



SKULL



AS ORIGENS DO JOGO

TRECHO DO DIÁRIO DE JOSEPH, O BISAVÔ AVENTUREIRO DO AUTOR:

"12 de agosto de 1921: finalmente chegamos ao porto de São Francisco, a última parada da nossa viagem pelo mundo, com a alma enaltecida pelos encontros que tivemos e nossos porões repletos de presentes daqueles que nos acolheram. Em meio a essas relíquias, temos uma surpreendente coleção de flores acompanhadas de caveiras lindamente decoradas, usadas para o culto dos antepassados. Durante a nossa jornada, eu descobri as regras de um jogo tradicional bem fascinante: 'O jogo das caveiras'. Uma mistura incrível de blefe e estratégia na qual dizem que: 'aqueles que perturbarem o descanso dos antepassados revelando suas caveiras perdem uma de suas vidas imediatamente..! Compelido por uma força misteriosa, eu logo desenhei essas caveiras e flores e transcrevi as regras. Após muita prática no jogo, descobrimos todas as peculiaridades necessárias para vencer."

DO PORTO, O JOGO SE ESPALHOU COMO UM RASTILHO DE PÓLVORA ENTRE OS AVENTUREIROS DA COSTA OESTE. ALGUNS ANOS ATRÁS, O JOGO FOI REDESCOBERTO POR ALGUMAS GANGUES DE MOTOQUEIROS E FOI REBATIZADO DE "SKULL & ROSES" ... EM HOMENAGEM AO ANTEPASSADO AVENTUREIRO DO AUTOR, Eis aqui uma nova edição inspirada na beleza do jogo original...

* Para os experts: as regras são idênticas às do jogo Skull & Roses.
Desejamos uma boa leitura aos novos jogadores...

COMPONENTES

6 tribos são representadas no jogo.
Cada uma possui uma coleção de objetos sagrados composta de:



- * 3 discos de flor
- * 1 discos de caveira
- * 1 tabuleiro de cartas para cada tribo.



PREPARAÇÃO

Cada jogador pega os 4 discos e o tabuleiro de cartas da tribo que escolheu.
Os jogadores colocam seus tabuleiros à sua frente, com o lado de Caveira para cima.
Cada jogador pega seus discos na mão, sem mostrar as outras faces dos discos aos outros jogadores.
Alguém é escolhido para ser o Primeiro Jogador.

◇ PASSO 1 - PREPARAÇÃO DO TURNO ◇

Cada jogador escolhe um dos seus discos e o coloca virado para baixo em seu tabuleiro.
Quando todos os jogadores tiverem colocado seus discos, o jogo segue para o **Passo 2**.

OBJETIVO DO JOGO

Conseguir completar **dois desafios**.

Para completar um desafio, você deve virar o número correspondente de discos sem revelar uma Caveira.

Os 4 discos com os quais você joga também representam as 4 "vidas" que você tem para tentar vencer.



ADICIONAR discos extras ou anunciar um DESAFIO

Se o Primeiro Jogador desejar, ele pode adicionar **um disco extra** no topo do que já foi jogado.

Em seguida, o jogador à esquerda dele pode fazer o mesmo **e assim por diante**, seguindo no sentido horário. Isso pode ser repetido ao redor da mesa diversas vezes.

O Primeiro Jogador joga seu primeiro disco depois dos outros jogadores: dessa forma, ele pode analisar o comportamento dos seus oponentes.



Os jogadores adicionam **apenas um disco virado para baixo de cada vez**. Os discos são colocados ligeiramente **desalinhados** para mostrar quantos já foram jogados.

Em vez de adicionar um disco, o Primeiro Jogador pode anunciar um desafio imediatamente. Se um jogador não tiver **mais discos** na mão durante o seu turno, ele **deve** anunciar um desafio. Um jogador não pode anunciar um desafio de zero discos ou um desafio mais alto que o número total de discos colocados pelos jogadores.

Os jogadores podem dar e cobrir lances de mais de um disco. Além disso, eles também podem dar um lance **direto** no valor do número máximo de discos presentes nos tabuleiros.

Se um jogador **não puder ou não quiser** jogar mais um disco, ele deve **anunciar um desafio**. Em seguida, ele declara o número de discos que pretende revelar dentre aqueles jogados nos tabuleiros.

Então, seguindo no sentido horário, **cada jogador deve**:

***Aumentar o Lance** do desafio anterior anunciando um número mais alto;

***Ou passar** dizendo "passo" e empurrando seu tabuleiro para o centro da mesa. Nesse caso, o jogador não poderá mais participar do lance.

Os jogadores seguem fazendo isso até que todos tenham passado, menos um: **o jogador com o lance mais alto**, chamado de **Desafiador**.

Um desafio abrange **todos** os discos jogados em todos os tabuleiros, inclusive aqueles jogados por quem passou a vez.

Prossiga para o **Passo 3**.

O **Desafiador** deve **virar** uma quantidade de discos igual ao número do seu desafio, seguindo as seguintes regras:

- O jogador **começa** virando **todos os SEUS PRÓPRIOS** discos;
- Ele **continua** virando os discos dos outros jogadores na ordem que preferir.

Atenção:

- Os discos devem ser virados um de cada vez.
- O primeiro disco a ser virado deve ser o do topo de um tabuleiro, seguido, na ordem, dos discos restantes.
- Um jogador não precisa virar todos os discos de um oponente.

Se o desafio for igual ao número total de discos jogados, o Desafiador vai virando todos os discos, **um a um**, e **para** quando a primeira Caveira for revelada.

UMA CAVEIRA revelada: o Desafiador foi malsucedido.

NENHUMA CAVEIRA revelada: o Desafiador foi BEM-SUCEDIDO.

O Desafiador imediatamente interrompe sua tentativa e:

- Cada jogador devolve todos os seus discos para a sua mão;
- O Desafiador perde um disco permanentemente:
 - ele embaralha todos os seus discos restantes e os coloca virados para baixo sobre a mesa. O jogador cuja Caveira o Desafiador revelou escolhe um disco para ser eliminado. Esse disco é removido do jogo sem ser revelado. Somente o Desafiador saberá se perdeu um disco de caveira ou de flor.
 - Se o Desafiador tiver virado sua própria Caveira, ele escolhe, em sigilo, o disco que vai perder.

Se o Desafiador perder seu último disco, ele é eliminado e devolve seu tabuleiro para a caixa.

Se o Desafiador for eliminado, o Primeiro Jogador do turno seguinte será o jogador cuja Caveira foi revelada pelo Desafiador. Se o Desafiador tiver revelado sua própria Caveira, ele escolhe quem será o Primeiro Jogador do turno seguinte.

Se o Desafiador tiver jogado mais discos que o número do desafio, ele vira o número de discos (do topo da sua pilha) necessários para a conclusão da sua tentativa.

Se revelar uma Caveira, o Desafiador pode optar por não virar os discos restantes a fim de revelar a estratégia dos seus oponentes. No entanto, um oponente pode, se desejar, virar seus próprios discos só para ver a expressão frustrada no rosto do Desafiador!

Tentativa bem-sucedida

O Desafiador virou o número de discos anunciados e revelou apenas **discos de flor**.

Ele **venceu** o desafio e deve **virar** seu tabuleiro para o lado de flor.

Se o tabuleiro já estiver com o lado de flor virado para cima, o jogador vence o jogo.



Modelo dos tabuleiros no lado de *caveira*:



Modelo dos tabuleiros no lado de *flor*:



NOVA RODADA

Independentemente de ter sido bem ou malsucedido, o **Desafiador** é o **Primeiro Jogador** da rodada seguinte, que volta para o **Passo 1** a menos que o Desafiador tenha sido eliminado do jogo durante a tentativa (ver pág. 4).

Caso especial:

Um jogador perdeu 3 dos seus 4 discos, ficando apenas com um.

Ele colocou esse disco no passo de preparação do turno e agora é a sua vez de jogar.

Dependendo do passo:

- **Adicionar discos:** ele deve anunciar um desafio;
- **Dar um lance:** ele pode passar a vez ou aumentar seu lance;
- **Anunciar um desafio:** se o disco dele for revelado e contiver uma Caveira, esse jogador é eliminado do jogo.



VITÓRIA

Assim que um jogador
vencer um **segundo desafio**
ou

Assim que um jogador acabar sendo
o único que não foi eliminado,
ele **VENCE O JOGO.**

→ **PASSO 1** ←

Alguém colocou um disco virado para baixo em seu tabuleiro.

→ **PASSO 2** ←

***Adicionar discos:**

O 1º jogador joga um segundo disco, assim como o 2º e 3º jogador.

então

***Anunciar um desafio:**

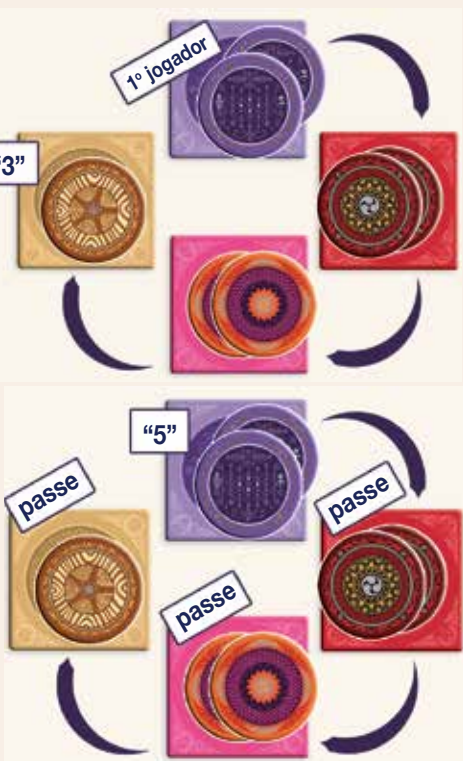
O 4º jogador não adiciona um disco, mas, em vez disso, anuncia um desafio no valor de "3". Ou seja, o jogador pretende virar 3 discos.

• Dar um lance

O valor determinado para o desafio foi "3"; O jogador seguinte aumenta o lance para "5".

• Passar a vez

Os 2 jogadores seguintes **passam a vez**. O jogador que anunciou o desafio no valor de "3" também passa a vez. O jogador que aumentou o lance para "5" continua tendo o lance mais alto. Ele se torna o **Desafiador** e deve tentar completar seu desafio.



- para 4 jogadores, podendo ser adaptado para diferentes números de jogadores.



→→ PASSO 3 - A TENTATIVA ←←

• **Discos 1 e 2:** Primeiro, o Desafiador vira todos os seus discos: 2 discos de flor. Ele pode continuar.

Então, ele vira os discos dos outros jogadores, um a um, na ordem de sua preferência.

• **Disco 3:** o primeiro disco desse tabuleiro é um disco de flor, então está tudo bem!

• **Disco 4:** o único disco desse jogador é virado, revelando uma flor. Perfeito!

• **Disco 5:** o primeiro disco desse tabuleiro é um disco de flor! Excelente!

O Desafiador não revelou uma Caveira e, portanto, vence o seu desafio.



→ NOVA RODADA ←

Todos os jogadores pegam seus discos de volta.

O Desafiador **vira** seu tabuleiro para o lado de flor.

Ele **se torna** o Primeiro Jogador da rodada seguinte.

Se, em um turno posterior, ele for o primeiro a vencer um segundo desafio, ele vence o jogo.



DICAS



- *É muito **vantajoso** ser o Primeiro Jogador. Vale a pena se arriscar para assumir esse lugar, mesmo que você perca um disco. Não hesite em **blefar** iniciando um desafio ou aumentando seu lance apesar de ter jogado uma Caveira; essa é a **melhor forma** de induzir uma falsa segurança no futuro Desafiador, fazendo-o perder ao revelar a sua Caveira.
- *Fique atento, pois, no **fim do jogo**, quando os jogadores têm poucos discos restantes, existem algumas estratégias para vencer!
- Se descobrir quais são, você terá uma vantagem considerável no meio do jogo.
- *Para desestabilizar seus oponentes, comente as suas ações e as ações dos outros jogadores, especialmente as do Desafiador. Por exemplo, diga "Estou te avisando, vou jogar uma Caveira!" ou "Não! Não vire um disco dele, ele jogou uma Caveira!"
- *Para vencer, você terá que derrotar seus oponentes com estratégias psicológicas.
- *Não é aconselhável que novos jogadores joguem partidas de 3 jogadores, pois elas são altamente táticas e não permitem muitos erros.
- ***Um modo alternativo para jogadores experientes:** Você pode **juntar 2 caixas de Skull** para jogar com mais de 6 jogadores, mas as melhores partidas são aquelas jogadas com menos de 10 jogadores.
- ***Modo alternativo: 2 tribos por jogador:** No início do jogo, cada jogador escolhe 2 tribos. Como no jogo básico, assim que um jogador é bem-sucedido em um segundo desafio com apenas uma das suas tribos, ele **VENCE O JOGO**.
- *Para preparar o jogo, as duas tribos de cada jogador devem ser colocadas uma de frente para a outra nos dois lados da mesa do jogo.

Créditos

Skull é um jogo criado por Hervé Marly, com arte de Thomas Vuarchex.
Um muito obrigado aos nossos vários testers incríveis e um agradecimento especial ao Bruno Faidutti. © 2020 Skull é publicado pelo Asmodee Group.

Galápagos Jogos

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Lucas Benetti e Paula Pizauro

Diagramação BR: Danilo Sardinha

www.galapagosjogos.com.br