Achetez le jeu Skull King sur play-in.com



Ohé, du bateau !

Regardez-vous, bande de marins d'eau douce ! Vos mains délicates indiquent que vous n'avez jamais gravi un mât, récuré un pont ou manié un sabre. Eh bien, j'espère que vous apprenez vite, car j'ai besoin de tous les bras disponibles dans ce voyage périlleux.

Les plus audacieux découvriront un trésors âprement convoité !

Êtes-vous vraiment assez courageux pour rejoindre mon équipage ? Alors montez à bord, et criez un vigoureux « Yo-ho-ho ! »

- SKULL KING.



APERÇU

Skull King est un jeu de plis dans lequel vous pariez sur le nombre exact de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot tout en saisissant les occasions de couler vos adversaires. Le pirate avec le score le plus élevé à la fin de la partie remporte la victoire et le titre de Capitaine des Sept Mers !

Matériel

Cartes de couleur

14x Perroquet (vert)
14x Carte au trésor (violet)
14x Coffre (jaune)
14x Drapeau pirate (noir)

Cartes spéciales

5x Pirate
1x Tigresse
1x Skull King
2x Sirène
5x Fuite

Cartes d'extension

2x Butin
1x Kraken
1x Baleine blanche

Autres

16x Aides de jeu
16x Rappel des mises
4x Carte vierge
Carnet de score

MISE EN PLACE

Retirez les 8 cartes suivantes : les cartes vierges (4), les cartes Butin (2), le Kraken (1) et la Baleine blanche (1). Ces cartes sont utilisées avec les règles avancées.



Distribuez à chaque joueur : les aides de jeu + un set de cartes de rappel des mises. Les aides de jeu et cartes de rappel inutilisées sont remises dans la boîte. Et maintenant, mélangez les cartes et tenez-vous prêts à l'abordage !



À retenir

Si vous n'êtes pas familier de ces eaux...

Pli : Chaque joueur, dans le sens horaire, joue une carte face visible sur la table. La personne qui joue la carte de valeur la plus élevée gagne et remporte le pli. Les cartes gagnées sont rassemblées en une pile devant le joueur.

Manche : Consiste en un certain nombre de plis. Le nombre de plis dépend du nombre de cartes distribuées. Une manche commence par la distribution des cartes et se termine lorsque toutes les cartes distribuées ont été jouées.

Exemple: À la troisième manche, 3 cartes sont distribuées, de sorte que 3 plis seront remportés.

Couleur : Les cartes de couleur sont les cartes numérotées de 1 à 14, réparties en 4 familles : vert, violet, jaune et noir.

Atout : Les cartes noires (Drapeau pirate) sont des atouts. Elles sont plus fortes que les autres cartes de couleur.

Exemple: Un 14 vert (Perroquet) est moins fort qu'un 1 noir (Drapeau pirate), car noir est l'atout.

Suivre : La première carte jouée lors d'un pli indique la couleur à suivre. Les joueurs **doivent** jouer une carte de cette couleur s'ils en possèdent une. Les cartes sans numéros ne doivent pas être suivies.



Distribuer les cartes

Skull King se joue en 10 manches. Une carte est distribuée à chaque joueur à la première manche, deux sont distribuées à la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à 10 cartes à la dixième manche. Toutes les cartes - y compris celles jouées précédemment - sont mélangées à chaque nouvelle manche.



7-8 joueurs : Si vous jouez à plus de six joueurs, veillez à ce que chaque joueur ait le même nombre de cartes lors des dernières manches. Il est ainsi possible que moins de 9 ou 10 cartes soient distribuées à chaque joueur aux manches 9 et/ou 10.

Journal de bord : Après avoir appris les bases, vous pouvez modifier le nombre de manches et de cartes distribuées. Plus d'explications dans les règles avancées.

Parier

Après avoir pris connaissance de vos cartes, estimez le nombre exact de plis que vous pensez pouvoir remporter dans cette manche. Souvenez-vous : plus la valeur d'une carte est élevée, plus vous avez de chances de gagner un pli.

Une fois que tout le monde est prêt, frappez trois fois du poing sur la table en criant à l'unisson "Yo-ho-ho !". Au troisième coup, tendez chacun un nombre de doigts égal à votre mise ou un poing fermé si vous misez sur zéro.

Utilisez vos deux cartes de rappel des mises. Placez-les l'une sur l'autre pour indiquer votre mise (voir illustration ci-dessous). Si vous êtes assez courageux pour miser sur 10, superposez simplement les deux cartes faces cachées. Un joueur note toutes les mises sur le carnet de score.

Journal de bord : Vous misez sur plus de 5 ? Annoncez votre mise à haute voix au lieu d'utiliser vos doigts.



LES CARTES

Comprendre les interactions entre les différentes cartes et leur valeur est essentiel pour prédire avec précision le nombre de plis que vous pourrez remporter. Soyez donc très attentif et consultez votre aide de jeu si nécessaire.

Cartes de couleur

Le jeu propose 4 couleurs de cartes numérotées de 1 à 14.

Les 3 couleurs classiques sont : vert (Perroquet), jaune (Coffre), violet (Carte au trésor). La couleur atout est le noir (Drapeau pirate). Cela signifie que les cartes noires surpassent toutes les autres couleurs.



Si une carte de couleur est jouée en premier lors du pli, tous les joueurs doivent jouer cette couleur (s'ils jouent une carte numérotée). Si vous n'avez pas la couleur jouée en premier, jouez n'importe quelle couleur. Si toutes les cartes jouées ont la même couleur, la plus haute remporte le pli.

Les cartes sans numéro ne sont pas des cartes de couleur et peuvent donc être jouées sans tenir compte de cette règle.

Exemple: Suzie joue le 7 vert, Pauline pose alors le 12 vert, et Félix joue le 8 vert. Pauline remporte le pli.

Si des couleurs différentes de la première carte sont jouées (mais pas l'atout), ces cartes ne peuvent pas gagner le pli, même si leur valeur est plus élevée.

Exemple: Félix joue le 12 jaune et Suzie joue le 5 jaune. Pauline n'a pas de carte jaune et joue donc le 14 violet. Félix remporte le pli.



Si vous jouez noir (atout), votre carte battra toutes les autres couleurs, même celles de valeur supérieure.

Exemple: Pauline commence avec le 12 jaune. Félix suit avec le 5 jaune. Suzie n'a pas de jaune et choisit de jouer le 2 noir. Bien que le 2 soit la plus petite valeur jouée, Suzie remporte le pli car l'atout bat toutes les autres couleurs.



Cartes spéciales

Les cartes spéciales permettent de déroger aux règles relatives aux cartes numérotées. Vous pouvez en jouer dans n'importe quel pli, même si vous devez normalement suivre la couleur.

Journal de bord : Nous avons inclus des cartes vierges. Utilisez-les pour créer des cartes personnalisées, remplacer des cartes endommagées, ou poser votre chope.



Cartes Fuite



Fuite (5): Les cartes Fuite sont jouées pour ne pas gagner. Elles perdent contre toutes les autres cartes. Elles sont très pratiques pour vous aider à sécuriser votre mise en ne remportant pas plus de plis que prévu.

Journal de bord : Dans le cas rare où tous les joueurs jouent une fuite, Tigresse en tant que fuite, ou un butin dans le même pli, c'est la première carte jouée qui remporte le pli.

Cartes Personnage



Pirate (5): Les cartes Pirate battent toutes les cartes numérotées. Elles sont de même valeur entre elles, de sorte que si plus d'une carte Pirate est jouée dans un même pli, la première carte Pirate jouée remporte le pli.



Tigresse (1): La rusée Tigresse choisit ses combats avec soin. Lorsque vous jouez Tigresse, vous décidez si elle est considérée comme une carte Pirate ou Fuite. Elle possède alors toutes les caractéristiques du pouvoir choisi.



Skull King (1): Ce fléau des mers est le roi des pirates. Il bat toutes les cartes numérotées et tous les pirates (y compris Tigresse jouée comme pirate). Les seules à pouvoir le vaincre sont les sirènes, qui le séduisent avec leur voix envoûtante.



Sirènes (2): Les sirènes battent toutes les cartes numérotées mais perdent contre tous les pirates, à l'exception de Skull King. Si les deux sirènes se retrouvent dans le même pli, la première jouée remporte le pli.

Journal de bord : Si un pirate, Skull King et une sirène sont joués dans le même pli, la sirène gagne toujours le pli, quel que soit l'ordre de jeu.



Débuter avec une carte Spéciale

Lorsque vous jouez en premier, vous pouvez choisir de jouer soit une carte de couleur, soit une carte spéciale. Lorsqu'une carte spéciale est jouée, les règles suivantes s'appliquent :

Débuter avec une fuite

Si la première carte jouée est une fuite, Tigresse en tant que fuite ou un butin, c'est le joueur suivant qui détermine la couleur qui doit être suivie. Si celui-ci joue aussi une de ces cartes, le choix va au joueur suivant.



Débuter avec un personnage

Lorsqu'un personnage (sirène, pirate, Skull King, Tigresse comme pirate, kraken ou baleine blanche) débute un pli, il n'y a pas de couleur à suivre pour ce pli. Tous les autres joueurs peuvent jouer la carte de leur choix.



TOUR DE JEU

Une fois les mises terminées, le joueur à la gauche du donneur lance le premier pli en jouant une carte face visible au centre de la table. Dans le sens horaire, chaque autre joueur joue une carte en suivant les règles décrites plus avant.



La personne qui a joué la carte la plus forte remporte le pli et rassemble les cartes gagnées devant elle. Ensuite, elle joue une carte pour entamer le pli suivant.

La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les plis de la manche aient été joués. Inscrivez le score de chaque joueur, y compris les points bonus éventuels, sur le carnet de score.

Le rôle de donneur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Les cartes sont mélangées (y compris celles jouées juste avant) puis distribuées en augmentant de 1 le nombre de cartes distribuées par rapport à la manche précédente.

Au terme de la dixième manche, les scores finaux sont calculés. Le joueur avec le meilleur score est déclaré vainqueur et est élu Capitaine des Sept Mers !

Journal de bord : Nous laissons à votre appréciation les privilèges que peuvent conférer un titre aussi prestigieux.

DÉCOMPTE DES POINTS

Vous pouvez choisir de calculer les scores de deux façons différentes. Les deux offrent des plaisirs différents.

Les scores selon Skull King



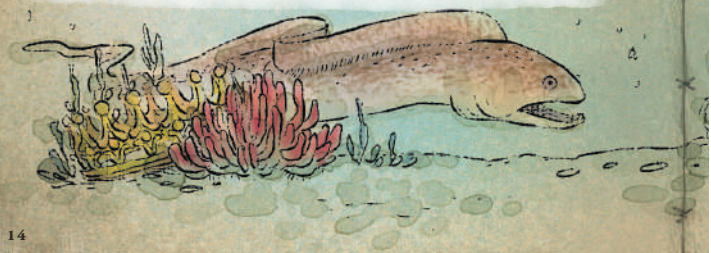
C'est le système de score classique de Skull King, excellent pour les joueurs audacieux. Les retournements de situation seront fréquents.

Avec le système de Skull King, vous ne gagnez des points que si vous misez correctement. Si vous vous trompez, vous perdez des points !

Miser sur un ou plus

Si vous remportez le nombre exact de plis que vous avez annoncé, vous gagnez **20 points pour chaque pli réalisé**.

Exemple: Félix mise sur 3 et remporte 3 plis. Cela lui rapporte 60 points (20 × 3).



Si vous remportez **plus** ou **moins** de plis que prévu, **perdez 10 points pour chaque pli de différence**. Vous ne gagnez pas de points pour les plis réalisés pendant cette manche.

Exemple: Pauline mise sur 2 mais remporte 4 plis. Elle a un écart de 2, ce qui lui fait perdre 20 points (-10 × 2).

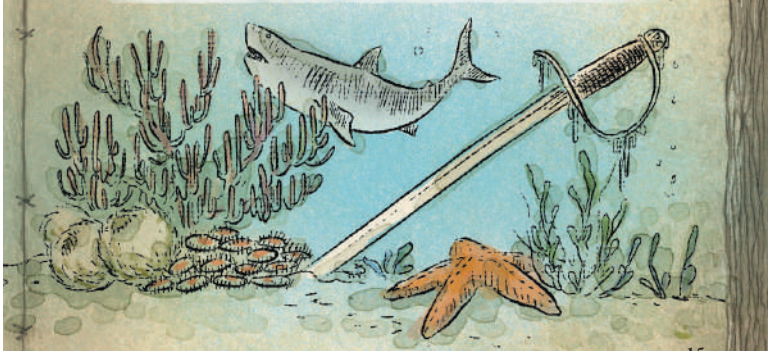
Miser sur zéro

Si votre mise est sur zéro et que vous ne remportez aucun pli, votre score est de **10 points multipliés par le nombre de cartes de cette manche**.

Exemple: Suzie mise sur zéro à la 7ème manche et remporte zéro pli. Elle marque 70 points (10 x 7).

Cependant, si vous misez sur zéro et que vous remportez un ou plusieurs plis, **vous perdez 10 points par carte distribuée dans cette manche**.

Exemple: Félix mise sur zéro à la neuvième manche mais il remporte 2 plis. Il marque -90 points !



POINTS BONUS

À chaque manche, vous avez la possibilité de gagner des points bonus.

La carte 14

- **10 points** *par carte 14 de couleur classique (jaune, violet ou vert) que vous possédez en fin de manche.*
- **20 points** *si vous possédez la carte 14 noire (Drapeau pirate) à la fin de la manche.*

Journal de bord : Chaque 14 que vous possédez à la fin de la manche vous donne un bonus, peu importe qui l'a joué.

Cartes Personnage

Remporter (capturer) des cartes Personnage offre un bonus :

- **20 points** *pour chaque sirène capturée par un pirate.*
- **30 points** *pour chaque pirate capturé par Skull King.*
- **40 points** *si votre sirène capture Skull King.*

Journal de bord : L'ordre dans lequel les cartes sont jouées ne change rien à l'attribution de ces points bonus.

Exemple: Félix commence avec un 14 jaune, Pauline joue un pirate. Suzie joue Skull King, espérant le bonus pour la capture d'un pirate. Pippa joue une sirène et gagne la manche ! Elle gagne 10 points pour avoir pris le 14 jaune, et 40 points pour avoir capturé Skull King avec la sirène. (Skull King n'a pas gagné, le bonus ne lui est donc pas attribué).

La feuille de score

(A) Prénom : Pas besoin d'aide pour ça, n'est-ce pas ?
(B) Manche : Numéro de la manche (vous en jouez 10).
(C) Cartes distribuées : Généralement identique à ***Manche***.
(D) Mise / Résultat : Nombre de plis misés pour cette manche suivi du nombre de plis effectivement remportés.
(E) Points de mise : Points gagnés/perdus en misant.
(F) Bonus : Points bonus gagnés pendant la manche.
(G) Points de la manche: Total de la manche (E + F).
(H) Total : Points des manches précédentes + actuelle.
(I) Type de mise : Boulet de canon ou Chevrotine (Rascal).

Journal de bord : Si vous jouez à plus de 4, utilisez deux feuilles de score. Imprimez de nouvelles feuilles de score depuis notre site : www.grandpabecksgames.com/scorepads



Les scores selon Rascal



Cette méthode de comptage est idéale pour les joueurs rusés et calculateurs qui cherchent une aventure plus équilibrée.

À chaque manche, tous les joueurs ont le même potentiel de points, quelle que soit la mise. Vous pouvez gagner 10 points pour chaque carte distribuée.

Exemple: 5 cartes sont distribuées, votre score potentiel est donc de 50 points, que vous misiez sur 0, 3, 1 ou 5.

Ce qui détermine si vous gagnez la totalité, une partie ou aucun de ces points est votre précision.

Coup direct : Votre mise est parfaitement exacte.

- *Remportez tous les points mis en jeu à cette manche.*

Frappe à revers : Écart de 1 par rapport à la mise.

- *Gagnez la moitié des points mis en jeu à cette manche.*

Échec cuisant : Écart de 2 ou plus.

- *Ne gagnez aucun point.*

Points bonus

Les mêmes règles s'appliquent aux bonus. Vous comptabiliserez tous vos points bonus potentiels si vous portez un coup direct, la moitié si vous portez une frappe à revers et aucun en cas d'échec cuisant.

Exemple A : Suzie, Félix et Pauline misent respectivement sur 0, 1 et 2 dans une manche à 3 cartes (potentiel de 30 points). Ils obtiennent chacun un coup direct (leur mise) et marquent 30 points chacun.

Exemple B : À la manche suivante (4 cartes distribuées : potentiel de 40 points), Suzie, Félix et Pauline misent respectivement sur 1, 0 et 4. Suzie atteint son objectif, Félix se trompe d'un point et Pauline se trompe de 2 points.

Voici les scores pour cette manche :

- *Suzie : Coup direct = tous les points en jeu (+40)*
- *Félix : Frappe à revers = la moitié des points en jeu (+20)*
- *Pauline : Échec cuisant = aucun point (+0)*



Règles optionnelles de Rascal

Vous voulez plus de risques et de récompenses ? Ajoutez ceci au système de Rascal. Avec cette règle, vous faites un choix après avoir misé. Cela aura un impact sur votre score. Chacun révèle son choix simultanément, dans un « Yo-ho-ho » tonitruant !

Chevrotine (main ouverte): Règle habituelle de Rascal.

Boulet de canon (poing fermé): Gagnez 15 points pour chaque carte distribuée si vous misez correctement. Gagnez 0 point si vous vous trompez. Vous devez également miser correctement pour gagner des points bonus.

Exemple: 6 cartes ont été distribuées et vous misez sur 3.

Vous choisissez Chevrotine (main ouverte):

- *Mise correcte : 60 points gagnés à cette manche (6x10).*
- *Écart de 1 : 30 points gagnés à cette manche (6x5).*

Vous choisissez Boulet de canon (poing fermé):

- *Mise correcte : 90 points gagnés à cette manche (6x15).*
- *Écart de 1 : 0 point gagné à cette manche.*



Règle 2 joueurs



Mélangez et distribuez 3 paquets (oui, vous avez bien lu). Vous misez et jouez en suivant les mêmes règles que d'habitude, mais avec une particularité effrayante. Vous serez rejoint par le fantôme de Barbe Grise ! Cependant, il aura besoin d'un peu d'aide de votre part pour jouer ses cartes (ne pas avoir de corps, c'est bien des tracas).

À chaque manche, vous et votre adversaire commencez alternativement à jouer. Indépendamment de cela, Barbe Grise jouera toujours sa carte en deuxième position.

À son tour, retournez la carte supérieure de son paquet et ajoutez-la au pli. Barbe Grise n'est pas un grand stratège (ce qui explique en partie pourquoi il est mort), il n'a donc pas besoin de suivre la couleur jouée.

Quand Barbe Grise gagne un pli, il commence le suivant. Sinon, il est toujours second. Il ne mise pas et ne marque pas de points. Il joue uniquement pour exaspérer les autres (ce qui explique en grande partie pourquoi il est mort). Quand il joue Tigresse, c'est pour fuir.

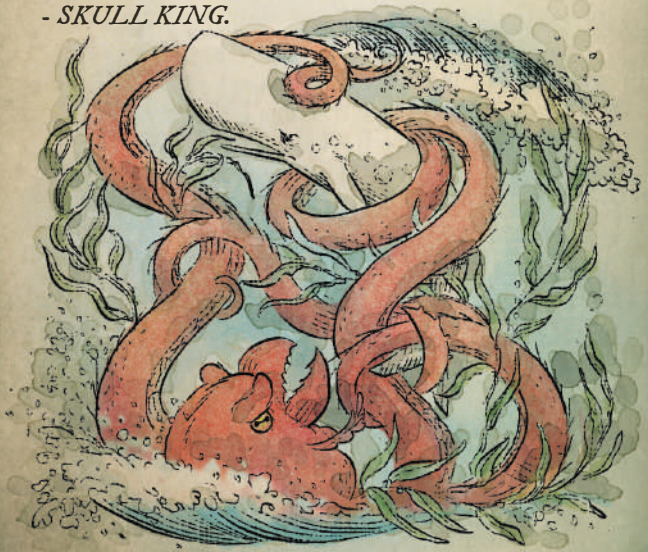


Une ancienne créature s'éveille...

Du plus profond de l'océan, quelque chose de terrible a surgi. Le kraken est trop fort pour quiconque n'a que deux jambes. Mais un autre monstre est apparu, avide de vengeance. La grande baleine blanche semble prête à relever un défi que même moi, je ne peux pas gagner. Dans son sillage, elle ne laisse que des épaves...

Il vaudrait mieux ne pas traîner par ici !

- SKULL KING.



SOYEZ PRÉVENUS !

Vous voulez ajouter plus de piment à vos affrontements ? Considérez ces règles supplémentaires comme un menu d'options parmi lesquelles vous pouvez choisir. Incluez-en autant que vous le souhaitez. Pour vous aider à assimiler ces règles avancées, nous avons inclus des aides de jeu.



Léviathans des profondeurs

Sachez que l'ajout du kraken et de la baleine blanche peut donner lieu à des combats funestes, comme vous n'en avez jamais vus. Essayez d'ajouter un seul des deux à votre jeu pour voir comment votre équipage gère les choses avant de les ajouter tous les deux.



Kraken (1): Les pirates ne craignent rien, sauf peut-être le kraken (et leurs beaux-parents). Lorsqu'il est joué, le pli est entièrement détruit car le kraken dévore tout. Personne ne gagne le pli et les cartes sont mises de côté.

Le pli suivant est lancé par le joueur qui aurait dû gagner ce pli.



Baleine blanche (1): La baleine blanche chasse tout navire qui ose croiser sa route. La baleine blanche affecte à la fois les cartes spéciales et les cartes numérotées, de façon singulière

Les cartes spéciales sont détruites et ne peuvent pas gagner !

Les cartes numérotées (atouts compris) pâlissent de peur !

Cela signifie que la carte avec **le numéro le plus élevé remporte le pli**, quelle que soit la couleur. En cas d'égalité, la première carte jouée l'emporte. Si seules des cartes spéciales ont été jouées, le pli est défaussé (comme avec le kraken) et la personne qui a joué la baleine blanche débute le pli suivant.

Exemple: Pauline commence avec le 2 noir. Pippa joue un pirate. Félix joue le 14 jaune. Suzie joue Skull King. Louison joue la baleine blanche. Les cartes spéciales sont détruites. Les cartes de couleur perdent leur couleur, ne laissant que leur valeur, ce qui signifie que le 14 de Félix remporte le pli!

Eaux agitées

Le kraken et la baleine blanche sont d'anciens ennemis. Si elles sont jouées dans le même pli, la deuxième carte jouée remporte la bataille. On applique alors l'action de cette carte.

Journal de bord : Si l'une de ces bêtes débute un pli, il n'y a pas de couleur à suivre.

Cartes additionnelles



Cartes Butin (2): Il est temps de récupérer un trésor ! En jouant une carte Butin, vous concluez une alliance avec le joueur qui la remportera. Si vous misez tous les deux correctement, vous gagnez chacun 20 points bonus.

Journal de bord : Si vous débutez un pli avec un butin et que les cartes suivantes sont toutes des fuites, vous gagnez le pli. Aucune alliance n'a été formée, aucun bonus n'est accordé.



Cartes vierges (4): Vous pouvez les utiliser pour remplacer des cartes perdues ou endommagées. N'hésitez pas à créer vos cartes personnalisées et n'oubliez pas de les partager avec nous sur Facebook (GrandpaBecksGames) ou Instagram (@grandpa.becks.games).

Partagez vos traditions de soirée jeux : trophée de pirate, déguisement, snacks préférés. Rejoignez la famille Skull King !



Pouvoirs avancés des pirates

Débloquez le pouvoir de chaque pirate ! Pour ce faire, vous devez d'abord gagner un pli avec ce pirate. De plus, le pouvoir doit être utilisé immédiatement et ne peut pas être reporté à la manche suivante. Harry le Géant est le seul pirate dont le pouvoir peut être utilisé après le dernier pli de la manche.



Rosie la Douce : Une cheffe de cuisine avec un tempérament aussi chaud que ses tartes.
Pouvoir : Choisissez n'importe quel joueur, y compris vous, pour commencer le prochain pli.



Will le Bandit: Orphelin élevé par des contrebandiers, Will est un négociant (et un traître).
Pouvoir : Ajoutez 2 cartes de la pioche à votre main, puis défaussez 2 cartes.



Rascal le Flambeur : Un mercenaire et joueur notoire doté d'une chance suspecte.
Pouvoir : Pariez 0, 10 ou 20 points. Gagnez-les si vous misez correctement, perdez-les si vous échouez!



Juanita Jade: On dit qu'elle a des ancêtres sirènes, ce qui lui confère le don de divination.
Pouvoir : Regardez secrètement les cartes non distribuées pour voir ce qui n'est pas en jeu.



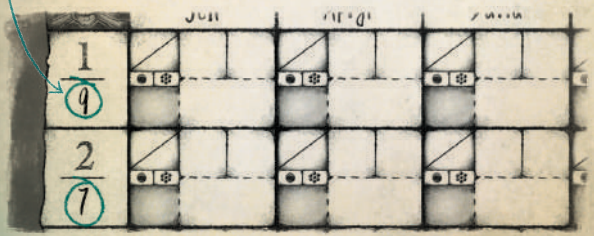
Harry le Géant: Connu pour affronter des panthères par plaisir, personne n'ose lui chercher des noises.
Pouvoir : Vous pouvez choisir de modifier votre mise de plus ou moins 1, ou de la laisser telle quelle.

Nombre de cartes

Prêt à voyager ? Modifiez le nombre de manches et le nombre de cartes. Voici quelques suggestions :

- **Pas d'impair :**
  Deux manches de 2, 4, 6, 8 et enfin 10 cartes.
- **Prêt au combat :**
  Partie en 5 manches : 6, 7, 8, 9 et enfin 10 cartes.
- **Attaque éclair :**
  Cinq manches avec 5 cartes.
- **Tir de barrage :**
  Dix manches avec 10 cartes.
- **Tourbillon :**
  Deux manches de 9, 7, 5, 3 et enfin 1 carte(s).
- **L'heure du dodo :**
  Une manche avec 1 carte, puis un bisou et bonne nuit !

Journal de bord : N'oubliez pas de noter le nombre de cartes distribuées à chaque manche, à gauche de la feuille de score.



Une question ?



Grandpa Beck serait ravi de vous entendre
(en anglais) : + 1206 498 1959
Grandpa@grandpabecksgames.com

Suivez-nous !

Instagram : @grandpa.becks.games
Facebook : www.facebook.com/GrandpaBecksGames

Crédits

Auteurs : Brent et Tauni Beck, Jeff Beck
Développement et production : Jeff Beck, Jessica Beck
Illustrateur : Apryl Stott (aprylstottdesign.com)
Graphistes : David Bock (thegamebocks.com), Cédric Michiels
Rédacteurs : Jeff Beck, Brent Beck, Cathy Bock, David Bock
Adaptation France : Matthieu Clamot

Distribution France

Blackrock Games
10, rue des Pâles - 63540 Romagnat - France
www.blackrockgames.fr

Skull King™
Grandpa Beck's Games®
Tous droits réservés 2022
www.grandpabecksgames.com

Blackrock GAMES