

Règles de Skull

Comment jouer à Skull

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remporter 2 manches ou être le dernier joueur non éliminé.
- **Mécanique principale** : Bluff pur et enchères autour de disques posés face cachée.
- **Condition de victoire** : Réussir un défi après avoir déjà gagné une manche, ou survivre à tous vos adversaires.

Skull, c'est LE jeu de bluff minimaliste par excellence. 4 disques, un tapis, et une bonne dose de mauvaise foi assumée. Les parties durent 20 minutes, mais les retournements de situation, eux, resteront dans les mémoires. Installez-vous confortablement, je vous explique tout.

Le matériel et l'objectif

Skull se joue de 3 à 6 joueurs. Chaque joueur reçoit un **set personnel** comprenant un **tapis de jeu** (avec un côté vierge et un côté orné d'une fleur) et 4 **disques** : 3 fleurs et 1 crâne. Les dos des disques sont tous identiques, impossible donc de savoir ce que votre voisin a posé.

Il existe aussi un **disque Dernière chance** à part, réservé à une variante que je vous expliquerai plus bas.

Votre objectif est simple sur le papier : gagner 2 manches, ou bien être le dernier joueur encore en course quand tous les autres ont été éliminés. Sur le terrain, ça devient un festival de bluff, de double-bluff et de triple-bluff.

La mise en place

Chaque joueur choisit un set, pose son tapis face vierge visible devant lui et prend ses 4

disques en main. Le **premier joueur** est traditionnellement celui qui a offert des fleurs (ou un crâne) le plus récemment. Sinon, désignez-le au hasard, personne ne vous en voudra.

Déroulement d'une manche

Une manche se joue en trois temps : préparation, prise de décision, résolution. C'est simple comme bonjour.

La préparation

Chaque joueur choisit un disque et le pose **face cachée** sur son tapis. Petite subtilité savoureuse : le premier joueur pose son disque en dernier, pour pouvoir analyser le comportement des autres. Poser une fleur, c'est jouer offensif ; poser un crâne, c'est se transformer en piège vivant.

Petit conseil de vieux briscard : poser un crâne d'entrée peut sembler tentant, mais souvenez-vous que si quelqu'un le retourne, vous perdez un disque au hasard. À manier avec doigté.

La prise de décision

À votre tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, vous avez deux options : **poser un disque** supplémentaire (face cachée, empilé légèrement décalé pour bien voir la pile) ou **lancer un défi**.

Pour lancer un défi, vous annoncez à voix haute un nombre de disques que vous pensez pouvoir retourner sans tomber sur un crâne. Ce nombre doit être supérieur à 0 et inférieur ou égal au total des disques posés sur la table.

Les enchères

Dès qu'un défi est lancé, plus personne ne pose de disque. Chacun, dans l'ordre, doit **enchérir** (annoncer un chiffre plus élevé que la dernière annonce) ou **passer** (pousser son tapis vers le centre pour signaler son retrait). Attention : même si vous passez, vos disques restent en jeu et

pourront être retournés !

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur en course. Il devient le **challenger** et va devoir prouver qu'il n'a pas bluffé.

La résolution du défi

Le challenger doit retourner un à un un nombre de disques égal à son enchère, en **commençant obligatoirement par les siens**. Ensuite, il peut aller piocher où bon lui semble sur les tapis adverses, en respectant une règle simple : impossible de retourner un disque situé sous un autre non retourné.

La réussite

Si le challenger retourne tous les disques annoncés sans révéler de crâne, il **gagne la manche** et retourne son tapis côté fleur. C'est sa première victoire ! Il lui en faut une seconde pour remporter la partie.

L'échec

Si un crâne apparaît (y compris le sien !), le défi s'arrête immédiatement. Le challenger réunit ses disques, et le joueur dont le crâne a été retourné en pioche un au hasard, sans le regarder, avant de le renvoyer dans la boîte. Si c'est le propre crâne du challenger qui a été retourné, c'est lui qui choisit secrètement le disque qu'il perd.

Un joueur qui perd son dernier disque est **éliminé** de la partie. Notez bien : le disque perdu n'est connu que de son propriétaire. Fleur ou crâne perdu ? Mystère, et c'est ce qui rend les manches suivantes tellement croustillantes.

Astuce d'ambiance : après un échec, rien n'interdit aux autres joueurs de retourner leurs disques pour prouver qu'ils bluffaient... ou pas. C'est là que se glissent les meilleures piques entre amis, un peu comme dans une partie de [Juduku](#).

[IMAGE_MATERIEL]

Le passage à la manche suivante

Peu importe le résultat, tout le monde reprend ses disques restants. L'ancien challenger devient le premier joueur de la manche suivante. S'il vient d'être éliminé, c'est le joueur dont le crâne a scellé sa perte qui prend le relais. Et s'il s'est éliminé tout seul avec son propre crâne, c'est lui qui désigne le prochain premier joueur avant de quitter la table.

Comment gagner la partie

Deux chemins mènent à la gloire :

- Vous remportez une manche alors que votre **tapis est déjà retourné côté fleur** (donc votre 2e victoire).
- Vous êtes le **dernier joueur non éliminé** autour de la table.

Situation	Conséquence
Défi réussi (1ère fois)	Tapis retourné côté fleur
Défi réussi (2e fois)	Victoire de la partie
Crâne retourné chez un adversaire	Perte d'un disque au hasard
Crâne retourné dans sa propre pile	Perte d'un disque choisi secrètement
Perte du dernier disque	Élimination définitive

La variante du disque Dernière chance

Voici une petite règle bienveillante qui donne une bouffée d'oxygène aux joueurs en difficulté.

Quand un joueur perd son avant-dernier disque, il reçoit le **disque Dernière chance** pour une seule manche. Il joue donc avec 2 disques (son dernier + la Dernière chance).

Tout le monde sait que ce disque est une **fleur**, ce qui change subtilement la donne pour les enchères. Si le joueur rate son défi durant cette manche, il est éliminé et rend le disque. À la fin de la manche, réussite ou échec, il rend de toute façon la Dernière chance. Chaque joueur ne peut en bénéficier qu'une seule fois par partie.

Quelques conseils pour bluffer comme un pro

À Skull, on peut TOUT dire. La vérité, le mensonge, une demi-vérité enveloppée dans une menace... Osez annoncer 'attention, j'ai posé mon crâne !' même quand c'est faux. Ou vrai. C'est là toute la beauté du jeu.

- Comptez toujours le **total de disques sur la table** avant d'enchérir, c'est votre plafond.
- Observez qui a posé son crâne en premier et qui hésite : les gestes trahissent.
- Rappelez-vous : quand vous n'avez plus de disque à poser, vous **devez** lancer un défi.
- Même le premier joueur peut lancer un défi sans jamais poser de deuxième disque.

Si vous aimez cette ambiance de bluff assumé et de mise minimale, jetez aussi un œil aux [règles du Top Ten](#) ou aux [règles du Mind Up](#) pour prolonger l'apéro.

[IMAGE_FIN]

Le mot de la fin

Skull est une pépite de bluff pur, où votre meilleure arme reste votre visage impassible (et éventuellement une main sur le menton pensive). Une partie tient dans un sac, se lance en 30 secondes et provoque inmanquablement des fous rires ou des accusations théâtrales. Si vous avez apprécié cette mécanique tendue, tentez aussi les [règles de Splendor Duel](#) pour du duel malin, ou les [règles de Détective Charlie](#) pour changer complètement de registre. Bonnes parties, et surtout : mentez bien !