



SKULL



LE ORIGINI DEL GIOCO

ESTRATTO DAL DIARIO DI JOSEPH, L'AVVENTUROSO BISNONNO DELL'AUTORE:

"12 agosto 1921: Abbiamo finalmente raggiunto il porto di San Francisco, l'ultima tappa del nostro viaggio attorno al mondo, le nostre anime sono arricchite dagli incontri che abbiamo fatto e le nostre stive sono piene dei doni offerti dalle persone che ci hanno accolto. Tra questi reperti c'è una sorprendente collezione di fiori, insieme ad alcuni teschi splendidamente decorati, usati per onorare gli antenati. Durante il nostro viaggio, ho scoperto le regole di un gioco tradizionale molto accattivante: *Il gioco dei teschi*. Un incredibile mix di bluff e strategia nel quale si dice che: 'chiunque disturbi il riposo degli antenati rivelando i loro teschi perderà immediatamente una delle sue vite...! Spinto da una forza misteriosa, ho immediatamente riprodotto questi teschi e i fiori, poi ho trascritto le regole. Ci siamo esercitati in questo gioco abbastanza spesso e abbiamo scoperto tutte le sottigliezze richieste per diventarne il vincitore".

CONTENUTO

Nel gioco sono rappresentate 6 tribù. Ognuna di esse possiede una collezione di oggetti sacri composta da:

- * 3 dischetti fiore
- * 1 dischetto teschio
- * 1 tappetino assortito per ogni tribù



PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende i 4 dischetti e il tappetino della tribù scelta, poi colloca il proprio tappetino di fronte a sé con il lato teschi a faccia in su.

Ogni giocatore prende in mano i propri dischetti per nascondere le loro facce agli altri giocatori.

Viene quindi scelto il primo giocatore.

PASSO 1 – PREPARAZIONE DEL TURNO

Partendo dal secondo giocatore, ogni giocatore sceglie 1 dei suoi dischetti e lo colloca a faccia in giù sul proprio tappetino. Il primo giocatore è l'ultimo a collocare il suo dischetto, poi si prosegue con il **passo 2**.



OBIETTIVO DEL GIOCO

Vincere **2 sfide**.

Per **vincere una sfida** dovete girare un certo numero di dischetti senza rivelare alcun teschio.

I 4 dischetti con i quali giocherete saranno anche le 4 "vite" che avrete a disposizione per cercare di vincere la partita.

AGGIUNGERE dischetti extra oppure LANCIARE UNA SFIDA

Se lo desidera, il primo giocatore può subito aggiungere **1 dischetto extra** in cima a quello che ha appena giocato. Dopo di lui, il giocatore alla sua sinistra può fare lo stesso, **e così via per gli altri giocatori**, procedendo in senso orario. Questa operazione può essere ripetuta più volte.

Se un giocatore **non può o non vuole** giocare un dischetto aggiuntivo, quel giocatore **lancia una sfida** annunciando il numero di dischetti che intende girare tra tutti quelli giocati sui tappetini: questa sarà la sua offerta iniziale.

Poi, procedendo in senso orario, **ogni giocatore deve:**

- * **Rilanciare l'offerta** della sfida in corso annunciando un numero maggiore di dischetti.
- * **Oppure passare** dicendo "Passo" e facendo scivolare il proprio tappetino al centro del tavolo. In questo caso, il giocatore non sarà più in grado di partecipare a quella sfida.

I giocatori continuano in questo modo finché tutti tranne 1 hanno passato: **il giocatore con l'offerta più alta**, cioè lo **Sfidante**.

Una sfida riguarda **tutti** i dischetti giocati su tutti i tappetini, inclusi quelli dei giocatori che hanno passato.

A questo punto, si procede con il **passo 3**.

Durante il passo 1, **il primo giocatore** gioca il suo primo dischetto dopo gli altri giocatori: in questo modo può analizzare il comportamento dei suoi avversari e poi procedere con la sua seconda azione (passo 2), senza dover aspettare un nuovo turno.



I giocatori aggiungono, a faccia in giù, **solamente 1 dischetto alla volta**. I dischetti vengono collocati uno sopra l'altro in maniera leggermente **sfasata**, per mostrare chiaramente quanti dischetti sono stati giocati.

Invece di aggiungere 1 dischetto extra, il primo giocatore può lanciare una sfida. Nel proprio turno, se un giocatore non ha **alcun dischetto** nella sua mano, quel giocatore **deve** lanciare una sfida. Un giocatore non può lanciare una sfida di 0 dischetti o una sfida superiore al numero totale di dischetti collocati dai giocatori. È possibile fare un'**offerta iniziale** o **rilanciare un'offerta** di più di 1 singolo dischetto; è persino possibile fare **direttamente** un'offerta iniziale o rilanciare un'offerta del numero totale di dischetti presenti sui tappetini.

Lo Sfidante deve girare un numero di dischetti equivalente all'ammontare della sfida, rispettando le seguenti regole:

- Il giocatore inizia girando **tutti i PROPRI dischetti**.
- **Continua** poi girando i dischetti degli altri giocatori.

Attenzione:

- I dischetti vengono girati 1 alla volta.
- Il primo dischetto a essere girato è quello in cima alla pila, prima di girare, eventualmente e in ordine, i dischetti rimanenti.
- Un giocatore non deve necessariamente girare tutti i dischetti di un avversario.
- Lo Sfidante può scegliere l'ordine dei giocatori avversari di cui girare i dischetti.

Se la sfida equivale al numero totale di dischetti giocati, girare tutti i dischetti **1 alla volta** e **fermarsi** quando viene rivelato il primo teschio.

UN TESCHIO rivelato: lo Sfidante ha fallito.

NESSUN TESCHIO rivelato: lo Sfidante ha VINTO LA SFIDA.

Lo Sfidante interrompe immediatamente il suo tentativo e:

- Ogni giocatore rimette tutti i propri dischetti nella propria mano.
- Lo Sfidante perde per sempre 1 dischetto:
 - mescola e colloca a faccia in giù sul tavolo tutti i suoi dischetti rimanenti. Il giocatore proprietario del teschio che è stato rivelato dallo Sfidante sceglie il dischetto da eliminare. Quel dischetto viene rimosso dal gioco senza essere rivelato. Solo lo Sfidante saprà se ha perso il suo teschio oppure un dischetto fiore.
 - se lo Sfidante ha rivelato il proprio teschio, sarà lui stesso a scegliere segretamente quale dischetto perdere.

Se lo Sfidante perde il suo ultimo dischetto, quel giocatore viene eliminato e mette via il suo tappetino.

Se lo Sfidante viene eliminato, il proprietario del teschio che è stato rivelato dallo Sfidante diventa il nuovo primo giocatore. Se lo Sfidante ha rivelato il proprio teschio, sarà lui a scegliere il nuovo primo giocatore.

Se lo Sfidante ha giocato più dischetti rispetto all'ammontare della sfida, girerà dalla cima della sua pila il numero di dischetti necessario per il completamento del suo tentativo.

Se rivela un teschio, lo Sfidante non può scegliere di girare i dischetti rimanenti per rivelare la strategia dei suoi avversari. Tuttavia, se lo desidera, un avversario può girare i propri dischetti così da vedere l'espressione frustrata sul viso dello Sfidante!

Tentativo riuscito

Lo Sfidante ha quindi girato un numero di dischetti equivalente all'ammontare della sfida, rivelando solo **dischetti fiore**. Ha **vinto** la sfida e **deve girare** il proprio tappetino con il lato fiori a faccia in su.

Se il suo tappetino è già girato sul lato fiori, ha vinto la partita.



Disegni dei tappetini sul lato *teschi*:



Disegni dei tappetini sul lato *fiori*:



NUOVO ROUND

A prescindere dal fatto che abbia vinto la sfida o che abbia fallito, **lo Sfidante è il primo giocatore** per il round successivo, che riprende dal **passo 1** a meno che non sia stato eliminato dalla partita durante il suo tentativo (vedere pagina 4).

Caso speciale:

Un giocatore ha perso 3 dei suoi 4 dischetti, gli rimane quindi 1 solo dischetto. Ha collocato quel dischetto nel passo 1, e ora è il suo turno di giocare.

In base all'azione che sta effettuando, deve agire nel seguente modo:

- **Aggiungere dischetti extra:** deve lanciare una sfida.
- **Rilanciare un'offerta:** può passare oppure aumentare la sua offerta.
- **Tentativo:** se il suo dischetto rivela un teschio, quel giocatore viene eliminato dalla partita.



VITTORIA

Non appena un giocatore vince la sua **seconda sfida**,
oppure

Non appena un giocatore rimane l'unico a non essere stato eliminato,
quel giocatore **VINCE LA PARTITA.**



→ PASSO 1 ←

Ogni giocatore ha collocato un dischetto a faccia in giù sul proprio tappetino.

→ PASSO 2 ←

* Aggiungere dischetti extra:

Il 1° giocatore gioca un secondo dischetto;
il 2° giocatore e il 3° giocatore fanno lo stesso.

poi

* Lanciare una sfida:

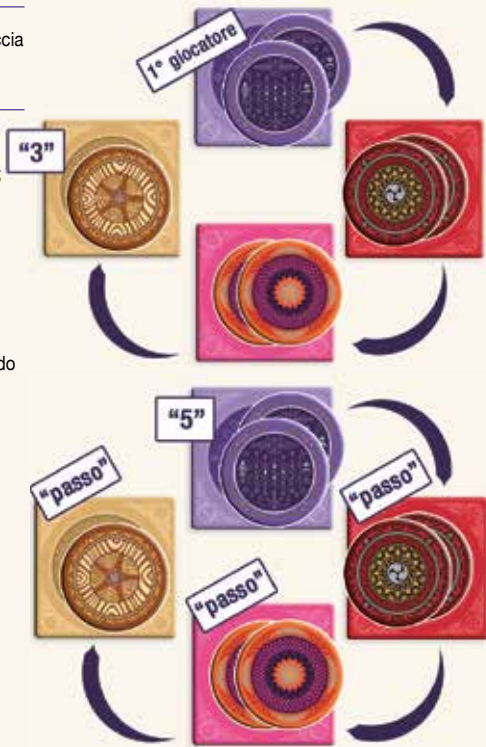
Il 4° giocatore non aggiunge un dischetto, ma lancia invece una sfida e annuncia il numero "3" come offerta iniziale, intendendo quindi che vuole girare 3 dischetti.

• Rilanciare l'offerta

La sfida è stata impostata a "3";
il giocatore successivo rilancia l'offerta dicendo "5".

• Passare

I 2 giocatori successivi **passano**.
Anche il giocatore che ha lanciato la sfida con il "3" passa.
Il giocatore che ha detto "5" rimane l'offerente più alto.
Quel giocatore diventa lo **Sfidante** e deve cercare di completare la sfida.



- per 4 giocatori, che può essere adattato per un numero diverso di giocatori.



—>>> PASSO 3 – IL TENTATIVO <<<—

• **Dischetto 1 e dischetto 2:** lo Sfidante gira prima tutti i suoi dischetti, rivelando 2 dischetti fiore. Può continuare.

Gira quindi, uno alla volta, i dischetti degli altri giocatori.

• **Dischetto 3:** il dischetto in cima a questa pila è un dischetto fiore, va tutto bene!

• **Dischetto 4:** viene girato l'unico dischetto di questo giocatore, è un dischetto fiore, perfetto!

• **Dischetto 5:** il dischetto in cima a questa pila è un dischetto fiore! Eccellente!

Lo Sfidante non ha rivelato alcun teschio, quindi vince la sua sfida.



—> NUOVO ROUND <—

Ogni giocatore riprende i propri dischetti.

Lo Sfidante **gira** il proprio tappetino sul lato fiori e **diventa** il primo giocatore per il round successivo.

Se, in un round successivo, è il primo a vincere una seconda sfida, ha vinto la partita.

SUGGERIMENTI

- * È molto **vantaggioso** essere il primo giocatore. Vale la pena correre dei rischi per raggiungere quella posizione, anche se potreste perdere un dischetto. Non esitate a **bluffare** lanciando una sfida oppure alzando la posta in gioco anche se avete appena giocato un teschio, è il **modo migliore** per instillare nel futuro Sfidante un senso di falsa sicurezza che lo porterà a perdere quando rivelerà il vostro teschio.
- * Fate attenzione, alla **fine della partita**, quando ai giocatori rimangono pochi dischetti, ci sono alcune strategie vincenti! Scopritele e guadagnerete un notevole vantaggio per le vostre partite.
- * Per destabilizzare i vostri avversari, commentate le vostre azioni e quelle degli altri giocatori, specialmente quelle dello Sfidante. Per esempio, potete dire cose come “Ecco, vi avverto, sto giocando un teschio!” oppure “Noooo, non girare uno dei suoi dischetti, ha giocato un teschio!”.
- * Per vincere, dovete battere i vostri avversari dal punto di vista psicologico.
- * Consigliamo di evitare partite a 3 giocatori se siete dei nuovi giocatori: giocare con quel numero di giocatori è estremamente tattico e spietato.
- * **Variante per giocatori esperti:** potete **combinare 2 scatole di Skull** per giocare in più di 6 giocatori, anche se le migliori partite sono quelle con meno di 10 giocatori.
- * **Variante 2 Tribù per Giocatore:** all’inizio della partita ogni giocatore sceglie 2 tribù. Come nel gioco base, non appena un giocatore vince per la seconda volta con la stessa tribù, quel giocatore è il **VINCITORE DELLA PARTITA**.
Per preparare la partita, le 2 tribù di un giocatore verranno collocate una di fronte all'altra, ai lati estremi del tavolo da gioco.

Benvenuti su: www.the-skull.com

Skull è un gioco di Hervé Marly, con illustrazioni di Thomas Vuarchex.

Tradotto da Denise Venanzetti, revisionato da Aurora Casaro e Vittoria Vincenzi. Adattamento grafico di Mario Brunelli.

Un caloroso grazie ai nostri impagabili e numerosi playtester e un ringraziamento speciale a Bruno Faidutti.

© 2020 Skull è un gioco pubblicato da Asmodee Group e distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl - Viale della Resistenza, 58 42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it