

SKULL QUEEN



Un jeu de pli malin pour
2 à 6 pirates de 10 ans et plus

FAMILY

8+

2-6

30 min

Matériel de jeu et mise en place

• 50 cartes

(numérotées de 1 à 12 dans chacune des 4 couleurs ainsi que 1 × 0 et 13)

• 24 pirates

(6 dans chacune des 4 couleurs)

• 6 planches

1. La personne ayant été la dernière sur un bateau prend le paquet de cartes pour le distribuer (voir plus bas).

Note : si vous jouez à 2 ou 3, sortez du paquet les cartes 1 et 12 de chacune des 4 couleurs. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie, mais vous pouvez les garder face visible proche de la zone de jeu pour vous en souvenir.

2. Chaque personne prend 1 planche et 1 pirate de chaque couleur (donc 4 en tout).



But du jeu

Chaque personne est capitaine de son bateau pirate et votre vigie vient juste de repérer un bateau à piller à l'horizon. Mettez vos pirates en position pour les préparer à l'abordage imminent. Pour cela, placez chacun de vos pirates sur l'une des 5 cases de votre planche.

Essayez ensuite de déplacer vos pirates sur les cases aux valeurs les plus élevées en jouant adroitement vos cartes. Mais attention à ne pas faire tomber un pirate à l'eau en le déplaçant au-delà de la planche, car il ne pourra pas revenir à bord et ne donnera donc aucun point.

Une fois toutes vos cartes jouées, vous recevez pour chaque pirate sur la planche autant de points que la valeur de la case sur laquelle il se trouve.

Déroulement de la partie

Vous jouez autant de manches qu'il y a de personnes qui jouent. Par exemple, à 3 personnes vous jouez 3 manches.

Chaque manche se compose des 4 phases suivantes :

1. Distribuer les cartes

La personne ayant le paquet de cartes le mélange et le distribue de manière égale à toutes les personnes.

Attention : en jouant à 4 ou 6 personnes il reste 2 cartes. Posez-les au centre de la zone de jeu.



2. Placer les pirates

Placez à présent vos pirates sur la planche. Pour cela, chaque personne :

- regarde d'abord ses cartes.
- décide quelle face de la planche elle va utiliser pour cette manche : l'avant (valeurs élevées en haut) ou l'arrière (valeurs élevées en bas). Placez toujours votre planche avec le bout large vers vous et le bout étroit éloigné de vous.



- place ses pirates sur sa planche.

Vous êtes libre de choisir quel pirate placer sur laquelle des 5 cases. Vous pouvez aussi placer plusieurs pirates sur la même case.

Votre objectif est d'avoir à la fin de la manche autant de pirates que possible sur les cases aux valeurs les plus élevées.



Au début, il peut être difficile de savoir comment le mieux placer vos pirates. Pour votre première manche vous pouvez donc procéder comme suit : si vous avez beaucoup de cartes de valeur élevée, utilisez la face de la planche avec le 8 en haut. Si vous avez plutôt des cartes de valeur faible, utilisez l'autre face de la planche. Placez ensuite tous vos pirates au milieu de la planche. Après la première manche vous saurez déjà mieux comment placer vos pirates.

3. Jouer les cartes

En commençant par la personne après celle qui a distribué les cartes et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque personne joue 1 carte.

Un tel tour de table, durant lequel chaque personne a joué 1 carte, s'appelle un pli.

Posez la carte que vous jouez face visible devant vous. Ainsi, tout le monde saura qui a joué quelle carte pendant ce pli.

La personne qui joue la première carte d'un pli peut toujours la choisir librement parmi les cartes de sa main. La couleur de cette carte est la couleur *annoncée*. Dans la mesure du possible, les autres personnes doivent jouer des cartes de la même couleur.

• Si vous avez une ou plusieurs cartes de la couleur annoncée, vous devez jouer une carte de cette couleur.

• Si vous n'avez pas de carte de la couleur annoncée, vous pouvez jouer une autre carte.

• Vous pouvez jouer une carte de la valeur (chiffre sur la carte) de votre choix.

• Les cartes qui se trouvent au centre de la zone de jeu n'ont aucune importance pour jouer vos cartes.

Exemple : Adeline joue un 6 bleu. Béatrice n'a pas de carte bleue et joue un 7 vert. Charlotte a une carte bleue et joue donc un 12 bleu. Dorothee a également une carte bleue et joue donc un 8 bleu. Au centre de la table se trouvent un 4 jaune et un 3 bleu.

Soyez attentif aux 4 cartes spéciales (voir au dos).

Dès que vous avez tous joué 1 carte, évaluez ce pli.

Attention : appartiennent au pli en cours les cartes jouées lors de ce pli, mais aussi les cartes au centre de la zone de jeu, donc celles qui étaient en trop pendant la distribution ainsi que les cartes restantes du pli précédent. Ces cartes sont neutres et considérées comme n'ayant été jouées par personne, mais ont une influence sur l'évaluation du pli.

Vérifiez d'abord si pour une ou plusieurs couleurs il n'y a qu'une seule carte dans le pli. **Déplacez ces cartes « solitaires » au centre de la zone de jeu.** Elles n'ont pas d'effet pendant ce pli mais peuvent en avoir sur des plis ultérieurs.

Regardez maintenant les couleurs pour lesquelles il y a plus d'une carte dans le pli.

Pour chacune de ces couleurs, la personne ayant joué la **carte de valeur la plus élevée** de la couleur **doit** déplacer son pirate de cette couleur sur sa planche de 1 case **vers le haut** (le bord étroit). La personne ayant joué la **carte de valeur la plus faible** de la couleur **doit** déplacer son pirate de cette couleur sur sa planche de 1 case **vers le bas** (le bord large).

Il est possible que la carte de valeur la plus élevée ou la plus faible soit une carte du centre de la zone de jeu. Ces cartes étant considérées comme jouées par personne, aucun pirate n'est déplacé pour ces cartes. Les personnes n'ayant joué de carte de valeur ni la plus élevée ni la plus faible dans une couleur ne déplacent pas de pirate.

Exemple : après ce pli, le 4 jaune reste au centre de la zone de jeu. Le 7 vert s'y ajoute. Ces deux cartes n'ont pas d'influence sur l'évaluation du pli et restent au centre.

Il n'y a que la couleur bleue dans laquelle plusieurs cartes ont été jouées. Charlotte a joué la carte de valeur la plus élevée (12). Elle doit déplacer son pirate bleu d'une case vers le haut. Le 8 bleu (de Dorothée) se trouvant également dans le pli, Charlotte doit même déplacer son pirate de 2 cases vers le haut (voir la description des 4 cartes spéciales). Le 3 est la carte bleue de valeur la plus faible, mais la carte se trouvant au centre de la zone de jeu, personne ne déplace son pirate bleu vers le bas.

Les cartes bleues d'Adeline et Dorothée se trouvent entre les cartes de valeur la plus élevée et la plus faible. Elles ne déplacent donc pas leurs pirates.

Béatrice ne déplace pas non plus de pirate, car sa carte était la seule carte verte du pli.



• Second de la capitaine

Cette carte a la valeur 13 et prend la même couleur que la couleur annoncée lorsqu'elle est jouée. Vous pouvez donc jouer cette carte dans n'importe quel pli, peu importe la couleur annoncée et si vous avez cette couleur en main ou non. Si cette carte est la première carte d'un pli, c'est la carte suivante qui détermine la couleur annoncée.

Le second de la capitaine est la carte de valeur la plus élevée dans la couleur qu'elle a prise. Vous devrez donc dans tous les cas déplacer votre pirate vers le haut.



Après avoir évalué le pli, posez toutes les cartes que vous n'avez pas déplacées au centre en une pile face cachée sur le côté de la zone de jeu.

La personne ayant joué au pli précédent la carte de la valeur la plus élevée, peu importe la couleur, joue la première carte du nouveau pli. En cas d'égalité, c'est la personne ayant posé en dernier la carte la plus élevée du pli qui commence.

Exemple : étant donné que seule la couleur bleue a été jouée plus d'une fois dans ce pli, posez les cartes bleues de ce pli de côté, face cachée. Le 4 jaune et le 7 vert restent au centre de la zone de jeu. Charlotte commence ensuite le nouveau pli en jouant une carte de sa main.



Attention : si un pirate se déplace au-delà de la planche, peu importe de quel côté, il tombe à l'eau et est hors-jeu pour cette manche. Vous ne pouvez pas replacer ce pirate sur votre planche et il ne vous apportera pas de points pour cette manche.

Exemple : le pirate bleu de Charlotte se trouvait sur la case du milieu. Elle le déplace donc de 2 cases vers le haut, sur la case 8. Charlotte doit maintenant faire attention de ne pas jouer à nouveau la carte bleue de valeur la plus élevée du pli, sinon son pirate tomberait à l'eau.



Faites très attention aux 4 cartes spéciales lorsque vous jouez et évaluez le pli :

• À vos ordres, Madame !

Cette carte a la valeur 8 et est présente une fois dans chaque couleur dans le jeu. Jouez-la comme une carte normale. Quand la carte se trouve dans un pli, la personne ayant joué la carte de valeur la plus élevée dans cette couleur doit déplacer son pirate correspondant de 2 cases vers le haut au lieu d'une.



• Un petit creux

Cette carte a la valeur 5 et est présente une fois dans chaque couleur dans le jeu. Jouez-la comme une carte normale. Quand la carte se trouve dans un pli, la personne ayant joué la carte de valeur la plus faible dans cette couleur doit déplacer son pirate correspondant de 2 cases vers le bas au lieu d'une.



Attention : les règles habituelles s'appliquent pour évaluer le pli :

- Un pirate est uniquement déplacé quand il y a plusieurs cartes de cette couleur dans le pli.
- Seule la personne ayant joué la carte de valeur la plus élevée ou la plus faible déplace son pirate. **Ce n'est pas forcément la personne ayant joué le 5 ou le 8.**

• Petit singe

Cette carte a la valeur 0 et prend la même couleur que la couleur annoncée lorsqu'elle est jouée. Vous pouvez donc jouer cette carte dans n'importe quel pli, peu importe la couleur annoncée et si vous avez cette couleur en main ou non. Si cette carte est la première carte d'un pli, c'est la carte suivante qui détermine la couleur annoncée.



Le petit singe est la carte de valeur la plus faible dans la couleur qu'elle a prise. Vous devrez donc dans tous les cas déplacer votre pirate vers le bas.

Répétez cela jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes de votre main. Cette manche est alors terminée et vous passez au comptage.

4. Fin de la manche et fin de la partie

À la fin de la manche vous obtenez des points pour tous les pirates qui se trouvent encore sur votre planche. Chaque pirate vous apporte autant de points que la valeur de la case sur laquelle il se trouve. Les pirates tombés de la planche n'apportent pas de points. Comptez vos points et notez-les sur une feuille.

Exemple : à la fin de la manche, le pirate rouge d'Adeline se trouve sur la case 8, le jaune sur la case 5, le vert sur la case 2 et le bleu est tombé de la planche. Elle obtient donc 15 points pour cette manche.



À la fin de la manche, la personne suivante dans le sens horaire mélange les cartes, les distribue et vous commencez une nouvelle manche. (Rappel : en jouant à 2 ou 3 vous n'utilisez pas les cartes 1 et 12).

Rappel : vous jouez autant de manches qu'il y a de personnes qui jouent. Après la dernière manche, la personne ayant totalisé le plus de points durant la partie l'emporte.

Règle particulière pour le jeu à 2

Préparez le jeu comme pour une partie à 3.

Créez un paquet face caché avec les cartes du *Skull King*, la 3e personne qui participe sous forme de fantôme. Le *Skull King* a déjà abdiqué il y a longtemps. Il est très vieux et un peu rigide. Vous devez donc prendre en compte quelques règles supplémentaires pour ne pas le surmener :

- Le *Skull King* croit toujours être le roi et jouera donc **toujours la première carte** du pli.
- Le *Skull King* ne comprend pas le jeu et **jouera donc toujours la première carte de son paquet** (avec un petit sourire en coin).
- Les deux capitaines choisissent à présent une carte de leur main et la posent **face cachée** sur la table. Les deux doivent jouer la couleur annoncée dans la mesure du possible. Elles retournent ensuite simultanément leurs cartes jouées et le pli est évalué d'après les règles habituelles.
- Le bateau du *Skull King* a coulé depuis longtemps. Il n'a donc pas de planche ni d'équipage. Il ne déplace pas de pirate lorsqu'il joue la carte de la valeur la plus élevée ou la plus faible.



49456

Auteur : Stefan Dorra

Illustration : Cinthya Alvarez - AdvocArt

Traduction et relecture des règles françaises :

Translation Circus (Silas Rummel, Thierry Vairellaud)

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

