

Extension Skull King® : règles

Matériel : 12x cartes de couleur, 1x 15 joker, 1x Pirate, 1x Dernière salve, 1x Second, 1x Raie tachetée, 1x Casier de Davy Jones, 1x Supplice de la planche, 3x cartes Règles, 4x cartes vierges.

MISE EN PLACE

Commencez par intégrer les cartes de couleur additionnelles, la nouvelle Pirate et le 15 joker à votre paquet de cartes Skull King®. Ensuite, ajoutez les cartes de l'extension que vous souhaitez.

Remarque : Avec toutes les cartes de l'extension, vous pouvez jouer les 10 manches jusqu'à 9 joueurs. Si vous jouez à plus de 9, veillez à ce que chacun ait le même nombre de cartes lors des dernières manches. Dans ce cas, jouez les dernières manches avec le nombre maximum de cartes possible.

Les cartes de l'extension ont ce symbole pour être facilement retirées du jeu.



LES CARTES DE L'EXTENSION

Cartes de couleur additionnelles :

Il y a une carte 7, une carte 8 et une carte 0/14 pour chacune des 4 couleurs.

7 et 8 : Ces cartes sont jouées comme des cartes de couleur classiques. Si plusieurs cartes de même valeur sont jouées et que cette valeur remporte le pli, la première carte jouée l'emporte. La nouvelle carte 7 fait perdre -5 points et la nouvelle carte 8 fait gagner +5 points au joueur qui la remporte, mais **seulement si son pari est correct.**

0/14 : Quand un joueur joue cette carte, il définit immédiatement si elle vaut 0 ou 14. Cette carte ne rapporte aucun point bonus.

15 joker : Cette carte est jouée comme un 15 jaune, violet ou vert. Si la couleur du pli n'a pas encore été définie, le joueur choisit la couleur. Si une couleur (sauf le noir) est déjà définie, le 15 doit suivre la couleur. Si la couleur définie est le noir, le joueur n'a pas besoin de définir la couleur du 15.

NOUVELLE CARTE PIRATE



Mary Throne : Cette carte est jouée comme un Pirate classique. Si vous jouez avec les pouvoirs avancés des pirates, son pouvoir est : choisissez une carte au hasard de la main d'un autre joueur, sans la regarder. Le joueur est obligé de la jouer lors de la prochaine manche, quelles que soient les cartes déjà jouées.

AUTRES CARTES ADDITIONNELLES

Vous pouvez ajouter une ou plusieurs de ces cartes, en plus des cartes de couleur et de la nouvelle pirate.



Dernière salve : Cette carte ne gagne pas de pli et ne compte pas comme une carte Fuite. Une fois que tous les joueurs ont joué, le joueur qui l'a posée doit jouer immédiatement une autre carte. Il jouera donc avec une carte de moins jusqu'à la fin de la manche et ne participera pas au dernier pli.



Supplice de la planche : Cette carte ne gagne pas de pli. À la fin du pli, le joueur qui l'a posée retire un Pirate (s'il y en a un), ce qui empêche ce Pirate de gagner le pli ou de remporter des points.



Raie tachetée : La carte la plus basse remporte le pli. S'il y a une égalité, la première carte jouée l'emporte.

Remarque : La dernière carte Léviathan des profondeurs jouée dans le pli (Kraken, Baleine blanche, Raie tachetée) détermine l'effet appliqué.



Casier de Davy Jones : Utilisez cette carte uniquement si vous jouez avec les léviathans (Kraken, Baleine blanche et/ou Raie tachetée).

Cette carte ne gagne pas de pli. Elle détruit tous les léviathans du pli. La carte la plus forte remporte alors le pli. Gagnez 20 points par léviathan détruit, quel que soit l'ordre des cartes.



Second : Il bat toutes les cartes sauf le Skull King et les Sirènes. Il peut utiliser les pouvoirs des pirates qu'il capture, mais ne gagne aucun bonus pour ces captures. Si le Skull King ou une Sirène le capture, ils gagnent 30 points.

Jouez avec les cartes de l'extension comme vous le souhaitez ! Partagez vos combinaisons préférées sur les réseaux sociaux en nous identifiant : @grandpabecksgames.

Pour plus de détails sur l'extension Skull King, rendez-vous sur la FAQ en anglais :

