



Skull & Roses

Par tradition, les gangs de bikers sélectionnaient leur leader par une compétition impitoyable appelée "Back on the tarmac", consistant à tenir le plus longtemps possible traîné derrière une grosse cylindrée... sans renverser sa bière.

L'état navrant de leur cuir après ces épreuves amena cependant certains à rechercher une solution moins coûteuse.

C'est lors de réunions dans leur bar favori, le "Skull & Roses", que les bikers les plus machiavéliques mirent au point un redoutable jeu de bluff utilisé désormais pour désigner leur chef suprême.

Plusieurs vidéos explicatives et déjantées vous attendent sur : skull-and-roses.com

Vous êtes convaincus de pouvoir dominer vos adversaires ? Alors prouvez-le !





Voici un intense jeu de **bluff** qui exige des nerfs d'acier, de l'audace et une stratégie subtile.

Chacun commence sa partie avec 4 cartes, ni plus, ni moins :

3 cartes Roses ([roziz] prononcez roziz)

1 carte Tête de mort appelée Skull ([skæɪ], prononcez skeul).



Pour gagner la partie

Il faudra par 2 fois :

- tenir **le pari le plus audacieux**,
- puis retourner le nombre de cartes correspondant **sans jamais retourner un Skull !!!**

Quelle dose de risque prendrez-vous ?

Trop timoré, un autre joueur surenchéra sur votre pari pour tenter de vous voler la victoire.

Trop téméraire, vous risquez la défaite en révélant un de ces maudits Skull.

Bonne chance...

Matériel

- 6 paquets de 4 cartes aux dos identiques, avec 3 faces Roses et 1 face Skull.



- 6 tapis de jeux recto/verso.
- une règle.

But du jeu

- Réussir 2 défis.

Mise en place

- Chaque joueur **prend un tapis** de jeu qu'il place devant lui face Skull visible, et choisi **un paquet** de 4 cartes de la même famille qu'il prend en main de façon à toujours cacher leurs faces aux autres joueurs.
- On désigne un premier joueur.



1. Début de la manche

Chaque joueur **regarde** secrètement la face cachée des cartes de sa main, puis **choisi une seule** d'entre elles qu'il pose face cachée sur son tapis.



2. Pose des cartes

Poser une carte ou lancer un défi ?

Le **premier joueur** peut poser face cachée **une deuxième carte** au-dessus de la première carte déjà jouée.

Le joueur à sa gauche peut faire de même, et **ainsi de suite**.



On **continue** ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur **ne puisse ou ne veuille** continuer. Lorsque vient son tour, un joueur peut en effet ne pas poser de carte supplémentaire et lancer **un défi**.

EXEMPLE

Les 6 joueurs ont posé leur carte.

Panthers (premier joueur) et les deux joueurs suivants ont ajouté une seconde carte.

Snakes, le quatrième joueur, préfère lancer un défi.

Il y a donc 9 cartes posées sur les tapis.

Précisions :

- **Le premier joueur** vérifie que les joueurs ont tous posé leur carte avant de jouer.
- Attention à ne jamais révéler la face cachée de vos cartes.
- N'hésitez pas à commenter vos actions ou celles de vos adversaires. Par exemple en disant "Là, je vous préviens, je pose un Skull !".
Pour gagner, vous devez prendre l'ascendant psychologique sur vos adversaires.
- **Le premier joueur** peut lancer un défi dès le début de cette phase, au lieu de jouer une seconde carte.
- On pose une seule carte à la fois.
- Les cartes sont posées légèrement décalées sur les tapis pour bien voir leur nombre.
- Un joueur qui n'a plus de carte en main est obligé de lancer un défi.

Précisions :

- **Aucun joueur ne peut plus poser de carte supplémentaire sur son tapis.**
- On peut lancer le défi en proposant de retourner une seule carte.
- La valeur des surenchères est libre, et n'augmente pas obligatoirement de 1 en 1.
- Un joueur qui a passé ne revient plus dans les enchères.

3. Défi - Passer ou surenchérir ?

Le joueur qui lance le défi **annonce le nombre de cartes** qu'il s'engage à retourner parmi toutes celles déposées sur les tapis de l'ensemble des joueurs.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur doit alors :**

- Soit **relancer** en surenchérissant sur le défi précédent.
- Soit **passer** son tour et pousser son tapis vers le centre de la table.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un, le **plus fort enchérisseur**, le "challenger".

Werewolves annonce : "2 cartes".

Snakes dit : "3 cartes", *Himself* passe et pousse son tapis vers le centre de la table.

C'est au tour de *Panthers* qui lance : "Même pas peur, 5 cartes".

Les joueurs passent les uns après les autres. *Panthers* est challenger.

S'il veut gagner son défi, *Panthers* devra retourner 5 cartes parmi les 9 cartes déposées sur les tapis... Mais uniquement des Roses !



4. Révélation

Le challenger **doit révéler** le nombre de cartes de son défi en respectant les règles suivantes :

- Il **commence par les cartes de son propre tapis.**
- Sur un tapis, il révèle les cartes dans l'ordre **en commençant par le dessus.**
- Le challenger n'est **jamais obligé** de révéler **toutes** les cartes posées sur le tapis des autres joueurs.
- Les cartes sont révélées **une à une.**

Précisions :

- Le challenger peut, après avoir retourné ses propres cartes, choisir librement l'ordre des joueurs chez qui il ira retourner le restant des cartes.

Panthers va tenter son défi.

- 1 Il doit d'abord retourner ses propres cartes : 2 Roses, il n'a pas bluffé.
 - 2 Puis il retourne la carte de *Werewolves* : c'est une Rose. Bien vu !
 - 3 Maintenant la carte de *Himself* : c'est aussi une Rose. Bonne analyse !
- Il ne lui manque plus qu'une Rose pour réussir le défi, le suspense est à son comble...
- 4 ★ *Panthers* choisit de retourner la première carte de *Eagles* (qui en avait posé 2) et tombe dans son piège ! Il s'agit d'un Skull ! Comme c'est triste... Le défi est perdu !



Panthers a perdu son défi :

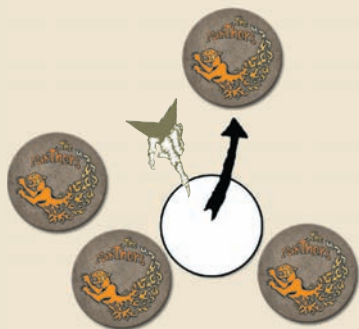
Il a retourné le **Skull** chez *Eagles*.
C'est donc *Eagles* qui désigne
la carte à défausser.

Panthers mélange et retourne ses cartes
et les pose faces cachées sur la table.

Eagles désigne l'une d'entre elles.

Panthers vérifie secrètement l'identité
de la carte et la dépose face cachée
au centre de la table.

Il reprend en main les cartes restantes.



Défi perdu

Si le challenger retourne un Skull,
il a échoué et arrête sa tentative
immédiatement.

- Les joueurs **reprennent tous**
leurs cartes en main.
- **le challenger perd définitivement** une
de ses cartes. Il sera
le seul à savoir s'il s'agit
d'un Skull ou de Roses.

Si le challenger perd sa **dernière**
carte, il est **éliminé** de la partie
et rend son tapis.

Précisions :

- Si le challenger éliminé
a retourné son propre Skull,
c'est lui qui désigne le premier
joueur du tour suivant.
- Sinon, le premier joueur du tour
suivant est le propriétaire
du Skull retourné.

Précisions :

- *Le challenger ne doit jamais retourner
les cartes restantes, la stratégie
des adversaires devant rester secrète.*
*Un joueur peut néanmoins, s'il le désire,
retourner de lui-même ses propres cartes
afin de voir l'éventuelle réaction dépitée
du challenger...*
- **Si le Skull a été révélé chez
un adversaire**, le challenger **mélange
ses cartes**, faces cachées, et cet
adversaire désigne au hasard, sans
la toucher, la carte **perdue** qui est glissée
au centre de la table et restera secrète.
- **Si le challenger a révélé son propre
Skull**, il choisi **lui-même** la carte qu'il
perd en regardant secrètement leur face.
*Dans tous les cas, le challenger
sera le seul à savoir si la carte perdue
est Skull ou Roses.*

Nouveau tour

Qu'il ait gagné ou perdu son défi,
le challenger est le premier
joueur de la manche suivante,
qui recommence à la phase 1.

Défi gagné

Si le challenger retourne
le nombre de cartes annoncé
en ne révélant **que des Roses**,
il a **gagné** son défi et **retourne**
son tapis côté Roses visible.



Dès qu'un joueur **gagne**
une deuxième fois il est
le **GAGNANT DE LA PARTIE**.

Panthers était challenger,
c'est donc lui qui sera le premier
joueur du prochain tour.
C'est une position avantageuse,
à lui d'en tirer parti !

Cas particulier...

...d'un joueur auquel il ne reste qu'**une seule carte** :

- **Phase de pose** des cartes : si le tour commence par lui ou arrive jusqu'à lui, il doit **obligatoirement** lancer un défi.
- **Phase de révélation** : si sa carte révélée est un Skull, ce joueur est éliminé de la partie.

Si un joueur **révèle par erreur** une carte posée sur son tapis, cette carte reste visible jusqu'à la fin de la manche.

Conseils

- Nous déconseillons aux **joueurs débutants** les parties à 3 joueurs. C'est une configuration très tactique qui ne pardonne pas les erreurs.
- Il est très **avantageux** d'être le premier joueur. Cela vaut la peine de prendre des risques pour avoir cette place, quitte pour cela à perdre une carte.
- N'hésitez pas à **bluffer** en engageant un défi ou en relançant alors que vous avez posé un Skull. C'est le **meilleur moyen** de mettre le futur challenger en confiance afin qu'il vienne chez vous pour échouer.
- Entretenez un **climat d'angoisse** en commentant les choix du challenger.
- Comme pour d'autres jeux d'affrontement, en **fin de partie** lorsqu'il reste peu de joueurs avec peu de cartes, il existe des stratégies gagnantes !
- Vous pouvez **combiner 2 boîtes** de *Skull & Roses* pour jouer à plus de 6 joueurs.

VOCABULAIRE TRADITIONNEL DE SKULL & ROSES :

- *Faire le pari de retourner toutes les cartes de la table s'appelle tenter un "burn out".*
 - *Le second à parler à l'occasion d'un défi est "under the gun".*
 - *Le dernier à parler avant le plus fort enchérisseur est "the cop".*
 - *Un joueur avec une seule et dernière carte est "stoned".*

Skull & Roses est un jeu de Hervé Marly, illustré par Rose Kipik.
Collection dirigée par Philippe des Pallières.

Un grand merci à tous les valeureux et NOMBREUX testeurs (15 ans de persévérance...) et aux authentiques bikers, héros de la surprise filmée à découvrir sur notre site !

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