

SKULL

RÈGLES



Apprenez à jouer à Skull avec l'explication des règles en vidéo. Scannez simplement le QR code ci-dessus.

CONTENU

 **6 sets** (un par joueur) comprenant chacun :

- 1 tapis de jeu
- 4 disques (3 faces fleur, 1 face crâne, dos identiques)

 **1 disque Dernière chance**

 **La règle du jeu**



faces

dos



Tapis de jeu (faces vierges)



Tapis de jeu (faces ornées d'une fleur)



Disque Dernière chance

BUT DU JEU

Gagner 2 manches ou être le dernier joueur encore en jeu lorsque tous les autres ont été éliminés.

PRINCIPE DU JEU

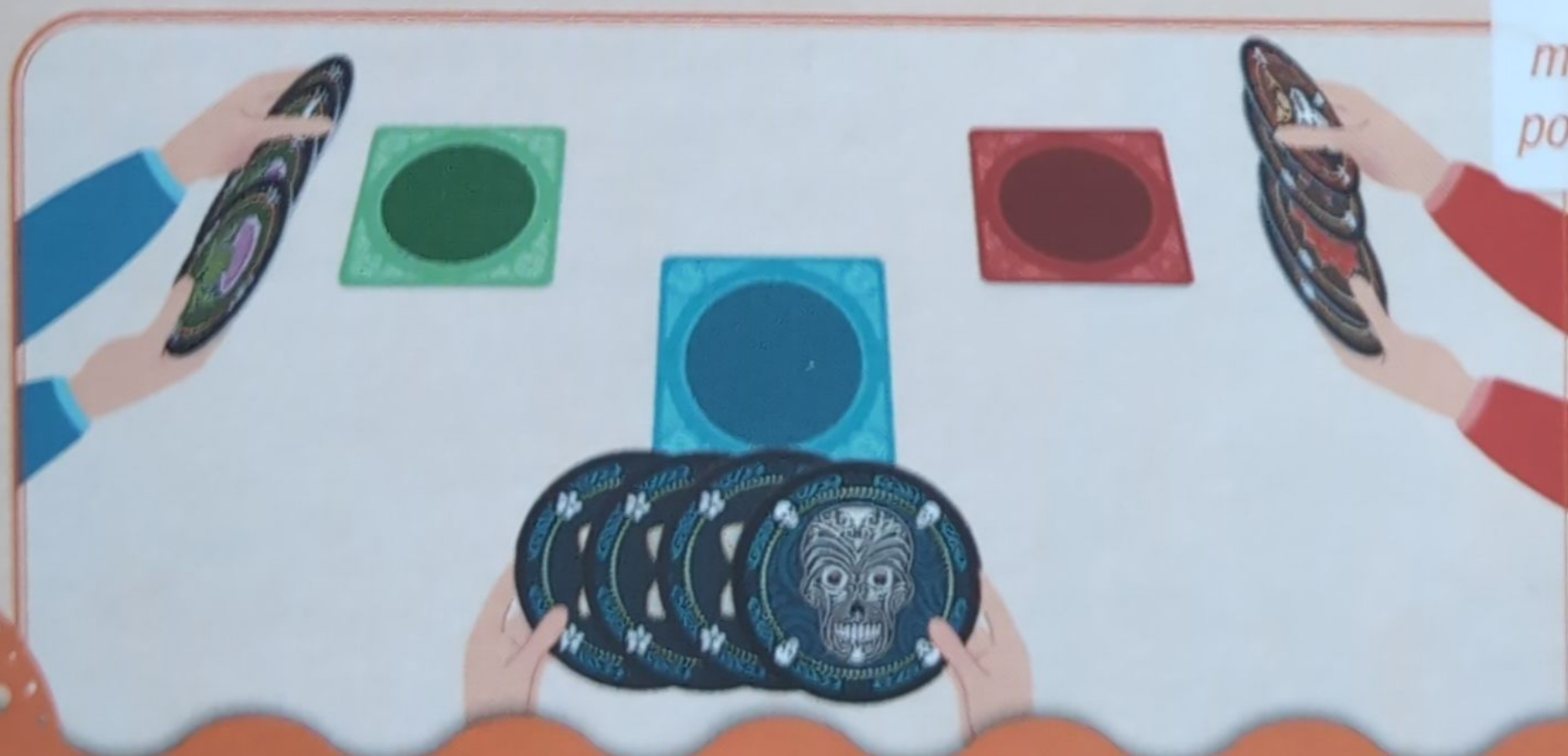
Skull est un jeu de bluff et de prise de risques. À son tour, chaque joueur pose un disque face cachée sur son tapis ou lance un défi en annonçant le nombre de disques qu'il pense pouvoir retourner sans tomber sur un crâne.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un set, pose devant lui son tapis de jeu face vierge visible et prend ses 4 disques. Le dernier joueur

ayant offert des fleurs (ou un crâne) est désigné premier joueur.

*Exemple :
mise en place
pour 3 joueurs.*



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1) PRÉPARATION

Au début de la manche, chaque joueur choisit un disque et le pose face cachée sur son tapis. Le premier joueur pose son premier disque après les autres : il peut ainsi analyser le comportement de ses adversaires.

Ce choix est primordial : si vous choisissez de poser une fleur, vous avez une chance de gagner la manche. Si vous choisissez de poser un crâne, vous vous transformez en « piège » pour celui qui essayera de gagner la manche.

2) PRISE DE DÉCISION

Une fois qu'ils ont tous posé un disque face cachée sur leur tapis, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur peut **poser un disque** ou **lancer un défi**. Dès lors qu'un défi est lancé, les joueurs doivent enchérir ou passer.

POSER UN DISQUE

À son tour, un joueur **peut** choisir un de ses disques restants et le poser (face cachée) sur son disque précédent, en le décalant légèrement (pour qu'à tout moment les joueurs puissent savoir combien il y a de disques sur la table).

LANCER UN DÉFI

Si un des joueurs **ne veut pas** ou **ne peut pas** poser de disque sur son tapis, il lance un **défi** en annonçant à voix haute le nombre de disques qu'il pense pouvoir retourner sans dévoiler de crâne. Ce nombre doit être inférieur ou égal au nombre de disques déjà posés sur les tapis de l'ensemble des joueurs, mais supérieur à 0.

Un joueur qui lance un défi va essayer de gagner la manche. Prendre la décision de lancer un défi est l'un des moments les plus importants de la manche.

Dès qu'un défi est lancé, plus personne ne peut poser de disque sur son tapis. Les joueurs vont maintenant **devoir enchérir ou passer**, dans le sens des aiguilles d'une montre.



◉ Enchérir

Le joueur doit proposer à voix haute un nombre de disques supérieur à la dernière annonce (mais inférieur ou égal au nombre total de disques posés sur les tapis des joueurs). La valeur du défi correspond au nombre de disques à retourner sans révéler de crâne.

Il faut donc prendre soin de faire le total des disques présents sur la table et tenter de « deviner » combien sont des fleurs.

Un joueur peut surenchérir de plusieurs disques.

◉ Passer

Le joueur pousse son tapis de jeu vers le centre de la table pour indiquer qu'il se retire du défi de cette manche, mais les disques qu'il y a posés restent comptabilisés parmi les disques qui peuvent être retournés.

On continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il ne reste **qu'un joueur encore en jeu**. La valeur de son défi est donc la plus haute de toute la table. Il devient le challenger de la manche, celui qui va tenter de remporter le défi.



3) RÉSOLUTION DU DÉFI

RÉUSSITE

Le challenger doit maintenant retourner, **l'un après l'autre**, un nombre de disques égal à la valeur de son défi, en commençant obligatoirement par les siens, même si le défi lui impose de retourner tous les disques posés sur les tapis des joueurs. Il est interdit de retourner un disque situé sous un disque qui n'a pas encore été retourné.

Une fois qu'il a révélé ses disques, le challenger peut parfaitement retourner un disque chez un joueur, puis le disque d'un autre joueur, avant de revenir vers le joueur initial.

Si le challenger parvient à **retourner** un nombre de disques égal à la valeur de son défi **sans révéler de crâne**, il **gagne la manche** et retourne son tapis du côté orné d'une fleur. Commencez alors une nouvelle manche.



ÉCHEC

À tout moment du défi, si le challenger retourne un crâne (y compris le sien), il **échoue** et arrête immédiatement de retourner des disques. Il réunit alors tous ses disques, et le joueur dont il a retourné le crâne en tire un au hasard (sans le regarder ni le révéler) avant de le remettre dans la boîte de jeu.

Si le challenger retourne **son** propre **crâne**, c'est lui qui **choisit** secrètement le disque qu'il perd (sans le révéler). Si le challenger perd son dernier disque, il remet son tapis dans la boîte de jeu et est éliminé de la partie.



Si le challenger n'a plus le droit de retourner de disques après avoir révélé un crâne, rien n'empêche alors les autres joueurs de retourner les leurs pour montrer qu'ils bluffaient... ou pas.

NOUVELLE MANCHE

Dans les deux cas (victoire ou échec du challenger), tous les joueurs reprennent en main leurs disques.

L'ancien challenger devient le premier joueur de cette nouvelle manche. S'il a été éliminé, le premier joueur est celui qui a provoqué l'élimination du challenger (celui dont le crâne a été retourné). S'il s'est éliminé avec son propre disque, c'est le challenger qui désigne le premier joueur.

Recommencez à « 1) Préparation » (page 4).

FIN DE PARTIE

Deux possibilités :

- Quand un joueur dont le tapis est déjà retourné sur sa face ornée d'une fleur remporte une autre manche, **il gagne la partie.**
- Quand tous les joueurs ont été éliminés sauf un, ce dernier **gagne la partie.**



VARIANTE

LE DISQUE DERNIÈRE CHANCE

Le disque « Dernière chance » est offert, **pour une seule manche**, au challenger qui vient de perdre son avant-dernier disque. Au moment où il reprend son dernier disque, il prend également le disque « Dernière chance ». Pour ce tour, il dispose donc de **2 disques**.

Tous les joueurs savent que le disque « Dernière chance » est **une fleur**.

Les règles de pose habituelles s'appliquent. Si dans cette manche ce joueur tente un défi et échoue, il est éliminé de la partie et rend le disque « Dernière chance ». À la fin de la manche, le joueur doit rendre de toute façon le disque « Dernière chance ». Chaque joueur ne peut bénéficier de ce disque **qu'une seule fois durant la partie**.



ÉPILOGUE

« J'aime beaucoup les jeux qui nous font naviguer entre le vrai et le bluff. Mais il faut que ce bluff ne soit pas la clef unique pour gagner. Pour moi, il est nécessaire que la victoire soit méritée ! Que le gagnant ait élaboré une meilleure stratégie que les autres.

Mon but avec Skull était de provoquer des sensations proches de celles données par le poker, mais en minimisant l'importance de ses deux fondamentaux, l'argent* et la chance.

L'argent : il est simplement inutile pour jouer à Skull. Nous sommes ainsi sur un pied d'égalité, fortunés ou non.

La chance : chaque joueur possède exactement la même main de départ : 3 fleurs et 1 crâne. Bien entendu, cette main risque de changer au fur et à mesure du jeu. Et je l'ai voulu ainsi, car un peu d'incertitude est nécessaire quand on prend des risques. (Sinon, essayez les échecs.)

Une différence que j'ai également désirée : on a le droit de tout dire à Skull. Même la vérité ! Cela fait partie du jeu d'influencer ses adversaires et c'est carrément jouissif. Oser dire au challenger « Ne viens pas chez moi, j'ai mis un crâne » puis le voir retourner votre crâne malgré l'avertissement. Quitte à affirmer l'inverse plus tard ! Hihi. Mais nooon, vous n'avez pas un mauvais fond ! cela fait partie du jeu.

J'ai imaginé Skull dans un seul but : vous faire passer de bons moments, chargés d'émotions positives. Et n'oubliez pas, ce n'est qu'un jeu ! »

Hervé Marly

** Comme le dit Bruno Faidutti, célèbre auteur de jeu et pourtant ami : « Le poker n'est pas un jeu de cartes où l'on joue de l'argent mais un jeu d'argent que l'on joue avec des cartes. »*

N'OUBLIEZ PAS

-  Tout joueur, y compris le premier, peut lancer un défi sans poser de deuxième disque.
-  Attention, le challenger peut s'éliminer lui-même s'il a posé un crâne.
-  Le disque perdu par un joueur ayant raté un défi est connu de lui seul.
-  Lorsque vous n'avez plus de disque à placer, vous devez lancer un défi !

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante :

<https://asmodee.fr/sav/>

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Édité par / Published by SPACE Cowboys - Asmodee Group :
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE

© 2023 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de SKULL et des SPACE Cowboys
sur www.spacecowboys.fr, sur  @SpaceCowboysFR,
 SpaceCowboys1 et  space_cowboys_officiel

DISTRIBUÉ PAR / DISTRIBUTED BY:

Asmodee France
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - France



Asmodee Belgium
Theodoor Swartsstraat, 3
3070 Kortenberg - Belgium

Asmodee Canada
31 rue de la Coopérative,
Rigaud, Québec J0P 1P0 - Canada

