


SKULL

REGLAS




Accede QR a un vídeo que te enseñará a jugar
a SKULL a través de este código.

CONTENIDO

-  6 conjuntos de componentes (1 por participante) que incluyen:
- 1 tablero individual
 - 4 discos (3 Flores y 1 Calavera, con dorsos idénticos)

-  1 disco de Última oportunidad

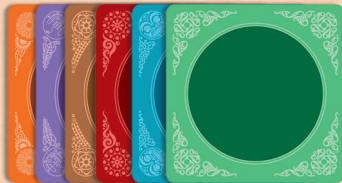
-  1 reglamento



Cara



Dorso



Tableros individuales (lado en blanco)



Tableros individuales (lado con Flor)



Disco de Última oportunidad

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar 2 rondas o ser la última persona que quede cuando todo el mundo haya sido eliminado.

RESUMEN DEL JUEGO

Skull es un juego de faroles y riesgos. En tu turno, debes colocar un disco bocabajo sobre tu tablero o apostar a cuántos discos piensas que puedes darles la vuelta sin revelar una Calavera.

PREPARACIÓN

Todo el mundo elige un conjunto de componentes, coloca su tablero frente a sí, con el lado en blanco bocarriba y toma sus

4 discos. El participante que haya regalado flores (o una calavera) más recientemente juega en primer lugar.

Preparación de una partida de 3 participantes



RONDA DE JUEGO

1) PREPARAR LA RONDA

Para iniciar la ronda, elegís en secreto un disco de vuestra mano y lo colocáis boca abajo sobre vuestro tablero individual. El primer participante debe esperar a que el resto de los participantes haya colocado sus discos antes de elegir el suyo.

Esta decisión es clave: si colocas una Flor, te concedes la oportunidad de ganar la ronda. Si colocas una Calavera, es poco probable que ganes la ronda, pero puedes confiar en que dificultarás la victoria de tus contrincantes.

2) TOMAR DECISIONES

Una vez que todo el mundo haya colocado un disco boca abajo, jugáis vuestro turno, empezando por el primer participante y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, puedes COLOCAR UN DISCO o ABRIR LA APUESTA. Una vez que se haya abierto la apuesta, tus opciones cambian a SUBIR LA APUESTA o PASAR.

Cuando termine tu turno, le toca a la persona sentada a tu izquierda.



COLOCAR UN DISCO

Elige uno de los discos que te queden y colócalo boca abajo sobre el último disco que jugaste, pero sin taparlo por completo, para que todo el mundo pueda ver la cantidad de discos que hay en juego.

ABRIR LA APUESTA

Si **no puedes** o **no quieres** colocar un disco, puedes abrir la apuesta: di en voz alta la cantidad de discos a los que intentarás darles la vuelta sin revelar ninguna Calavera. Este número debe ser menor o igual al número de discos que haya en juego (colocados sobre los tableros individuales) y también debe ser superior a cero.

Al abrir la apuesta, estás intentando ganar la ronda. Este es uno de los momentos más importantes de la ronda.

Una vez que se haya abierto la apuesta, no puedes poner discos sobre tu tablero. En lugar de eso, debes **SUBIR LA APUESTA** o **PASAR**.



◉ SUBIR LA APUESTA

Para subir la apuesta, indica que intentarás darles la vuelta a **más** discos sin revelar una Calavera **anunciando un número superior** al de la actual apuesta (pero que si- ga siendo menor o igual que el número de discos que haya juego).

Cuenta todos los discos que haya en juego e intenta adivinar cuántos de ellos son Flores.

Tu nueva apuesta puede ser superior a cualquier apuesta previa en cualquier cantidad.

◉ PASAR

Empuja tu tablero al centro de la mesa para indicar que ya no quieres seguir participando en esta ronda de apuestas. Tus discos permanecen sobre tu tablero y quien gane la apuesta puede darles la vuelta.

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que solo quede un participante que no haya pasado, que será quien gane la apuesta y se convierte en el **Contrincante** de esa ronda de apuestas.



3) RESOLVER LA APUESTA

Como Contrincante, debes darle la vuelta a un número de discos igual a tu apuesta, sin revelar ninguna Calavera. Si tu apuesta era igual a la cantidad de discos en juego, debes darles la vuelta a todos los discos.

Al darles la vuelta a los discos, sigue estas normas:

- Debes darles la vuelta a los discos uno a uno.
- No puedes darles la vuelta a los discos del resto de los participantes hasta que les hayas dado la vuelta a todos tus propios discos.
- Solo puedes darle la vuelta al disco superior de cada tablero, esto es, no puedes darles la vuelta a los discos que haya bajo otros discos que estén bocabajo.

Una vez que les hayas dado la vuelta a todos tus propios discos, como Contrincante, puedes ir pasando libremente de un tablero individual a otro mientras les das la vuelta a los discos.

🍃 ÉXITO

Si les das la vuelta a la cantidad de discos que apostaste, sin revelar ninguna Calavera, **ganas** la ronda. Si el lado en blanco de tu tablero está bocarriba, dale la vuelta para que muestre la Flor. Si ya mostraba la Flor, ¡has ganado la partida!



FRACASO

Como Contrincante, si revelas una Calavera al darle la vuelta a un disco, **fracasas** y dejas de darle la vuelta a los discos inmediatamente. Recupera todos los discos que hayas colocado, mézclalos con los que no hayas usado y preséntaselos bocabajo al participante cuya Calavera revelaste. Ese participante toma uno de tus discos y lo devuelve a la caja del juego, sin mirarlo.

Si revelaste tu propia **Calavera**, toma todos tus discos (los colocados y los que no has colocado), elige en secreto uno de ellos y devuélvelo a la caja del juego sin revelarlo. Si pierdes tu último disco, devuelve tu tablero a la caja del juego. Te han eliminado.



Aunque, como Contrincante, no puedas seguir dándoles la vuelta a los discos después de revelar una Calavera, los demás participantes sí podéis darles la vuelta a vuestros propios discos para mostrar si vuestras anteriores apuestas eran faroles o no.

NUEVA RONDA

Independientemente de si el Contrincante tiene éxito o no, todos los participantes recuperáis los discos que hayáis colocado.

Si el anterior Contrincante sigue en la partida, será quien empiece la nueva ronda. En caso contrario, el participante cuya Calavera eliminó al anterior Contrincante empieza la ronda. Si el Contrincante se eliminó a sí mismo, debe elegir quién empieza la partida.

La nueva ronda comienza con el paso 1) PREPARAR LA RONDA (página 4) y el juego continúa hasta que la partida termina de uno de estos dos modos.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de uno de estos dos modos:

- Si ganas una ronda como Contrincante y tu tablero ya muestra la Flor, **ganas la partida.**
- Si todos los demás participantes quedan eliminados, **ganas la partida.**



VARIANTE

EL DISCO DE ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Cuando fracasas como Contrincante y solo te queda un disco tras perder el de esa apuesta, puedes tomar el disco de Última oportunidad, que puedes usar en la siguiente ronda (y **solo** en la siguiente ronda), antes de devolverlo.

Todo el mundo sabrá que ese disco de Última oportunidad es una **Flor**.

A continuación, se aplican todas las reglas habituales. Al final de la siguiente ronda,

debes devolver el disco de Última oportunidad. Si durante esta ronda eres el Contrincante y pierdes la apuesta, también pierdes al mismo tiempo el disco de Última oportunidad y tu último disco. Te han eliminado.

Puesto que el disco de Última oportunidad solo se ofrece cuando pierdes un disco y solo te queda un disco, cada participante solo puede usar el disco de Última oportunidad **una vez por partida**.



EPÍLOGO

Me gustan los juegos que nos obligan a navegar entre la verdad y el farol, pero ese farol no puede ser la única clave para ganar. Para mí, es necesario que las victorias sean merecidas, que si alguien ha ganado sea porque ha desarrollado una estrategia mejor que la de los demás. Mi objetivo con Skull es provocar una sensación parecida a la del póquer, minimizando la importancia de sus dos pilares, que son el dinero y la suerte. El dinero concretamente no es necesario para jugar a Skull. Eso pone a todos los participantes al mismo nivel. La suerte en Skull le sonrío a todo el mundo por igual: cada participante empieza con la misma mano inicial, que consiste en 3 Flores y 1 Calavera.*

Por supuesto, esta mano puede cambiar con el desarrollo de la partida. Quería que fuese así porque es necesario un poco de incertidumbre cuando se corren riesgos (si no te gusta esta dinámica, prueba con el ajedrez).

Hay otra cosa más que me parece muy importante: puedes decir lo que quieras mientras juegas a Skull, incluso la verdad. Influir en tus contrincantes es parte del juego y puede ser la mejor parte del juego. Te animo a que le digas al Contrincante «A mí no me mires que he colocado una Calavera», le veas dar la vuelta a tu Calavera a pesar de tu advertencia y más adelante le digas lo mismo, ¡pero mintiendo! Y no, mentir en esto no te hace mala persona. ¡Es todo parte del juego!

He diseñado Skull con un objetivo en mente: que paséis un buen rato, lleno de emociones positivas. Y recuerda, ¡es solo un juego!

Hervé Marly

**Como dijo Bruno Faidutti, un famoso diseñador de juegos y un amigo: el póquer no es un juego de cartas que se juega con dinero, sino un juego de dinero que se juega con cartas.*

RECUERDA



Cualquiera, incluida la persona que empiece la ronda, puede abrir la apuesta sin colocar un segundo disco.



IMPORTANTE: el Contrincante puede eliminarse a sí mismo si ha jugado una Calavera sobre su tablero.



Cuando fracasas en una apuesta, solo tú sabes qué disco has perdido.



Si no te quedan discos que jugar, debes abrir la apuesta.

Editado por Adam Marostica y Scott Lewis.

Este producto se ha fabricado con todo el cuidado posible. No obstante, si tienes algún problema con tu juego, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, en soporte.asmodee.es. Resolveremos tu problema a la mayor brevedad posible.

Publicado por SPACE Cowboys – Asmodee Group: 47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCIA © 2023 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Entérate de las últimas noticias sobre SKULL y SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr @SpaceCowboysFR,  [SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1),  [space_cowboys_oficial](https://www.facebook.com/space_cowboys_oficial)

DISTRIBUIDO POR:

Asmodee Spain, Zurbarán 76, Planta 3, Puerta 3, 28010 Madrid, España
y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.