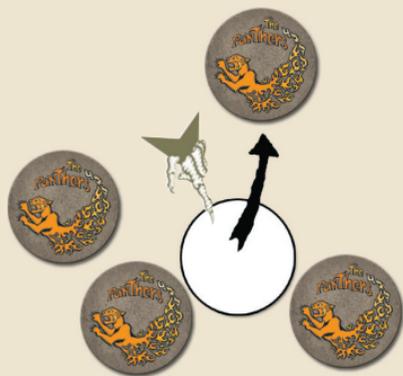
Deshalb darf *Eagles* entscheiden, welche Karte  
aus dem Spiel genommen wird.

*Panthers* mischt seine Karten und dreht sie um.  
Er legt sie verdeckt auf dem Tisch ab.

*Eagles* wählt eine davon aus.

*Panthers* überprüft heimlich, um was für eine Karte  
es sich handelt, und legt sie verdeckt in die Mitte  
des Tisches.

Die restlichen Karten nimmt er wieder auf die Hand.



## Verlorene Herausforderung

Sobald ein Herausforderer einen Totenkopf aufdeckt, ist er gescheitert und beendet **sofort** seinen Versuch.

- Die Spieler nehmen alle ihre Karten wieder auf die Hand.

- **Der Herausforderer verliert auf jeden Fall** eine seiner Karten. Er ist der einzige, der weiß, ob es eine Skull- oder eine Roses-Karte ist.

Wenn der Herausforderer seine **letzte Karte** verliert, **scheidet** er aus dem Spiel **aus** und gibt sein Spielfeld zurück.

### Erklärung:

- Wenn der ausgeschiedene Herausforderer seinen eigenen Skull aufgedeckt hat, ist er an der Reihe, den ersten Spieler der nächsten Runde auszuwählen.
- Ansonsten ist der Eigentümer des umgedrehten Skull der erste Spieler der nächsten Runde.

### Erklärung:

- Der Herausforderer darf die übrigen Karten keinesfalls umdrehen, die Strategie der Gegner muss geheim bleiben. Ein Spieler kann jedoch, falls er das möchte, von sich aus seine eigenen Karten umdrehen, um die mögliche Reaktion des verärgerten Herausforderers zu sehen...

- **Wenn der Skull bei einem Gegner aufgedeckt wurde, mischt** der Herausforderer verdeckt **seine Karten**, und dieser Gegner wählt zufällig, ohne sie zu berühren, die Karte aus, die aus dem Spiel genommen wird. Sie wird in der Tischmitte abgelegt und bleibt geheim.

- **Wenn der Herausforderer seinen eigenen Skull aufgedeckt hat, wählt er selbst** die Karte aus, die er abgeben muss, wobei er sich seine Karten anschauen darf. In jedem Fall ist der Herausforderer der einzige, der weiß, ob die weggelegte Karte ein Skull oder eine Roses-Karte ist.

## Neue Runde

Ob er seine Herausforderung nun gewonnen oder verloren hat, **der Herausforderer ist der erste Spieler** der nächsten Runde, die wieder bei Phase 1 (Beginn der Runde) beginnt.

## Gewonnene Herausforderung

Wenn der Herausforderer die angesagte Anzahl an Karten umdreht und dabei **nur Roses** aufdeckt, hat er damit seine Herausforderung **gewonnen** und dreht sein Spielfeld um, so dass die Rosenseite sichtbar wird.



**Sobald ein Spieler ein zweites Mal gewinnt, ist er der GEWINNER DES SPIELS.**

Da *Panthers* der Herausforderer war, wird er der erste Spieler der nächsten Runde.

Das ist eine vorteilhafte Position, und es liegt nun an ihm, diese zu nutzen!

## Sonderfälle...

...wenn ein Spieler nur noch eine einzige Karte hat:

- **Phase des Ablegens** der Karten: Wenn die Runde bei ihm anfängt oder er an die Reihe kommt, muss er **auf jeden Fall** die anderen herausfordern.
- **Phase des Aufdeckens** der Karten: Wenn die aufgedeckte Karte ein Skull ist, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus.

Wenn ein Spieler aus Versehen eine Karte auf seinem Spielfeld aufdeckt, bleibt diese bis zum Ende der Runde offen liegen.

*Skull & Roses* ist ein Spiel von Hervé Marly, illustriert von Rose Kipik.

Herausgegeben von Philippe des Pallières.

Ein großes Dankeschön an alle tapferen und zahlreichen Testspieler (15 Jahre Ausdauer...) und an die authentischen Biker, die Helden der gefilmten Überraschung, die ihr auf unserer Internetseite entdecken könnt!

Übersetzt von Susanne Schmücker.

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

## Tipps

- Wir raten **Anfängern** davon ab, das Spiel nur mit drei Mitspielern zu spielen. Diese Spielerzahl erfordert eine sehr taktische Spielweise und verzeiht keine Fehler.
- Es ist sehr **vorteilhaft**, der erste Spieler zu sein. Es lohnt sich, für diesen Platz einiges zu riskieren, sogar dafür eine Karte zu verlieren.
- Zögert nicht zu **bluffen** und die anderen herauszufordern oder die Ansage zu erhöhen, obwohl ihr einen Skull abgelegt habt. Das ist **das beste Mittel**, um den nachfolgenden Herausforderer in Sicherheit zu wiegen, so dass er auf Eurem Spielfeld scheitern wird.
- Schafft ein **Klima der Angst**, indem ihr die Wahl des Herausforderers kommentiert.
- Wie auch bei anderen Konfrontationsspielen, gibt es gegen **Ende des Spiels**, wenn nur noch wenige Spieler mit wenigen Karten übrig sind, erfolgreiche Strategien!
- Ihr könnt **zwei Spiele Skull & Roses** miteinander **kombinieren**, um mit mehr als sechs Spielern zu spielen.

### TRADITIONELLE BEZEICHNUNGEN BEI SKULL & ROSES:

- *Die Ansage, dass man alle Karten auf dem Tisch aufdeckt, nennt man einen "burn out" versuchen.*
- *Der zweite, der nach einer Herausforderung bietet, ist "under the gun".*
- *Der letzte, der vor dem Höchstbietenden etwas angesagt hat, ist "the cop".*
- *Ein Spieler mit einer einzigen und letzten Karte ist "stoned".*