



Skull King

Le jeu de dés Skull King

Le jeu accro de dés et de plis de Manfred Reindl pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu du jeu

- 36 dés
- 6 écrans protecteurs
- 1 sac
- 1 bloc de score

Dessous de l'histoire

Chasses au trésor endiablées, tempête et tonnerre en haute mer et du rhum qui coule à flots dans la taverne du port! C'est la vie des pirates! Mais quand il en va vraiment de prendre des

décisions importantes, c'est le jeu de dés Skull King qui occupe la table. Avec un peu de chance et d'habileté, les pirates les plus malins piquent les plis de leurs adversaires. Qui arrive à les pronostiquer le plus précisément possible ressort en vainqueur de la compétition.

But du jeu

Les pirates se trouvent en compétition pendant 8 manches au maximum (pour 5 et 6 joueurs pendant 7 ou 6 seulement). À chacune d'elles, les joueurs doivent indiquer le nombre de plis « de dés » qu'ils veulent réaliser au cours de la manche. Après quoi, il s'agit de s'approcher le plus près possible de ce résultat...

Qui n'y arrive pas, parce qu'il fait trop ou pas assez de plis, perd à la fois gloire et prestige. Ne faire aucun pronostic peut s'avérer lucratif, mais aussi très risqué...

Alors que chacun ne dispose que d'un dé – et, par conséquent, que d'un seul tour – pendant la première manche, un dé sup-

plémentaire vient s'y ajouter à chaque manche suivante. Autrement dit, un tour de plus vient s'ajouter à chaque manche. Au cours de chaque manche, les joueurs essaient d'accumuler le plus de points possibles. Qui en a accumulé le plus à la fin du jeu, gagne.

Vous avez déjà joué à Skull King?

Si non, nous vous recommandons vivement de combler cette lacune! Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de lire ce paragraphe et vous pouvez immédiatement passer au point « Préparatifs pour le jeu ».

Pour ceux qui ont déjà joué au jeu de cartes « Skull King », les règles sont très faciles à apprendre, car elles ressemblent fortement à celles de ce jeu et n'en divergent qu'au niveau des points suivants :

1. Indépendamment de la couleur du dé, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) le plus haut qui gagne.
2. À égalité, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) du dernier lancer de dés qui prime.
3. Il n'existe ni dé « Scary-Mary », ni dé « Escape ». À la place, les drapeaux blancs se trouvent aussi bien sur le dé spécial que sur le dé jaune. Le dé jaune ne compte pas pour cela en tant que dé spécial.



Préparatifs pour le jeu

Un joueur s'empare du bloc, inscrit le nom de tous les joueurs et note les points pendant le jeu. Ces derniers sont immédiatement additionnés ou soustraits à la fin de chaque manche, de manière à ce que le score actuel soit toujours clair et net. Chacun des joueurs se munit d'un écran protecteur qu'il pose devant lui.

Tous les dés sont mis dans le sac et bien mélangés.

Un joueur quelconque est désigné pour commencer la partie.

Tous les dés



Les dés existent en sept couleurs différentes. La **couleur d'un dé** correspond systématiquement à **son importance**. À l'intérieur des écrans protecteurs, les dés sont représentés dans l'ordre de leur valeur, du haut (très forte) vers le bas (faible). Un dé noir, par exemple a des valeurs supérieures à celles d'un dé rouge. Les trois couleurs de dés, au-dessus de la ligne, ne montrant **pas de chiffres** mais **seulement des symboles** sont des **dés spéciaux** et ont des caractéristiques spéciales, expliquées dans « dés spéciaux ».

Le chiffre tout à fait à gauche indique combien de dés de cette sorte sont présents dans le jeu (1x Skull King, 3x pirates, 2x Mermaid, 7x dés noirs, etc.). La quantité de symboles et de chiffres sur chaque dé de chacun des couleurs est représentée à côté.

Déroulement d'une manche

Chacun des joueurs tire, sans les montrer aux autres, des dés du sac et les pose derrière son écran protecteur.

Le **nombre de dés varie de manche à manche**. Au cours de la première, chacun des joueurs ne tire qu'un seul dé, puis 2 lors de la deuxième manche et ainsi de suite.

Chaque manche se subdivise en tours. On joue par **manche** autant de **tours** que les **joueurs ont de dés**.

À chaque tour, **chacun des joueurs doit lancer un dé à tour de rôle**. Après que chaque joueur a lancé un dé, celui ayant obtenu le résultat le plus élevé conserve ces dés. À égalité, c'est toujours le chiffre (ou le symbole) du dernier lancer de dés qui prime. C'est ce que l'on appelle un « pli ».

Une fois que chacun des joueurs a regardé ses dés, il doit réfléchir au nombre de plis qu'il va pouvoir faire avec eux au cours de cette manche.

Déroulement du jeu **YO - HO - HO!**

Pour montrer qu'il a pris sa décision quant au nombre de plis qu'il va faire, un joueur tend le poing en direction du milieu de la table. Lorsque tous les pirates ont le poing tendu en direction du milieu de la table, ils lancent ensemble leur cri de bataille « **YO - HO - HO** » et frappent la table du poing à chaque syllabe. Au deuxième « **HO** », tous les joueurs ouvrent leur poing en même temps et indiquent, avec leurs doigts, le nombre de plis qu'ils pensent faire au cours du tour.

Les plis annoncés sont notés pour chaque joueur dans la mince colonne du bloc.



C'est alors que la bataille commence :

Le premier joueur entame la 1^e manche en lançant le premier dé. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, de **lancer un de ses dés**. Pour cela, il est **obligé** de **respecter la couleur du premier dé joué** et de lancer par conséquent un dé de la même couleur.



Les joueurs doivent lancer un dé de la même couleur que celle du dé lancé par le premier joueur !

Qui ne le peut pas, prend un dé d'une autre couleur, ceci n'étant autorisé que s'il n'a **PAS** la couleur imposée. Les joueurs suivants doivent cependant continuer de lancer la même couleur que celle du premier dé sorti.

Une fois que tous les joueurs ont lancé un dé, ils regardent à qui revient le pli (donc, qui remporte le tour). Celui qui le remporte, conserve tous les dés de ce tour et les pose devant son écran protecteur. Si un joueur fait plusieurs plis, il doit bien séparer chacun d'eux, de manière à ce que l'on puisse toujours bien voir le nombre de plis ramassés par chaque joueur). **Ensuite, c'est au joueur ayant remporté le pli de lancer le premier dé du tour suivant.**

Une fois tous les dés lancés, la manche prend fin et les points sont notés.

Quels sont les dés et à qui revient le pli ?

Lors du **décompte des dés**, la **couleur** des dés chiffrés n'a plus **aucune signification** ! La couleur d'un dé n'indique que les chiffres se trouvant sur le dé et ne correspond pas à une tendance permettant de conclure qu'il s'agisse de chiffres élevés ou bas.

IMPORTANT ! Le pli revient toujours à celui ayant sorti le chiffre le plus élevé (indépendamment de la couleur jouée).

Si, au cours d'un tour, des chiffres de la même valeur élevée ont été lancés, celui qui prime est le chiffre le plus haut ayant été sorti en dernier.

***Exemple :** Léon lance un **6** noir. Tous les autres joueurs doivent alors lancer un dé noir. Nina lance un **7** noir, Sophie n'a pas de dé noir et fait un **2** avec le dé rouge, Marc n'a pas non plus de dé noir et fait un **7** avec le dé jaune, quant à Nicolas, il sort un **5** noir.*

Avec un 7 chacun, Nina et Marc ont sorti le chiffre le plus élevé. Vu que Marc a lancé son dé après Nina, c'est lui qui remporte le tour (et qui fait par conséquent un pli). Le fait que Marc n'avait pas la couleur noire voulue ne joue aucun rôle lors du décompte, car seul compte le chiffre le plus haut lancé en dernier. Il prend donc les dés et les pose derrière son écran protecteur, après quoi il prend un nouveau dé de sa réserve, derrière son écran protecteur, et entame le tour suivant.

Un joueur doit systématiquement jouer un dé de la couleur sortie. Cependant, **même s'il pourrait lancer un dé de cette couleur**, il a **toujours** la possibilité de **lancer l'un des dés spéciaux** suivants, qui ne comportent pas de chiffres mais seulement des symboles :



Dés spéciaux:



Mermaid

Si le dé Mermaid est lancé avec une tête de mort, il a une **valeur supérieure à tous les autres chiffres**, mais il est toujours coupé par des pirates. La Mermaid a par contre priorité sur le Skull King. Si la Mermaid fait partie du même pli que le Skull King et que des têtes de mort sont lancées en plus, c'est toujours elle qui remporte le pli (peu importe les autres résultats de dés se trouvant dans le pli) et le joueur est gratifié en plus d'une prime supplémentaire.



Pirates

Si une tête de mort est lancée avec un dé pirate, le pirate a **priorité sur tous les chiffres et sur la Mermaid**.

3 solutions sont possibles pour ne faire aucun pli avec une tête de mort lancée:

- elle est lancée **avant** un autre pirate,
- elle est coupée par un **Skull King** posé pendant le même tour,
- elle est coupée par une **Mermaid** jouée dans le **même pli que le Skull King**.



Skull King

Si une tête de mort est lancée avec le dé Skull King, elle ne peut être battue **que par une Mermaid**. **Tous les autres résultats de dés ont une valeur plus faible** que le Skull King. Si le pli ramassé avec le Skull King contient une tête de mort pirate, le joueur est gratifié d'une prime. Cette prime ne peut être encaissée que si le dé pirate indique également une tête de mort. Si un drapeau a été lancé avec le dé pirate, la prime n'est pas valable.



Encore une fois, à titre de rappel: **les dés spéciaux peuvent être lancés à tout moment!** Même s'il s'avère possible de lancer un dé de la même couleur que celle sortie!

Remarques:

- Si le premier dé lancé est un dé spécial, le dé immédiatement lancé par la suite définit la couleur à poser au cours du tour.
- Si 2 (ou 3) têtes de morts pirates sont lancées pendant un tour, le dé lancé en dernier a priorité et remporte le pli.
- Si 2 têtes de mort Mermaid sont lancées au cours d'un tour, celle lancée en dernier a priorité et remporte le pli.



Drapeau blanc

Le drapeau blanc est présent aussi bien sur tous les **dés jaunes chiffrés** que sur tous les **dés spéciaux**. Le drapeau blanc ayant la valeur 0, il est le résultat le plus faible que l'on puisse obtenir aux dés.



Si cependant **tous les joueurs** sortent un drapeau blanc, celui ayant lancé le **premier drapeau blanc** ramasse le pli. Il s'agit ici de la seule et unique situation au cours de laquelle non pas le dernier mais le premier symbole lancé prime en cas d'égalité.

Décompte des points

Pour le pronostic correct de son nombre de plis, un joueur compte 20 points par pli gagné.

Exemple: un joueur pronostique 3 plis et en fait bel et bien 3. Ceci lui rapporte 60 points en tout.



Si un joueur fait plus ou moins de plis qu'annoncés, il n'encaisse aucun point en plus et ne peut pas non plus bénéficier de primes. Il déduit 10 points pour chaque pli divergeant de son pronostic..

Exemple: un joueur annonce 5 plis mais n'en fait qu'1 seul. La différence est de 4 plis. Il encaisse donc 40 points négatifs.

IMPORTANT!

Si un joueur déclare ne faire « **aucun pli** » et qu'il n'en fait bel et bien aucun, il reçoit en points la valeur du numéro actuel du tour multipliée par 10.

Exemple: au cours du tour numéro 4, un joueur déclare ne pas faire de pli et il n'en fait réellement aucun. Il se voit pour cela gratifié de 40 points (tour 4 multiplié par 10).

Si un joueur n'y arrive pas et s'il est obligé de ramasser un ou plusieurs plis, il reçoit le même nombre de points, mais en tant que somme négative. Si un joueur déclare à tort ne vouloir faire aucun pli, il importe par conséquent peu qu'il en ramasse un ou par exemple trois.

Exemple: au cours du tour 6, un joueur affirme ne vouloir faire aucun pli, mais il se trouve obligé d'en ramasser deux. Il est alors pénalisé de -60 points (tour 6 multiplié par 10 points).

L'affirmation de ne vouloir faire aucun pli n'est donc pas sans risque! Elle peut certes permettre à un joueur de gagner beaucoup de points, mais aussi d'en perdre une grande quantité.



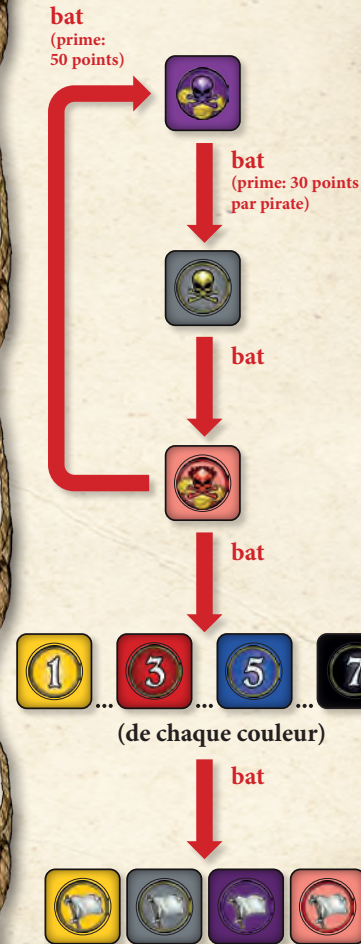
Points de prime






Des pièces d'or sont illustrées avec les têtes de mort sur les dés du Skull King et de la Mermaid et permettent de remporter des points supplémentaires. Un joueur ne peut cependant encaisser **ces points de prime que s'il arrive à faire exactement le nombre de plis qu'il a pronostiqué**. Si un joueur n'y arrive pas, il ne peut pas encaisser de prime.

Si un joueur est arrivé à **capturer** un ou plusieurs **pirates** en un pli avec le **Skull King**, il encaisse alors **une prime de 30 points pour chaque tête de mort de pirate se trouvant dans le pli**.

Si un joueur a **capturé la tête de mort du Skull King** en un pli avec la **Mermaid**, il se voit gratifié d'une **prime de 50 points**.

Aperçu de la priorité pour les plis:



Exemple: Léon sort une tête de mort  avec un dé pirate. Nina aurait la possibilité de définir alors la couleur à jouer, à l'aide d'un dé quelconque. À la place, elle opte pour un dé spécial et sort avec son dé une tête de mort  avec le Skull King. Sophie a maintenant libre choix pour définir la couleur du dé et sort un  avec le dé noir. Marc doit lancer un dé noir et sort un . Nicolas n'a pas de dé noir mais il décide de prendre un dé spécial et lance une tête de mort  avec une Mermaid.

Vu que la Mermaid bat le Skull King, Nicolas remporte le tour. Si, en plus, Nicolas réussit à faire le nombre de plis annoncé, il remporte 50 points supplémentaires pour avoir capturé la tête de mort du Skull King.

Si Nicolas n'avait pas sorti une tête morte avec la Mermaid, Nina aurait remporté le tour avec le Skull King et aurait encaissé en plus 30 points, si elle avait réussi à réaliser son nombre de plis annoncé pour la manche.

Fin de la manche

Le nombre de plis pronostiqués, ainsi que le nombre de points obtenus sont notés sur le bloc. À l'issue d'une manche et une fois les points notés, tous les dés sont remis dans le sac. Pour la nouvelle manche, chacun des joueurs tire un dé de plus qu'au tour précédent. À chaque manche, le joueur devant commencer est celui se trouvant à droite du joueur ayant démarré la manche précédente.

Fin du jeu

Pour 3 à 4 joueurs, la partie s'achève à la fin de la 8e manche, pour 5 joueurs à l'issue de la 7e et pour 6 joueurs après la 6e manche. Le joueur ayant obtenu le **plus de points** (ou le moins de points négatifs) est le vainqueur.

Décompte pour les marins d'eau douce

Qui préfère mettre le cap sur des eaux calmes, peut jouer avec le système de points simplifié suivant, destiné aux marins d'eau douce:

1. Pour un pronostic correct de son nombre de plis, un joueur compte 20 points par pli gagné.
2. Si un joueur ne réalise pas le nombre de plis pronostiqué, il compte 0 points.
3. Si un joueur déclare ne vouloir faire aucun pli et qu'il réussit bel et bien à n'en faire aucun, il obtient ses points en fonction du tour actuel multiplié par 10 (ce qui peut lui rapporter par ex. 30 points au cours du 3e tour).
4. Si un joueur n'y parvient pas et s'il doit ramasser un ou plusieurs plis, il reçoit autant de points en moins que le numéro du tour actuel multiplié par 10 (soit, par ex. -40 points s'il s'agit du 4e tour).
5. La capture d'un pirate (par le Skull King) ou celle du Skull King (par la Mermaid) ne donne droit à aucune prime.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu et les lecteurs des règles du jeu.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

