



# SKULL



## Les origines

Extrait du journal de bord de Joseph, arrière-grand-père aventurier de l'auteur :

*« 12 août 1921 : nous abordons enfin le port de San-Francisco, dernière étape de notre périple autour du monde, l'âme riche de nos rencontres et les cales pleines des merveilleux cadeaux offerts par les peuples qui nous ont accueillis. Parmi ces reliques se trouve une étonnante collection de fleurs au parfum enivrant, accompagnée de superbes crânes décorés, utilisés pour le culte des ancêtres. Durant notre voyage, leur présence fascinante à ouvert mon esprit, parfois trop rationnel, aux règles d'un captivant jeu traditionnel : " Le jeu des crânes ". Un surprenant mélange de bluff et de stratégie où il est dit : " celui qui trouble le repos des ancêtres en révélant leur crâne perdra aussitôt l'une de ses vies..." Poussé par une force mystérieuse, j'ai aussitôt représenté ces crânes et leurs fleurs sur une série de cartons, puis retranscrit les règles. Ce jeu, nous l'avons beaucoup pratiqué et avons découvert enchantés toutes les subtilités qu'il fallait maîtriser pour être le vainqueur. »*

Depuis le port, la pratique de ce jeu se répandit comme une traînée de poudre parmi tous les aventuriers de la côte ouest. Il y a quelques années, ce jeu fut redécouvert par certains gangs de bikers et nommé « Skull & Roses\* »...

En hommage à l'ancêtre aventurier de l'auteur, voici cette édition inspirée par l'étrange beauté du jeu originel...

**\* Pour les connaisseurs : les règles sont identiques à Skull & Roses.  
Bonne lecture aux novices...**

## Matériel



\* Skull = crâne

6 peuples sont représentés dans le jeu.

Chacun d'eux possède une collection d'objets sacrés constituée de :

- 3 disques-fleurs
- 1 disque-skull\*
- 1 tapis de pose de cartes assorti.



## Mise en place

Chaque joueur choisit les 4 disques et le tapis de jeu d'un même peuple.

Il pose devant lui le tapis, face Skull visible.

Il prend ses 4 disques en main de façon à toujours cacher leurs faces aux autres joueurs.

On désigne un premier joueur.

## Phase 1 Préparation du tour

Chaque joueur choisit un de ses disques et le pose face cachée sur son tapis.

Lorsque chaque joueur a posé son disque, on passe à la **phase 3**.



## But du jeu

Réussir deux de ses défis.

**Pour réussir un défi**, il faut retourner le nombre de disques correspondant à ce défi, sans jamais retourner un Skull.

Les 4 disques avec lesquels vous jouez sont également les 4 « vies » à votre disposition pour tenter de gagner.

## Phase 2 - AJOUT de disques supplémentaires ou DÉFI

### AJOUT

S'il le désire, le premier joueur peut ajouter un **disque supplémentaire**, sur celui déjà posé.

Le joueur à sa gauche peut alors faire de même, et **ainsi de suite**, dans le sens des aiguilles d'une montre.

On peut faire ainsi plusieurs tours de table.

**Le premier joueur** pose son premier disque après les autres joueurs : il peut ainsi analyser le comportement de ses adversaires.



On ajoute, face cachée, **un seul disque à la fois**.

Les disques sont posés légèrement **décalés** pour bien montrer leur nombre.

Plutôt que d'ajouter un disque, le premier joueur peut immédiatement lancer un défi.

À son tour venu, si un joueur n'a **plus de disque en main**, il doit lancer un défi.

Il est interdit de lancer un défi de zéro disque, ou un défi supérieur au nombre total de disques posés par les joueurs.

### DÉFI

Si un joueur **ne peut pas ou ne veut pas** poser un disque supplémentaire, **ce joueur lance un défi**. Il annonce alors **le nombre de disques** qu'il s'engage à retourner parmi tous ceux posés sur les tapis.

Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur doit** :

**Surenchérir** sur le défi précédent en annonçant un nombre supérieur.

**Ou passer** en annonçant « Je passe » et en glissant son tapis vers le centre de la table.

Dans ce cas le joueur ne participera plus à cette enchère.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que les joueurs passent tous, sauf un : **le plus fort enchérisseur**, appelé **le Challenger**.

Un défi porte sur **toutes** les cartes posées sur les tapis, y compris celles des joueurs qui ont passé.

### Passer à la phase 3.

**Enchérir ou surenchérir** de plus d'une carte est autorisé.

Il est même possible d'enchérir directement du nombre maximum de disques présents sur les tapis.

### Phase 3 - La tentative

Le Challenger doit retourner un nombre de disques équivalents à son défi en respectant les règles suivantes :

- il **commence** par retourner **tous SES disques**.
- il **continue** chez les autres joueurs et dans l'ordre qu'il souhaite pour retourner les disques manquants.

#### Attention :

- les disques sont retournés un par un.
- on commence par retourner le disque supérieur d'un tapis avant éventuellement de retourner dans l'ordre les disques suivants.
- on n'est pas obligé de retourner tous les disques d'un adversaire.

Si le défi est égal au nombre total de disques posés, retournez tous les disques **un par un** et **arrêtez-vous** au premier Skull rencontré.

**UN SKULL retourné :**  
le Challenger a **ÉCHOUÉ**  
**ZÉRO SKULL retourné :**  
le Challenger a **RÉUSSI**.

Si le Challenger a joué sur son tapis plus de disques que la hauteur du défi, il retournera à partir du dessus de sa pile le nombre de disques juste nécessaire à la réalisation de sa tentative.

### Tentative échouée

Le Challenger arrête immédiatement sa tentative, et :

- chacun reprend tous ses disques en main.
- Le Challenger perd définitivement un disque :
  - il mélange et pose face cachée sur la table tous ceux qu'il lui reste. Le joueur chez qui le Challenger à perdu lui désigne le disque à éliminer. Celui-ci est retiré du jeu sans être révélé. Seul le Challenger saura s'il a perdu son Skull ou un disque-fleur.
  - si le Challenger a retourné son propre Skull, c'est lui-même qui choisit secrètement le disque qu'il va perdre.

Si le Challenger perd son dernier disque, il est éliminé et rend son tapis.

**Si le Challenger est éliminé, le premier joueur du tour suivant sera celui chez qui le Challenger à retourné 1 Skull. S'il a retourné son propre Skull, le Challenger désigne le premier joueur du tour suivant.**

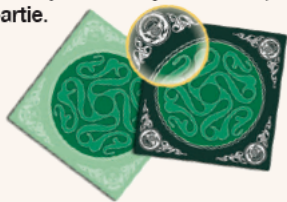
S'il retourne un Skull, le Challenger ne doit pas retourner les disques restants pour ne pas révéler la stratégie des adversaires. Un adversaire peut néanmoins, s'il le décide, retourner ses propres disques afin de voir l'éventuelle réaction dépitée du Challenger !

## Tentative réussie

Le Challenger a donc retourné le nombre de disques annoncé en ne révélant que **des disques-fleurs**.

Il a **gagné** son défi et **retourne** son tapis côté fleur visible.

Si son tapis était déjà côté fleur, il a gagné la partie.



### Cas particulier

Un joueur a perdu 3 de ses 4 disques, il ne possède donc plus qu'un seul disque.

Il a posé ce disque à la phase de préparation du tour, c'est à lui de jouer.

**Selon la phase :**

- **ajout de disques :** il doit lancer un défi.
- **surenchère :** il peut passer ou surenchérir.
- **défi :** si son disque est révélé et qu'il s'agit d'un Skull, ce joueur est éliminé de la partie.

Motifs des tapis côtés *skull* :



Motifs des tapis côtés *fleur* :



### Nouveau tour

Qu'il ait réussi ou échoué, **le Challenger est le premier joueur du tour suivant**, qui reprend **phase 1**.

## VICTOIRE

Dès qu'un joueur gagne un **deuxième défi**,  
ou

Dès qu'un joueur se retrouve seul  
à ne pas être éliminé **il est  
le GAGNANT DU JEU.**

Le premier joueur d'un tour est toujours le challenger du tour précédent, sauf s'il a été éliminé de la partie. (Voir page 4).

## EXEMPLE DE PARTIE

1

Chacun a posé sur son tapis un disque face cachée.

2

### • Ajout de disque

Le 1<sup>er</sup> joueur pose un second disque, le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> également.

puis

### • Défi

Le 4<sup>e</sup> joueur n'ajoute pas de disque, il lance un **défi** et annonce «3».

Il s'engage donc à retourner 3 disques.

### Surenchérir

Le défi a été lancé à «3»,

Le joueur suivant **surenchérit**, il dit «5».

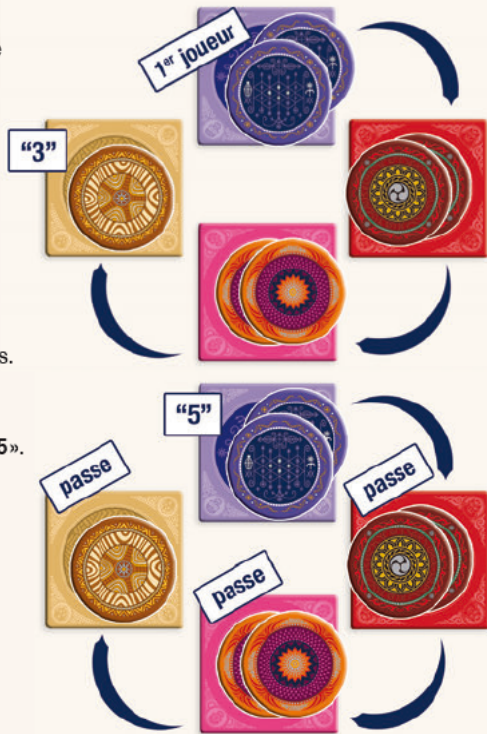
### Passer

Les 2 joueurs suivants **passent**.

Celui qui avait lancé le défi à «3» passe également.

Le joueur qui a dit «5» reste le plus fort enchérisseur.

Il devient le **Challenger** et doit tenter la réalisation de son défi.



Pour 4 joueurs, transposable pour un nombre différent de joueurs.



### 3 - La tentative

• Disque 1 et 2: le Challenger retourne d'abord tous ses disques.

Il retourne 2 disques-fleurs. Il peut donc continuer.

Puis il retourne un par un (dans l'ordre qu'il désire), les disques chez les autres joueurs.

• Disque 3: le disque supérieur de ce tapis est un disque-fleur, tout va bien!

• Disque 4: le seul disque de ce joueur est retourné, c'est un disque-fleur, parfait!

• Disque 5: le disque supérieur de ce tapis est un disque-fleur! Excellent!

Le Challenger n'a pas retourné de Skull, il a donc gagné son défi.



### 4 - Nouveau tour

Chacun récupère ses disques.

Le Challenger **retourne** son tapis côté fleur.

Il **devient le premier joueur** du tour suivant.

Si, durant un tour ultérieur, il est le premier à remporter un second défi, il gagne la partie.



## Consells de Jeu

Il est très **avantageux** d'être le premier joueur. Cela vaut la peine de prendre des risques pour avoir cette place, quitte à perdre un disque. N'hésitez pas à **bluffer** en engageant un défi ou en relançant alors que vous avez posé un Skull, c'est le **meilleur moyen** de mettre le futur Challenger en confiance afin qu'il vienne échouer chez vous en retournant votre Skull.

Attention, en **fin de partie**, lorsque les joueurs possèdent peu de disques, il existe des **stratégies gagnantes** !

Découvrez-les et vous aurez un avantage considérable en milieu de partie.

Pour déstabiliser vos adversaires, commentez vos actions et celles des autres, mais surtout celles du Challenger. Par exemple en disant « Là, je vous préviens, je pose un Skull ! », ou bien « Nooon ne retourne pas chez lui, il a posé un Skull ! »

Pour gagner, il faut prendre l'ascendant psychologique sur vos adversaires.

Nous déconseillons aux joueurs débutants les parties à 3 joueurs. C'est une configuration très tactique qui ne pardonne pas les erreurs.

**Variante plus tactique pour les joueurs confirmés** : vous pouvez **combinaisonner 2 boîtes de Skull** pour jouer à plus de 6 joueurs. Mais les meilleures configurations sont à moins de 10 joueurs.

**Variante à 2 gangs par personne** : au début de la partie, chaque joueur choisit 2 gangs. Comme dans le jeu de base, dès qu'un joueur gagne une deuxième fois avec **un seul** de ses gangs, il est le **GAGNANT DE LA PARTIE**.

Pour la disposition du jeu, les deux gangs d'un même joueur sont placés en vis-à-vis de part et d'autre de la table de jeu.

**Bienvenue sur : [www.the-skull.com](http://www.the-skull.com)**

Skull est un jeu d'Hervé Marly, illustré par Thomas Vuarchex.  
Collection dirigée par Philippe des Pallières, maquette de Caroline Ottavis.

Un grand merci à tous les valeureux et NOMBREUX testeurs  
et tout particulièrement à Bruno Faidutti pour ses re-lectures attentives.

Skull © 2013 / éditions « lui-même ».