



De legende van

# Skull & Roses

Traditioneel kozen motorbendes hun leider via een meedogenloze wedstrijd, "Back on the tarmac" genaamd, waarbij het de bedoeling was zich zo lang mogelijk door een grote motorfiets te laten trekken ...zonder bier te morsen.

Gezien de slechte staat van hun lederen kleren na dergelijke krachtmetingen gingen enkele bikers op zoek naar een minder dure oplossing.

Tijdens bijeenkomsten in hun favoriete bar "Skull & Roses" zetten de meest machiavellistische bikers een berucht bluffspel op punt dat sindsdien gebruikt wordt om hun grote chef aan te duiden.

Je kan verschillende leuke **video's** met uitleg en tips vinden op: [skull-and-roses.com](http://skull-and-roses.com)

**Denk je dat je in staat bent je tegenstanders te domineren? Bewijs het dan!**





Dit intens **blufspel** vergt stalen zenuwen, durf en een subtiele strategie.

Elke speler begint het spel met exact 4 kaarten:

3 rozenkaarten 'Roses' ([roziz], spreek uit als 'rowziz')

1 doodshoofdkaart 'Skull' ([skæɪ], spreek uit als 'skul').



### Om het spel te winnen moet je twee keer:

- Het **hoogste bod** doen,
- Vervolgens het overeenkomstige aantal kaarten omdraaien **zonder een Skull om te draaien** !!

*Welk risico neem je?*

Speel je te voorzichtig, zal een andere speler jou overbieden om je de overwinning af te snoepen. Zet je te hoog in, dan riskeer je te verliezen als je één van die vermaledijde skulls omdraait.

Veel succes...

### Materiaal

- 6 sets van 4 kaarten met dezelfde rugzijde en 3 x Roses en 1 x Skull op de voorzijde.



- 6 recto/verso speelvelden.
- deze spelregels.

### Doel van het spel

- **2 uitdagingen** winnen.

### Vorbereiding

- Elke speler **neemt een speelveld** en legt dit speelveld met de Skull-zijde zichtbaar voor zich neer. Elke speler kiest ook **een set** van 4 kaarten van dezelfde familie, neemt deze kaarten op hand en zorgt ervoor dat de andere spelers de voorzijde niet zien.
- Er wordt een startspeler aangeduid.

### 1. Start van de ronde

Elke speler **bekijkt** stiekem de kaarten die hij op hand heeft, **kijst één van** deze kaarten uit en legt die kaart gedekt op zijn speelveld.

### 2. Kaarten leggen

#### Een kaart leggen of een uitdaging aangaan?

De **eerste speler** kan een **tweede kaart** gedekt op de eerste, al gespeelde kaart, leggen.

De speler links van hem of haar doet hetzelfde, **enzovoort**.

Het spel **gaat zo verder** in wijzerzin totdat een speler geen kaart meer **wil of kan** leggen. Wanneer een speler aan de beurt is, kan die beslissen om geen nieuwe kaart te leggen en **een uitdaging** aan te gaan.

#### VOORBEELD

De 6 spelers hebben hun eerste kaart gelegd. *Panthers* (startspeler) en de twee volgende spelers hebben een tweede kaart gelegd. *Snakes*, de vierde speler, kiest ervoor een uitdaging aan te gaan. Er liggen dus 9 kaarten op de speelvelden.

### Verduidelijkingen:

- **De startspeler** controleert of alle spelers een kaart gelegd hebben vooraleer te spelen.
- Let erop dat je nooit in je kaarten laat kijken.
- Geef gerust commentaar bij je eigen acties of bij die van je tegenstanders. Zeg bijvoorbeeld "Opgepast, ik leg nu een Skull !".  
*Om te winnen moet je jouw tegenstanders psychologisch de baas zijn.*
- **De startspeler** kan in deze fase meteen een uitdaging aangaan in plaats van een tweede kaart te spelen.
- In elke beurt kan een speler maar één kaart leggen.
- De kaarten worden zo op het speelveld geplaatst dat het aantal kaarten duidelijk zichtbaar is.
- Een speler die geen kaarten meer op hand heeft, is verplicht een uitdaging aan te gaan.

### Verduidelijkingen:

- **Geen enkele speler kan nog een extra kaart op zijn speelveld leggen.**
- *Je kan een uitdaging aangaan waarbij je aankondigt maar één kaart om te draaien.*
- *Je kan het bod willekeurig verhogen; dat moet niet noodzakelijk met 1 zijn.*
- *Een speler die gepast heeft, kan deze ronde niet meer meebieden.*

### 3. Uitdaging - Passen of verhogen?

De speler die de uitdaging aangaat, **geeft aan hoeveel kaarten** hij zal omdraaien van alle kaarten die op de speelvelden van alle spelers liggen.

In wijzerzin **moet elke speler dan:**

- ofwel op zijn beurt de uitdaging aangaan door het vorige bod te verhogen;
- ofwel **passen** en zijn speelveld naar het midden van de tafel schuiven.

Dat gaat zo door totdat alle spelers op één na gepast hebben. **Deze speler, die het hoogste bod uitgebracht heeft**, is de uitdager.

*Werewolves* zegt: "2 kaarten".

*Snakes* antwoordt: "3 kaarten", *Himself* past en schuift zijn speelveld naar het midden van de tafel.

Nu is het de beurt aan *Panthers*; hij zegt: "Is dat alles? Vijf kaarten".

Daarop **passen** alle andere spelers één na één. *Panthers* is de uitdager.

Als hij de uitdaging wil winnen, moet *Panthers* 5 van de 9 kaarten op de speelvelden omdraaien... Maar enkel **Roses-kaarten!**



### 4. Onthulling

De uitdager **moet** het opgegeven aantal kaarten **omdraaien** volgens onderstaande regels:

- Hij **begint met alle kaarten op zijn eigen speelveld.**
- Hij kiest daarna een ander speelveld en **draait de bovenste kaart om.**
- De uitdager is **nooit verplicht** om **alle** kaarten op een speelveld van een andere speler om te draaien.
- De kaarten worden **één per één** omdraaid.

### Verduidelijkingen:

- *Nadat hij zijn eigen kaarten omdraaid heeft, kan de uitdager vrij de volgorde van de spelers bepalen bij wie hij het resterende aantal kaarten zal omdraaien.*

*Panthers* gaat de uitdaging aan.

- 1 Hij begint door zijn eigen kaarten om te draaien: 2 x **Roses**, hij heeft niet gebluft.
- 2 Dan draait hij de kaart van *Werewolves* om: het is een **Roses-kaart**. Goed gezien!
- 3 Nu de kaart van *Himself*: het is ook een **Roses-kaart**. Mooi!

Hij heeft nu nog **één Roses-kaart** nodig om de uitdaging te winnen. De spanning is te snijden...

- 4 *Panthers* besluit om de eerste kaart van *Eagles* (die 2 kaarten gelegd heeft) om te draaien en trapt in de val! **Het is een Skull!** Spijtig... hij heeft de uitdaging verloren!



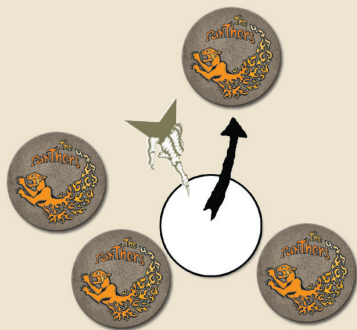
*Panthers* heeft de uitdaging verloren:  
Hij geeft de **Skull** terug aan *Eagles*.  
*Eagles* beslist nu welke kaart uit het spel gaat.

*Panthers* neemt zijn kaarten en schudt ze.  
Hij legt ze daarna verdekt op tafel.

*Eagles* kiest er een kaart uit.

*Panthers* bekijkt in het geheim de kaart  
en legt die dan verdekt in het midden  
van de tafel.

Hij neemt de overige kaarten terug  
op de hand.



## Uitdaging verloren

Indien de uitdager een Skull omdraait, heeft hij verloren en stopt hij **onmiddellijk** met spelen.

- Alle spelers **nemen** hun kaarten terug **op** hand.
- De uitdager verliest één van zijn kaarten **voor de rest van het spel**. Hij is de enige die weet of het een Skull of een Roses is.

Indien de uitdager zijn **laatste kaart** verliest, **ligt hij uit het spel** en levert hij zijn speelveld in.

## Verduidelijkingen:

- Indien de uitdager uit het spel ligt door zijn eigen Skull om te draaien, bepaalt hij wie in de volgende ronde startspeler is.
- Anders begint de volgende ronde met de speler wiens Skull omdraaid werd.

## Verduidelijkingen:

- De uitdager mag nooit de resterende kaarten omdraaien; de strategie van de andere spelers blijft geheim.  
*Indien gewenst kan een speler niettemin zijn eigen kaarten omdraaien om de reactie van de uitdager te zien...*

- **De Skull wordt omdraaid bij een tegenstander:** de uitdager **schudt zijn kaarten** en legt ze verdekt voor zich neer. Zonder de kaarten te bekijken of aan te raken beslist de tegenstander **welke kaart** uit het spel gaat. Deze kaart wordt in het midden van de tafel gelegd en blijft geheim.

- **De uitdager draait zijn eigen Skull om:** hij bekijkt zijn kaarten, kiest welke hij verliest en houdt dit geheim voor de andere spelers.  
*In beide gevallen weet enkel de uitdager of er nu een Skull of Roses uit het spel is.*

## Nieuwe ronde

Of hij nu de uitdaging wint of verliest, **de uitdager wordt startspeler** in de volgende ronde, die opnieuw met fase 1 begint.

## Uitdaging gewonnen

Indien de uitdager het aangegeven aantal kaarten omdraaid heeft en daarbij **enkel Roses-kaarten** onthuld werden, heeft hij de uitdaging **gewonnen** en **draait** hij zijn speelveld **om** zodat de Roses-zijde zichtbaar wordt.



**Zodra een speler een tweede keer een uitdaging wint, HEEFT HIJ HET SPEL GEWONNEN.**

*Panthers* was de uitdager; hij wordt dus startspeler in de volgende ronde.

Dat is een gunstige uitgangspositie; aan hem om daar voordeel uit te halen!

### Speciale situatie...

...een speler heeft  
maar **één kaart** over:

- **Legfase:** indien de ronde met hem begint of hij aan de beurt is, **moet** hij een uitdaging aangaan.
- **Onthullingsfase:** indien hij een Skull omdraait, ligt deze speler uit het spel.

Indien een speler **per ongeluk** een kaart **onthult** die op zijn speelveld ligt, blijft deze kaart tot het einde van de ronde open liggen.

### Tips

- Wij raden **beginnende spelers** af om partijtjes met 3 spelers te spelen. Bij 3 spelers is het spel heel tactisch en wordt elke fout meteen afgestraft.
- Het is een groot **voordeel** om startspeler te zijn. Het is de moeite waard risico's te nemen om startspeler te worden, zelfs indien je daar een kaart door verliest.
- Durf gerust te **bluffen** door een uitdaging aan te gaan of over te nemen wanneer je een Skull gelegd hebt. Dat is de **beste manier** om de uiteindelijke uitdager te overtuigen om bij jou kaarten om te draaien.
- **Drijf de spanning op** door commentaar te geven bij de keuzes van de uitdager.
- Net zoals bij andere confrontatiespellen zijn er **op het einde van het spel**, wanneer de resterende spelers nog maar weinig kaarten over hebben, verschillende strategieën om het spel te winnen. Bestudeer ze.
- Je kan ook **twee exemplaren** van *Skull & Roses* combineren om het spel met meer dan 6 spelers te spelen.

#### TYPISCHE WOORDENSCHAT BIJ SKULL & ROSES:

- *Alle kaarten op de tafel omdraaien noemt men een "burn out" proberen.*
- *De tweede speler die het woord neemt bij een uitdaging is "under the gun".*
- *De laatste speler die het woord neemt voor de hoogste bieder is "the cop".*
  - *Een speler met maar één kaart over is "stoned".*

*Skull & Roses* is een spel van Hervé Marly met illustraties van Rose Kipik.  
Collectie onder leiding van Philippe des Pallières.

Hartelijk dank aan de talrijke testspelers (15 jaar van doorzetten...)  
en aan de authentieke bikerhelden van onze preview.

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