

# Règles de Skull King

Hissez la grand-voile, on embarque pour une partie de Skull King ! Ce jeu de plis pirate va vite devenir un classique de vos soirées entre amis. Le principe ? Annoncer pile-poil combien de plis vous allez remporter à chaque manche. Ni plus, ni moins. Croyez-moi, c'est plus tordu qu'il n'y paraît, surtout quand le Skull King débarque pour mettre le bazar.

## Comment jouer à Skull King

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Prédire le nombre exact de plis que vous allez gagner à chaque manche.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec mises et cartes spéciales (Pirates, Sirènes, Skull King).
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points après 10 manches et devenir Capitaine des Sept Mers.

Skull King se joue idéalement de 2 à 8 joueurs, avec des parties d'environ 30 à 45 minutes.

C'est un jeu de cartes avec des règles simples à comprendre, mais qui demande un vrai sens du bluff et de l'observation. Si vous aimez ce style, jetez aussi un œil aux [règles de Cat in the Box](#), c'est dans la même veine.

## Le matériel à connaître avant de commencer

Avant de mélanger, faisons le tri dans la boîte. Le jeu contient pas mal de cartes, mais pour votre première partie, on va rester sur les bases.

### Les cartes de couleur

Vous avez 4 familles numérotées de 1 à 14 :

- **Vert (Perroquet), Violet (Carte au trésor), Jaune (Coffre)** : les trois couleurs classiques.
- **Noir (Drapeau pirate)** : c'est l'**atout**. Il bat toutes les autres couleurs, même un petit 1 noir écrase un 14 vert.

## Les cartes spéciales

- **5 Pirates** : ils battent toutes les cartes numérotées.
- **1 Skull King** : le roi des pirates, il bat tout le monde sauf les Sirènes.
- **2 Sirènes** : elles battent les cartes numérotées et capturent le Skull King.
- **1 Tigresse** : carte caméléon, vous choisissez si elle est Pirate ou Fuite.
- **5 Fuites** : elles perdent contre tout, parfaites pour ne pas gagner un pli.

Pour votre première partie, mettez de côté les cartes Kraken, Baleine blanche, Butin et les cartes vierges. On ajoutera ces piments plus tard.

## Mise en place et distribution

On mélange tout le paquet, puis on distribue les cartes selon la manche en cours. Skull King se joue en 10 manches au total.

- **Manche 1** : 1 carte par joueur.
- **Manche 2** : 2 cartes par joueur.
- **Manche 3** : 3 cartes... et ainsi de suite jusqu'à 10.

À chaque nouvelle manche, on remélange TOUT le paquet (même les cartes déjà jouées avant). Chaque joueur reçoit aussi deux **cartes de rappel de mise** et une **aide de jeu**. Pratique pour se souvenir de qui a parié quoi.

Astuce de débutant : si vous êtes 7 ou 8, vous n'aurez peut-être pas assez de cartes pour les dernières manches. Pas grave, distribuez le maximum possible en répartissant équitablement.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

Chaque manche se découpe en deux temps : d'abord les paris, puis on joue les plis.

## La phase de mise

Après avoir regardé vos cartes, vous devez estimer combien de plis vous allez remporter. Tout le monde frappe trois fois sur la table en criant « Yo-ho-ho ! », et au troisième coup, on tend ses doigts pour indiquer son pari (poing fermé = zéro). Un joueur note tout sur le carnet de score. Petit conseil de stratégie : ne soyez pas trop gourmand ! Annoncer 0 ou 1 est souvent plus malin que de viser haut, surtout si vous n'avez pas de Pirate en main.

## La phase de jeu

Le joueur à gauche du donneur entame le premier **pli** en posant une carte au centre. Chaque joueur, dans le sens horaire, pose ensuite une carte.

La règle d'or : si quelqu'un démarre avec une carte de couleur, vous DEVEZ jouer la même couleur si vous en avez une. Sinon, vous jouez ce que vous voulez (une autre couleur, un atout noir, ou une carte spéciale).

Le joueur qui gagne le pli rassemble les cartes devant lui et entame le pli suivant. Quand toutes les cartes ont été jouées, la manche est finie et on compte les points.

## Qui gagne le pli ? La hiérarchie des cartes

C'est LA question qui revient tout le temps. Voici l'ordre de force du plus faible au plus fort :

1. **Fuites** (et Tigresse en mode fuite) : perdent toujours.
2. **Cartes de couleur classiques** (vert, violet, jaune) : la plus haute de la couleur demandée gagne.
3. **Cartes noires (atout)** : battent toutes les couleurs classiques.
4. **Pirates** (et Tigresse en mode pirate) : battent toutes les cartes numérotées.
5. **Skull King** : bat tous les Pirates.
6. **Sirènes** : battent le Skull King (la séduction l'emporte sur la force brute).

En cas d'égalité entre cartes identiques (deux Pirates, deux Sirènes), c'est la PREMIÈRE jouée qui l'emporte. Avantage à celui qui dégaine vite !

## Cas particuliers à retenir

- Si quelqu'un démarre par une **Fuite**, c'est le joueur SUIVANT qui détermine la couleur à suivre en posant sa carte.
- Si quelqu'un démarre par un **personnage** (Pirate, Sirène, Skull King), il n'y a PAS de couleur à suivre. Tout le monde joue ce qu'il veut.
- Cas rarissime : si tout le monde joue une Fuite, c'est la première carte posée qui gagne le pli.

## Compter les points façon Skull King

C'est le système classique, et le plus fun à mon goût. Vous ne gagnez des points QUE si votre pari est juste. Sinon, vous en perdez.

### Si vous misez 1 ou plus

Situation	Points gagnés
Pari exact (ex : misez 3, gagnez 3 plis)	+20 points par pli annoncé
Erreur (trop ou pas assez de plis)	10 points par pli d'écart

### Si vous misez 0

Situation	Points gagnés
Vous gagnez 0 pli (pari réussi)	+10 points × numéro de la manche
Vous gagnez au moins 1 pli (échec)	10 points × numéro de la manche

Exemple concret : à la manche 9, vous misez 0 et vous gagnez 2 plis. Résultat : 90 points. Ça pique. Voilà pourquoi miser 0 peut être très payant... ou catastrophique.

## Les bonus à ne pas oublier

À la fin de chaque manche, si vous avez certaines cartes dans vos plis gagnés, vous récoltez des bonus :

- **+10 points** par carte 14 de couleur classique (vert, jaune, violet) capturée.

- **+20 points** si vous avez capturé le 14 noir.
- **+20 points** par Sirène capturée par un Pirate.
- **+30 points** par Pirate capturé par le Skull King.
- **+40 points** si votre Sirène a capturé le Skull King (le gros lot !).

Important : les bonus ne sont accordés QUE si la carte gagnante du pli est celle qui capture. Si le Skull King ne gagne pas le pli (parce qu'une Sirène l'a séduit), il ne touche pas son bonus pour les Pirates capturés.

## La variante Rascal pour les joueurs prudents

Si le système classique vous semble trop violent, essayez la version **Rascal**. C'est plus équilibré et ça pardonne les petites erreurs.

À chaque manche, votre potentiel de points =  $10 \times$  le nombre de cartes distribuées. Selon votre précision :

- **Coup direct** (pari exact) : vous gagnez tous les points.
- **Frappe à revers** (1 d'écart) : vous gagnez la moitié des points.
- **Échec cuisant** (2 d'écart ou plus) : zéro point.

Pour pimenter le tout, vous pouvez ajouter le choix Boulet de canon (poing fermé, 15 points par carte si pari exact, 0 sinon) ou Chevrotine (main ouverte, règle normale). Vous révélez votre choix en même temps que les autres. Sensations garanties.

## La variante à 2 joueurs avec Barbe Grise

Skull King à deux, c'est possible grâce au fantôme de Barbe Grise. On distribue 3 paquets : un pour vous, un pour votre adversaire, un pour Barbe Grise.

Barbe Grise joue toujours en deuxième position. À son tour, on retourne simplement la carte du dessus de son paquet. Il n'a pas besoin de suivre la couleur (il est mort, il s'en fiche). S'il gagne un pli, il entame le suivant. Il ne marque pas de points, son seul rôle est de vous embêter copieusement.

Quand il joue la Tigresse, elle est automatiquement considérée comme une Fuite.

[IMAGE\_FIN]

# Les règles avancées pour les pirates aguerris

Une fois que vous maîtrisez les bases, ajoutez progressivement ces éléments. Mais attention, n'ajoutez pas tout d'un coup, votre équipage risquerait la mutinerie.

## Le Kraken et la Baleine blanche

Le **Kraken** détruit le pli entier : personne ne gagne, les cartes partent à la poubelle. Le joueur qui aurait dû gagner ce pli entame le suivant.

La **Baleine blanche** est encore plus vicieuse : elle annule les pouvoirs des cartes spéciales (Pirates, Skull King, Sirènes deviennent inutiles). Seules les cartes numérotées comptent, et la plus haute (toutes couleurs confondues) gagne le pli. Si seules des cartes spéciales ont été jouées, le pli est détruit comme avec le Kraken.

Si les deux monstres se rencontrent dans le même pli, c'est la deuxième carte jouée qui l'emporte.

## Les cartes Butin

Quand vous jouez un **Butin**, vous formez une alliance avec celui qui remportera le pli. Si vous misez TOUS LES DEUX correctement à la fin de la manche, vous gagnez chacun 20 points bonus. Sympa pour faire des coups en douce.

## Les pouvoirs des Pirates nommés

Pour les vraies parties expertes, chaque Pirate peut avoir un pouvoir spécial activé quand il remporte un pli :

- **Rosie la Douce** : choisit qui commence le prochain pli.
- **Will le Bandit** : pioche 2 cartes et défausse 2 cartes.
- **Rascal le Flambeur** : parie 0, 10 ou 20 points supplémentaires sur sa mise.
- **Juanita Jade** : regarde secrètement les cartes non distribuées.
- **Harry le Géant** : modifie sa mise de +1 ou -1.

Le pouvoir doit être utilisé immédiatement, pas le droit de le garder pour plus tard.

## Conseils pour bien démarrer

Pour votre première partie, oubliez les variantes et le Kraken. Concentrez-vous sur les bases avec le scoring Skull King classique. Vous allez faire des erreurs de mise, c'est normal et c'est le sel du jeu.

Une dernière astuce qui change tout : observez attentivement ce que misent les autres joueurs avant de jouer. Si tout le monde a annoncé bas, les Pirates sont probablement répartis et un gros chiffre noir suffira. Si les paris sont hauts, méfiez-vous, ça va batailler dur.

Si vous cherchez d'autres jeux de cartes dans le même esprit, je vous recommande chaudement les [règles de The Gang](#) pour du coopératif malin, ou les [règles du Barbu](#) pour un autre excellent jeu de plis. Bon vent, capitaine !