

SKULL

SPELREGELS



Scan bovenstaande QR-code om een video te bekijken
waarin de spelregels van SKULL worden uitgelegd.

INHOUD



6 sets (1 per speler) met elk:

- **1 spelerstegel**
- **4 schijven:** 3 met bloemen, 1 met een doodshoofd (*skull*), identieke achterzijdes.



1 laatste kans-schijf



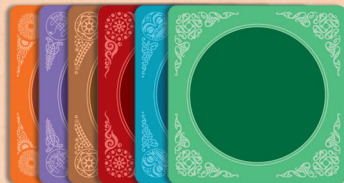
1 spelhandleiding



Voorkant



Achterkant



Spelerstegels (blanco zijde)



Spelerstegels (bloemenzijde)



Laatste kans-schijf

DOEL VAN HET SPEL

Win 2 rondes of blijf als laatste speler over nadat alle andere spelers uitgeschakeld zijn.

SPELOVERZICHT

Skull is een spel waarbij alles draait om bluffen en risico's nemen. Tijdens jouw beurt zul je ofwel een gedekte schijf op jouw spelerstegel plaatsen, ofwel bieden op het aantal schijven dat je denkt om te kunnen draaien zonder een doodshoofd te onthullen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een set, legt zijn spelers-tegel voor zich neer op tafel met de blanco zijde naar boven, en pakt zijn 4 schijven.

De speler die het meest recent iemand bloemen (of een doodshoofd) heeft gegeven is de startspeler.

*Voorbereiding
voor 3 spelers*



SPELRONDE

1) VOORBEREIDING.....

Om de ronde te beginnen kiest elke speler in het geheim een schijf uit zijn hand en plaatst deze gedekt op zijn spelerstegel. De startspeler moet wachten totdat alle andere spelers een schijf hebben geplaatst voordat hij er zelf eentje kiest.

Deze keuze is essentieel: als je een bloem plaatst, geef je jezelf een kans om de ronde te winnen. Als je echter een doodshoofd plaatst, zul je de ronde waarschijnlijk niet winnen, maar kun je het wel lastiger voor je tegenstanders maken om te winnen.

2) EEN KEUZE MAKEN.....

Zodra iedereen een gedekte schijf heeft geplaatst, voeren alle spelers een beurt uit, beginnend met de startspeler en daarna kloksgewijs.

Tijdens jouw beurt kun je EEN SCHIJF PLAATSEN of HET BIEDEN OPENEN. Zodra het bieden is geopend, kun je alleen nog kiezen uit OVERBIEDEN of PASSEN.

Na afloop van je beurt gaat het spel verder bij de volgende speler volgens de wijzers van de klok.

EEN SCHIJF PLAATSEN

Kies 1 van je overgebleven schijven en plaats deze gedekt op de vorige schijf die je gespeeld hebt (zodanig dat wel zichtbaar is hoeveel schijven er gespeeld zijn).



HET BIEDEN OPENEN

Als je geen schijf **kan** plaatsen of dit simpelweg **niet wil**, kun je het bieden openen door het aantal schijven te noemen dat je zult proberen om te draaien zonder een doodshoofd te onthullen. Dit aantal moet lager of gelijk zijn aan het aantal gespeelde schijven (geplaatst op de spelerstegels), en moet altijd hoger zijn dan nul.

Door het bieden te openen, doe je een poging om de ronde te winnen. Dit is een van de meest belangrijke momenten van de ronde.

Zodra een van de spelers het bieden heeft geopend, kun je niet langer schijven op je spelerstegel plaatsen. In plaats daarvan moet je tijdens je beurt nu **OVERBIEDEN** of **PASSEN**.



◉ OVERBIEDEN

Als je wilt overbieden, geef je daarmee aan dat je wilt proberen om **meer** schijven om te draaien zonder een doodshoofd te onthullen. Noem **een hoger aantal** dan het huidige bod (maar alsnog lager of gelijk aan het aantal gespeelde schijven).

Tel alle gespeelde schijven en gok zo goed mogelijk hoeveel hiervan bloemen zijn.

Je mag zelf bepalen hoeveel hoger je nieuwe bod is dan het vorige bod.

◉ PASSEN

Schuif je spelerstegel naar het midden van de tafel om aan te geven dat je niet langer mee wilt doen aan het bieden tijdens deze ronde. Jouw schijven blijven op je spelerstegel liggen en mogen worden omgedraaid door diegene die het bod wint.

Het spel vervolgt kloksgewijs totdat er één speler overblijft die nog niet gepast heeft. De overgebleven speler wint het bod en wordt de **uitdager** van deze ronde.



3) DE UITDAGING UITVOEREN.....

Als uitdager moet je het aantal schijven gelijk aan je bod omdraaien zonder een doodshoofd te onthullen. Als jouw bod gelijk was aan het aantal gespeelde schijven, moet je elke schijf omdraaien.

Regels voor het omdraaien van schijven:

- je moet schijven één voor één omdraaien.
- je moet eerst al jouw eigen schijven omdraaien voordat je schijven van andere spelers mag omdraaien.
- je mag alleen de bovenste gedekte schijf van een spelerstegel omdraaien (je mag dus geen schijven omdraaien die onder andere gedekte schijven liggen).

Nadat de uitdager eerst al zijn eigen schijven omgedraaid heeft, mag hij daarna steeds zelf kiezen van welke spelerstegel van een andere speler een gedekte schijf omgedraaid wordt.



EEN RONDE WINNEN

Als je het aantal schijven van je bod hebt weten om te draaien zonder een doodshoofd te onthullen, **win** je de ronde. Ligt de blanco zijde van je spelerstegel naar boven, draai deze dan om naar de bloemenzijde. Ligt de bloemenzijde al naar boven, dan win je het spel!



EEN RONDE VERLIEZEN

Als je als uitdager een doodshoofd omdraait, **verlies** je de ronde en stop je direct met het omdraaien van schijven. Neem al je gespeelde schijven terug, schud ze samen met de schijven die je nog niet gespeeld hebt en toon ze gedekt aan de speler wiens doodshoofd je onthuld hebt. Deze speler pakt 1 van jouw schijven en legt deze terug in de doos zonder deze te bekijken.

Onthul je jouw eigen **doodshoofd**, dan moet je al jouw schijven (gespeeld en niet gespeeld) in je hand nemen en in het geheim een schijf kiezen om terug in de doos te leggen, zonder deze te onthullen. Als je jouw laatste schijf verliest, moet je jouw spelerstegel terug in de doos leggen. Je bent nu uitgeschakeld.



Ondanks dat de uitdager geen schijven meer kan omdraaien nadat er een doodshoofd onthuld is, mogen de andere spelers hun schijven alsnog omdraaien om te laten zien of ze wel of niet aan het bluffen waren...

NIEUWE RONDE

Alle spelers krijgen hun gespeelde schijven terug, ongeacht of de uitdager de ronde gewonnen of verloren heeft. Als de vorige uitdager niet uitgeschakeld is, wordt hij de startspeler van de volgende ronde. Is de vorige uitdager wel uitgeschakeld, dan wordt de speler wiens doodshoofd hier verantwoordelijk voor was de nieuwe startspeler. Als de uitdager zichzelf uitgeschakeld heeft, kiest deze de nieuwe startspeler.

De nieuwe ronde begint met de VOORBEREIDING (p.4) en het spelen gaat door tot het spel eindigt via één van onderstaande manieren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Als je als uitdager een ronde wint en je spelerstegel al met de bloemenzijde naar boven lag, **win je het spel.**
- Als alle andere spelers uitgeschakeld zijn, **win je het spel.**



SPELVARIANT

DE LAATSTE KANS-SCHIJF

Als je als uitdager verloren hebt en na het verliezen van een schijf nog slechts één schijf over hebt, pak je de '**laatste kans**'-schijf. Deze kun je de volgende ronde (en **alleen** tijdens de volgende ronde) gebruiken voordat deze terug in de voorraad gaat. Iedereen moet weten dat de laatste kans-schijf een **bloem** is. Alle normale regels gelden. Aan het einde van de volgende ronde moet je de laatste

kans-schijf terug in de voorraad leggen. Als je tijdens deze ronde de uitdager bent en je bod is mislukt, verlies je tegelijkertijd zowel de laatste kans-schijf als jouw eigen laatste schijf. Je bent nu uitgeschakeld. Omdat spelers alleen de laatste kans-schijf kunnen krijgen als ze een schijf verliezen en nog maar één schijf overhebben, kan elke speler slechts eens per spel deze schijf in zijn bezit hebben.



NAWOORD

"Ik houd van spellen waarbij je steeds moet kiezen tussen de waarheid en bluffen. Maar bluffen moet niet de voornaamste manier zijn om te winnen. Voor mij is het belangrijk dat de overwinning als welverdiend voelt! Dat de winnaar heeft gewonnen omdat hij een betere strategie heeft gekozen dan de anderen. Voor Skull had ik het doel om dezelfde soort emoties op te wekken die met poker ontstaan, maar dan zonder het belang van de 2 basisprincipes: geld* en geluk. Geld: dit is simpelweg niet nodig om Skull te spelen. Alle spelers zijn gelijk, hoe rijk ze ook zijn. Geluk: elke speler heeft exact dezelfde starthand; 3 bloemen en 1 doodshoofd. Uiteraard kan deze hand veranderen naarmate het spel vordert. En dat was precies wat ik voor ogen had, omdat een beetje onzekerheid onmisbaar is als je risico's neemt. (Anders kun je beter gaan schaken).

En dan is er nog een laatste element dat volgens mij enorm belangrijk is: dat je precies kunt zeggen wat je wilt tijdens het spelen van Skull. Zelfs de

waarheid! Het beïnvloeden van je tegenstanders is onderdeel van het spel en het is ook nog uitermate vermakelijk. Ik daag je uit om tegen de uitdager te zeggen "Kom hier maar niet, ik heb net een doodshoofd geplaatst". Vervolgens kijk je triomfantelijk toe hoe hij ondanks de waarschuwing toch jouw doodshoofd omdraait, om later in het spel opnieuw te liegen over exact hetzelfde! Ha ha... En nee, bluffen maakt je geen slecht mens! Het hoort allemaal bij het spel! Ik heb Skull ontworpen met slechts één doel voor ogen: zorgen dat jij je vermaakt, en er een positief gevoel aan overhoudt. En vergeet niet; het is maar een spelletje!"

Hervé Marly

** Bruno Faidutti, een beroemde spelontwerper en goede vriend zei ooit: "Poker is geen kaartspel dat met geld wordt gespeeld, maar een geldspel dat met kaarten wordt gespeeld."*

- Iedereen, waaronder de startspeler, kan het bieden openen zonder een tweede schijf te plaatsen.
- **BELANGRIJK:** De uitdager kan zichzelf uitschakelen als hij een doodshoofd op zijn spelerstegel heeft gespeeld.
- Als jouw uitdaging is mislukt, ben jij de enige die weet welke schijf je verloren hebt.
- Als je geen schijven meer over hebt om te spelen, moet je het bieden openen!

Dit product is met de grootste zorg vervaardigd. Mocht je echter toch een probleem ondervinden met dit spel, neem contact op met support@asmodee.com zodat het probleem snel opgelost kan worden.

Uitgegeven door SPACE Cowboys - Asmodee Group:
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANKRIJK
© 2023 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Bekijk het laatste nieuws over SKULL en SPACE Cowboys op
www.spacecowboys.fr, en op  @SpaceCowboysFR,
 SpaceCowboys1,  space_cowboys officieel

Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - Nederland

Asmodee Belgium
Theodoor Swartsstraat, 3
3070 Kortenberg - België