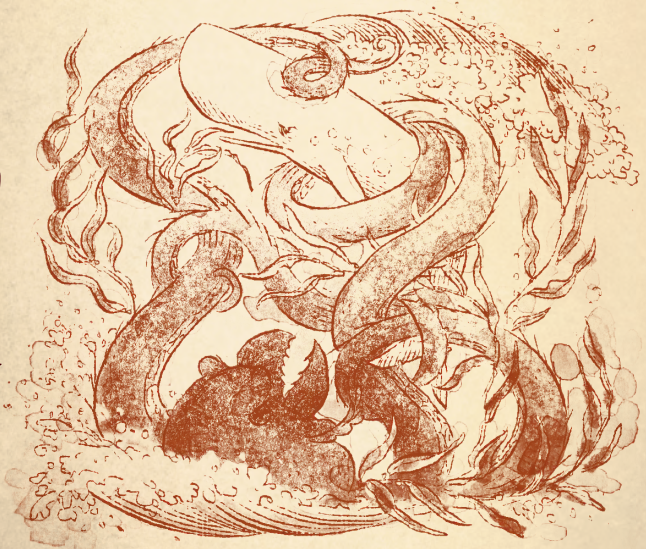

SKULL®
KING
RÈGLES DU JEU

APERÇU

Pariez sur le nombre de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot et saisissez les occasions de couler vos adversaires. La personne avec le score le plus élevé en fin de partie remporte la victoire.



MATÉRIEL

- 56 cartes Couleur, numérotées de 1 à 14 :
  - 14 vertes (perroquet)
  - 14 violettes (carte au trésor)
  - 14 jaunes (coffre)
  - 14 noires (drapeau pirate)



- 14 cartes spéciales :
  - 5x Pirate
  - 1x Tigresse
  - 1x Skull King
  - 2x Sirène
  - 5x Fuite



- 4 cartes d'extension :
  - 2x Butin
  - 1x Kraken
  - 1x Baleine blanche



- 8x 2 cartes Aide de jeu
- 8x 2 cartes Pari
- 4 cartes vierges (pour vos idées)
- Carnet de score



À RETENIR

Pli : Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque personne joue une carte, face visible. La carte la plus forte remporte le pli (voir *Les cartes*, p.8-11).

Pari : Le nombre de plis qu'une personne prévoit de remporter durant une manche.

Manche : Un ou plusieurs plis. Le nombre de plis dans une manche est déterminé par le nombre de cartes distribuées.
Exemple : *À la 3ème manche, tout le monde reçoit 3 cartes : 3 plis seront donc joués.*

Cartes Couleur : Les cartes vertes, violettes, jaunes et noires, numérotées de 1 à 14.

Atout : La couleur noire (drapeau pirate) est plus forte que les autres couleurs.
Exemple : *Un 14 vert est moins fort qu'un 1 noir, parce que le noir est la couleur atout.*

Cartes spéciales : Les cartes qui ne sont pas numérotées.

Suivre : La première carte jouée dans un pli indique la couleur qu'il faut suivre lors de ce pli (il faut jouer cette couleur si possible).

MISE EN PLACE



- Pour une partie classique, retirez les cartes suivantes du jeu : les cartes vierges, Butin, Kraken et Baleine blanche. Ces cartes sont utilisées dans des modes de jeu avancés.



- Tout le monde reçoit deux cartes Aide de jeu ainsi que deux cartes Pari.

- Mélangez les cartes restantes.

- Distribuez des cartes à tout le monde. Le nombre de cartes à distribuer à chaque personne dépend de la manche en cours. Une carte est distribuée pour la première manche, deux cartes pour la manche suivante, et ainsi de suite jusqu'à la 10ème manche (10 cartes par personne).

Remarque : Si vous jouez à 8, il ne sera pas possible de distribuer plus de 8 cartes par personne. Ne distribuez donc que 8 cartes aux manches 9 et 10.

COMMENT JOUER ?

Une partie de Skull King se joue en 10 manches. À chaque manche, vous commencez par parier sur le nombre de plis que vous pensez remporter. Ensuite, les plis sont joués jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.

Parier

Une fois les cartes distribuées, observez vos cartes et tentez d'estimer le nombre de plis que vous serez en mesure de remporter. Lorsque votre décision est prise, posez votre poing sur la table pour le signaler. Lorsque tous les poings sont posés sur la table, tout le monde tape du poing sur la table en chantant « **Yo-ho-ho !** ». Au troisième coup, chacun·e ouvre le nombre de doigts correspondant à son pari ou garde le poing fermé pour parier zéro. Pour parier plus de cinq, annoncez votre pari à voix haute.

Remarque : Les cartes Pari sont là pour vous aider à vous souvenir des paris. Superposez les deux cartes pour indiquer combien de plis vous espérez remporter. Pour parier 10, posez vos deux cartes faces cachées.



Jouer des cartes

La personne à gauche de celle qui a distribué commence par jouer une carte au choix de sa main. La partie se poursuit ensuite dans le sens horaire. Si la première carte jouée lors du pli est une carte Couleur (c'est-à-dire une carte numérotée) et qu'une personne souhaite jouer une carte Couleur dans le même pli, elle DOIT suivre en jouant la même couleur, si possible. Les cartes spéciales (non-numérotées), en revanche, peuvent être jouées sans tenir compte de la première carte du pli.

Lorsque tout le monde a joué une carte, la carte la plus forte remporte le pli (voir *Les cartes, pp.8-11*). La personne qui remporte le pli prend toutes les cartes de ce pli et les empile face à elle. Empilez chaque pli séparément, de façon à pouvoir les compter sans difficulté.

La personne qui a remporté le pli est la première à jouer lors du pli suivant.



LES CARTES

Utilisez l'aide de jeu pour vous souvenir comment fonctionnent et interagissent les cartes.

Cartes Couleur

Il existe 3 couleurs de base : le vert (perroquet), le jaune (coffre) et le violet (carte au trésor). Il existe 1 couleur atout : le noir (drapeau pirate). Chaque couleur est constituée de cartes de valeurs 1 à 14.



Pour rappel, si vous choisissez de jouer une carte Couleur, vous devez suivre la couleur de la première carte du pli si vous possédez cette couleur. Si vous ne possédez pas cette couleur, vous pouvez jouer la couleur de votre choix. Vous pouvez jouer une carte spéciale quoi qu'il arrive.

Si toutes les cartes d'un pli sont de la même couleur, la carte avec la plus haute valeur remporte le pli.

Exemple : *Félix a joué le 7 vert. Suzie a ensuite joué le 12 vert. Et enfin, Pauline a joué le 8 vert.*
C'est Suzie qui remporte le pli.

Si une couleur (non-atout) différente de la première du pli est jouée, elle perd quoi qu'il arrive, même si elle possède la valeur la plus élevée.

***Exemple** : Félix joue un 12 jaune et Suzie joue un 5 jaune. Pauline, qui n'a pas de jaune, joue le 14 violet. C'est Félix qui remporte le pli.*



L'atout bat n'importe quelle couleur de base, peu importe sa valeur.

***Exemple** : Félix joue un 12 jaune pour commencer le pli. Suzie joue un 5 jaune. Pauline, qui n'a pas de jaune, joue le 2 noir. Comme le noir est la couleur atout, Pauline remporte le pli même si la valeur de sa carte est plus basse.*



Cartes spéciales

Les cartes spéciales ne correspondent à aucune couleur. Elles peuvent être jouées sans tenir compte de la première carte jouée du pli. Les cartes spéciales peuvent rapporter des points bonus (voir *Points Bonus*, p.13).



Pirates (5) : Les pirates battent toutes les cartes Couleur (y compris les atouts). Leurs valeurs sont égales entre elles. Si plusieurs cartes pirates sont jouées dans le même pli, c'est la première carte pirate jouée qui remporte le pli.



Tigresse (1) : La personne qui joue Tigresse indique immédiatement si elle souhaite que cette carte soit considérée comme une pirate ou comme une fuite (voir *Fuite*, p.11).



Skull King (1) : Le Skull King, le roi des pirates, bat toutes les cartes Couleur (y compris les atouts) et tous les pirates (y compris Tigresse jouée comme pirate). Il ne peut être battu que par les sirènes.



Sirènes (2) : Les sirènes battent toutes les cartes Couleur (y compris les atouts) et le Skull King. Elles perdent contre tous les pirates. Si plusieurs sirènes sont jouées dans le même pli, c'est la première sirène jouée qui remporte le pli.



Fuite (5) : Les cartes fuites perdent toujours. Elles sont donc utiles pour éviter de dépasser votre pari. Dans les rares cas où tout le monde joue une fuite (ou équivalent) dans le même pli, la première fuite jouée remporte le pli.

Remarque : Si une carte Pirate, le Skull King et une sirène sont joué·e·s dans le même pli, la sirène gagne le pli, peu importe l'ordre de jeu. Les seuls points bonus octroyés sont pour la sirène (voir *Calcul des scores*, p.12).

Débuter avec une carte spéciale

Si la première carte d'un pli est une carte spéciale, les règles suivantes s'appliquent :

Si la première carte jouée est une fuite ou Tigresse jouée comme fuite, c'est la personne suivante qui fixera la couleur à suivre. Si elle joue aussi une fuite, c'est la personne suivante, et ainsi de suite.

Si la première carte jouée est un personnage (sirène, pirate, Tigresse comme pirate ou le Skull King), il n'y a pas de couleur à suivre pour ce pli. Tout le monde joue la carte de son choix.

Fin de manche

Une fois toutes les cartes en main jouées, la manche se termine et les scores sont calculés. Ensuite, la première personne à avoir joué lors de cette manche mélange et distribue toutes les cartes pour une nouvelle manche. La personne à sa gauche sera la première à jouer.

Fin de partie

Après 10 manches, la partie se termine. Calculez les scores totaux et découvrez qui a gagné la partie !
En cas d'égalité, jouez une nouvelle manche jusqu'à ce que l'égalité soit départagée.

CALCUL DES SCORES

Dans Skull King, **on ne gagne des points que si on réussit son pari**. En cas de pari raté, des points sont perdus.

Parier 1 ou plus

Une personne qui remporte le nombre exact de plis annoncé lors de son pari gagne **20 points par pli remporté**.
Une personne qui gagne **trop ou trop peu** de plis pour honorer son pari **perd 10 points par pli de différence**.

Exemple : *Suzie a parié 3 et remporté 3 plis lors de cette manche. Elle gagne 60 points (20 x 3). Félix a parié 2 mais a remporté 4 plis. À cause de ces deux plis de différence, il perd donc 20 points (-10 x 2).*

Parier 0

Une personne qui parie 0 et qui parvient à ne remporter aucun pli gagne **10 points multipliés par le nombre de cartes distribuées par personne lors de cette manche.**

Par contre, une personne qui parie 0 mais qui remporte **au moins un pli** perd **10 points multipliés par le nombre de cartes distribuées par personne lors de cette manche** !

***Exemple** : Lors de la manche 7, Félix parie 0 et ne remporte aucun pli. Il gagne donc 70 points (10 x 7). Plus tard, lors de la manche 9, Suzie parie 0 mais remporte 2 plis. Son score est donc de -90 points (-10 x 9).*

Points bonus

Certaines cartes offrent des points bonus si elles sont récupérées dans un pli. **Ces bonus ne sont octroyés que si le pari est gagné.** L'ordre dans lequel les cartes sont jouées n'a pas d'importance.

Cartes Couleur 14

En fin de manche, une carte numérotée 14 dans un pli rapporte des points à la personne qui l'a remporté, peu importe qui a joué cette carte.

- **10 points** (vert, violet, jaune) pour chaque carte 14 de base remportée.
- **20 points** (noir) pour la carte 14 d'atout.

Cartes Personnage

Les personnages récupérés dans des plis rapportent des points bonus :

- **20 points** par sirène capturée par un·e pirate.
- **30 points** par pirate capturé·e par le Skull King.
- **40 points** pour le Skull King quand il est capturé par une sirène.

Exemple : *Pippa lance le pli avec le 14 jaune. Suzie joue un pirate. Pauline joue le Skull King, espérant gagner les points offerts pour la capture d'un pirate. Mais Félix joue une sirène et remporte le pli ! Il gagne 10 points bonus pour avoir remporté le 14 jaune, et 40 points bonus pour avoir capturé le Skull King avec sa sirène. Le Skull King n'a pas gagné le pli, il ne rapporte donc aucun bonus à Pauline.*

Au fur et à mesure des manches, notez les points sur une feuille du carnet de score. Pour chaque manche, un emplacement est prévu pour les scores obtenus grâce aux paris et pour les points bonus. Calculez les scores cumulés de manche en manche dans l'espace prévu. En fin de partie, vous obtiendrez ainsi le score final. La personne avec le plus de points gagne la partie !

Remarque : Utilisez une feuille pour des parties jusqu'à 4. Si vous jouez à plus de 4, utilisez deux feuilles.

20 points pour le pari réussi (1 pli)

10 points bonus (carte 14 remportée)

1 Numéro de la manche

SKULL KING	Prénom Suzie		Prénom Félix		Prénom Pauline	
1	2 10	3 /	10	/	20	10
	4 10		10		30	
2	20	30	-20	/	-20	/
	60		-10		10	

2 Score des paris

3 Points bonus

4 Score cumulé

Score total (20 + 10)

Score total cumulé (30-20)

Calcul des scores alternatif,
pour une expérience différente. ⟶

Feuille de score "classique"
adaptée au score alternatif. ⟶

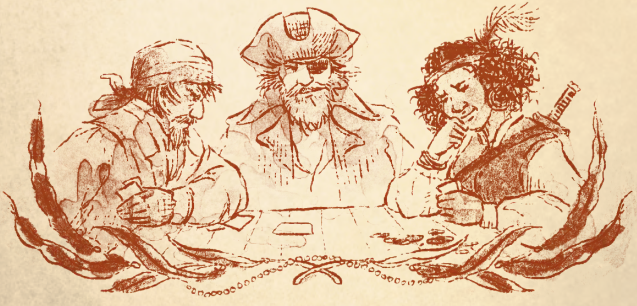


JOUER À DEUX

Pour jouer à 2, mélangez les cartes et distribuez 3 paquets. Le 3e paquet restera face cachée et sera joué par le fantôme de Barbe Grise. Pariez et jouez selon la règle habituelle. Votre partenaire et vous débutez chaque manche à tour de rôle.

Barbe Grise joue toujours en deuxième position. Au tour de Barbe Grise, révélez la première carte de son paquet et jouez-la dans le pli. Il ne doit pas suivre la couleur du pli.

Comme d'habitude, la personne qui remporte le pli lance le pli suivant. Si Barbe Grise remporte un pli, il lance le suivant et la personne qui a entamé la manche joue en deuxième. Si Barbe Grise joue Tigresse, considérez-la comme une fuite. Les cartes Butin ne sont pas jouées à 2 (voir *Les butins*, p.18).



MODES AVANCÉS

Pour des parties plus stratégiques, ajoutez les cartes des modes avancés au jeu. Utilisez-en une ou plusieurs, combinées selon vos envies.



Le kraken
Quand le kraken est joué, détruisez le pli une fois terminé. Toutes les cartes du pli sont mises de côté et personne ne le remporte. La personne qui aurait dû gagner entame le pli suivant.



La baleine blanche
Lorsqu'elle est jouée, toutes les cartes spéciales sont détruites (mises de côté) et les cartes numérotées perdent leur couleur. La plus haute valeur gagne donc le pli, peu importe la couleur.

En cas d'égalité, la carte la plus haute jouée en premier l'emporte. Si seulement des cartes spéciales sont jouées, toutes les cartes du pli sont mises de côté. La personne qui aurait dû gagner entame le pli suivant.

Si le kraken et la baleine blanche sont joués dans le même pli, la dernière de ces cartes jouées détermine l'effet à appliquer.
Exemple : Pippa entame le pli avec le 2 noir. Félix joue ensuite un pirate. Pauline joue le 14 jaune et Suzie joue le Skull King. Lucien joue alors la baleine blanche. Toutes les cartes spéciales sont détruites, et les cartes numérotées perdent leur couleur. C'est donc Pauline qui remporte le pli avec son 14 jaune.



Les butins : Quand une carte Butin est jouée, elle fonctionne comme une fuite. Une alliance se forme alors entre la personne qui a joué le butin et celle qui remporte le pli. Si les deux gagnent leur pari, elles reçoivent chacune un bonus de 20 points.

Pouvoirs avancés des pirates

Si vous jouez avec ce mode avancé, vous déclenchez un pouvoir de pirate à chaque fois que vous remportez un pli grâce à ce·tte pirate. Ce pouvoir doit être utilisé immédiatement après avoir remporté le pli avec cette carte Pirate. Seul le pouvoir de Harry le Géant peut être joué après le dernier pli de la manche.



Rosie la Douce : Choisissez la personne (y compris vous-même) qui commencera le prochain pli.



Will le Bandit : Ajoutez 2 cartes de la pioche à votre main, puis défaussez 2 cartes.



Rascal le Flambeur : Misez 0, 10 ou 20 points. Gagnez-les si votre pari de début de manche est correct, perdez-les dans le cas contraire.



Juanita Jade : Regardez secrètement les cartes non distribuées pour voir ce qui n'est pas en jeu.



Harry le Géant : Vous pouvez choisir de modifier votre mise de plus ou moins 1, ou de la laisser telle quelle.

Jouer une carte d'un mode avancé

Si la première carte jouée du pli est le kraken ou la baleine blanche, il n'y a pas de couleur à suivre. Si une de ces cartes est jouée en cours de pli, il n'est plus obligatoire de suivre la couleur à partir de là.

Si la première carte jouée est un butin, c'est la carte suivante qui détermine la couleur à suivre. Si toutes les autres cartes sont des fuites ou Tigresse jouée comme fuite, la personne qui a joué le butin remporte le pli. Aucune alliance n'aura donc été formée, et aucun bonus ne sera octroyé.





CRÉDITS

Auteurices : Brent et Tauni Beck, Jeff Beck
Développement et production : Jeff Beck, Jessica Beck
Illustratrice : Apryl Scott (aprylstottdesign.com)
Graphistes : Cédric Michiels, David Bock
Rédaction : Jeff Beck, Brent Beck, Cathy Bock, David Bock
Version France : Matthieu Clamot, Anouk Girard-Dagnas, Elena Giudici, Hervé Plas
Relecture : Yannick Peignard

Distribué par **Blackrock Games**
ZA du Pra de Serre,
63960 Veyre-Monton, France.
www.blackrockgames.fr

Skull King®
Grandpa Beck's Games
Tous droits réservés 2026
www.grandpabecksgames.com