GAMEPLAY VIDEO

Skull Queen

Ein trickreiches Stichspiel für 2–6 Personen ab 8 Jahren

FAMILY | 8+ | 2–6 | 30 min

Spielmaterial und -aufbau

- 50 Karten (je „1“–„12“ in 4 Farben sowie je 1× „0“ und „13“)
- 24 Piratenfiguren (je 6 in 4 Farben)
- 6 Planken



1. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, nimmt sich den Kartenstapel und teilt später aus (siehe unten).

Hinweis: *Beim Spiel mit* ***2 oder 3 Personen*** *sortierst du* ***vor dem Spiel*** *jeweils die 4 Karten mit den Werten 1 und 12 aus. Diese Karten werden für dieses Spiel nicht benötigt. Du kannst sie aber offen neben den Spielbereich legen, um euch daran zu erinnern, dass sie nicht im Spiel sind.*

2. Nehmt euch jeweils **1 Planke** und **von jeder Farbe je 1 Piratenfigur** (insgesamt 4).

Spielidee

Ihr übernehmt das Kommando auf einem Piratenschiff. Gerade hat dein Ausguck ein Beuteschiff am Horizont erspäht. Nun ist es an dir, deine Mannschaft klar zum Entern zu machen, indem du deine Piraten für den bevorstehenden Angriff positionierst. Zuerst weist du jedem Piraten einen der 5 Plätze auf der Planke zu.

Dann versuchst du, durch das geschickte Ausspielen deiner Karten deine Piraten auf die wertvollsten Felder zu bewegen. Achte dabei jedoch immer darauf, keine Figur über die Planke hinauszuziehen. Denn dann fällt der Pirat ins Wasser. Er kann nicht mehr zurück auf die Planke und bringt dir später auch keine Punkte.

Sind alle Karten gespielt, bekommst du für jeden Piraten, der sich noch auf der Planke befindet, so viele Punkte, wie das Feld anzeigt, auf dem er steht.

Spielablauf

Ihr spielt so viele Durchgänge, wie Personen am Spiel teilnehmen. Mit 3 Personen spielt ihr also zum Beispiel 3 Durchgänge.

Jeder Durchgang besteht aus den folgenden 4 Phasen:

1. Karten austeilen



Hast du den Kartenstapel, mischst du die Karten und teilst sie verdeckt **gleichmäßig an alle Personen** aus.
Achtung: Bei 4 oder 6 Personen bleiben 2 Karten übrig. Diese beiden Karten legst du offen in die Tischmitte.

2. Piraten platzieren



Nun stellt ihr eure Piratenfiguren auf eure Planke.

- Seht euch dafür zunächst eure Karten an.
- Entscheidet dann, welche Seite der Planke ihr in diesem Durchgang nutzen wollt: die Vorderseite (hohe Werte oben) oder die Rückseite (hohe Werte unten). Dabei legt ihr die Planke immer so hin, dass das schmale Ende oben liegt und das breite Ende zu euch zeigt.
- Zuletzt platziert ihr eure 4 Piratenfiguren auf der Planke.



Ihr dürft frei wählen, welche Figur ihr auf welches der 5 Felder stellt. Ihr dürft auch mehrere Piraten auf dasselbe Feld stellen.

Euer Ziel ist es, dass am Ende des Durchgangs möglichst viele eurer Figuren auf den wertvollen Feldern landen.

Möglicherweise fällt es dir anfangs schwer, die Figuren sinnvoll aufzustellen. Darum kannst du im ersten Durchgang folgendermaßen vorgehen: Hast du viele hohe Karten auf der Hand, legst du deine Planke mit der 8 nach oben. Hast du eher niedrige Karten, legst du sie andersherum. Stelle dann alle Figuren auf das Feld in der Mitte der Planke. Nach dem ersten Durchgang kannst du dann sicher schon selbst beurteilen, wie du die Figuren günstiger aufstellst.

3. Karten ausspielen

Sitzt du im Uhrzeigersinn nach der Person, die die Karten ausgeteilt hat, spielst du die erste Karte offen aus. Danach spielen alle anderen reihum ebenfalls genau 1 Karte aus. Eine solche „kleine Runde“, in der jede Person 1 Karte ausspielt, heißt *Stich*.

Spielt eure Karte dabei offen vor euch aus, sodass ihr immer nachvollziehen könnt, wer in diesem Stich welche Karte ausgespielt hat.

Die erste Karte eines Stichs kann immer frei aus den Karten auf der Hand gewählt werden. Die Farbe dieser Karte ist die *angespielte Farbe*. Diese Farbe muss – nach Möglichkeit – von den übrigen Personen bedient werden. Das bedeutet:

- Hast du eine oder mehrere Karten der angespielten Farbe auf der Hand, so musst du eine davon ausspielen.
- Hast du keine Karte der angespielten Farbe, so darfst du eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Du darfst Karten jeder Höhe (Zahl auf der Karte) ausspielen.
- Karten, die bereits in der Tischmitte liegen, haben für das Ausspielen keine Bedeutung.

Beispiel: *Antonia spielt eine blaue 6 aus. Beatrice hat keine blaue Karte auf der Hand und spielt eine grüne 7. Charlotte hat Blau auf der Hand und bedient mit einer 12. Dorothea hat ebenfalls Blau auf der Hand und spielt eine 8. In der Tischmitte liegen bereits eine gelbe 4 und eine blaue 3.*



Beachtet dazu auch die 4 besonderen Karten (siehe Rückseite).

Nachdem alle genau 1 Karte vor sich ausgespielt haben, wertet ihr diesen Stich aus.
Achtung: Zum Stich gehören, neben den gerade ausgespielten Karten, **auch die Karten in der Tischmitte** – also die Karten, die beim Austeilen oder aus einem vorherigen Stich übrig geblieben sind. Diese Karten sind neutral und „gehören“ niemandem. Sie beeinflussen jedoch die Auswertung des Stichs.

Zuerst überprüft ihr, ob sich von einer oder mehreren Farben nur eine einzige Karte im Stich befindet. **Schiebt diese „Einzelkarten“ in die Tischmitte.** Sie haben in diesem Stich keinen Effekt, sie bleiben jedoch im Spiel und können sich in späteren Stichen auswirken.

Nun betrachtet ihr nacheinander diejenigen Farben, von denen mehrere Karten im Stich liegen.

Wer in der jeweiligen Farbe die **höchste Karte** ausgespielt hat, **muss** den Piraten dieser Farbe auf seiner Planke um 1 Feld **nach oben** (zum schmalen Ende) rücken.

Wer in der jeweiligen Farbe die **niedrigste Karte** ausgespielt hat, **muss** den Piraten dieser Farbe auf seiner Planke um 1 Feld **nach unten** (zum breiten Ende) rücken.

Es ist möglich, dass die höchste bzw. niedrigste Karte der Farbe eine Karte aus der Tischmitte ist. Weil diese Karten ja niemandem gehören, wird für diese Karten auch kein Pirat bewegt. Alle Personen, die Karten mit Werten dazwischen ausgespielt haben, bewegen ihre Piraten nicht.

Beispiel: *Nach diesem Stich bleibt die gelbe 4 weiter in der Tischmitte liegen. Die grüne 7 kommt neu dazu. Diese beiden Einzelkarten haben keinen Einfluss auf die Auswertung dieses Stichs und bleiben liegen.*



Nur von den blauen Karten liegen mehrere im Stich. Charlotte hat die höchste blaue Karte (12) gespielt, sie muss ihren blauen Piraten nach oben rücken. Da auch die blaue 8 (von Dorothea) im Stich liegt, muss Charlotte ihren Piraten sogar um 2 Felder nach oben rücken (siehe Beschreibung der 4 besonderen Karten unten). Die 3 ist die niedrigste blaue Karte. Da diese Karte jedoch bereits in der Tischmitte lag und somit neutral ist, rückt niemand den blauen Piraten nach unten.

Antonia und Dorothea liegen mit ihren blauen Karten dazwischen und bewegen ihren Piraten nicht.

Beatrice bewegt ebenfalls keinen Piraten, da nur eine einzelne grüne Karte im Stich war.

Achtung: Musst du hierbei einen Piraten nach oben oder nach unten über die Planke hinausziehen, so fällt dieser Pirat ins Wasser und ist für diesen Durchgang aus dem Spiel. Du kannst diesen Piraten nicht mehr zurück auf die Planke bewegen und er bringt dir in diesem Durchgang keine Punkte.

Beispiel: *Charlotte stand mit ihrem blauen Piraten auf dem mittleren Feld. Sie rückt ihn also 2 Felder nach oben auf die 8.*
Nun muss Charlotte darauf Acht geben, nicht nochmals die höchste Karte eines „blauen Stichs“ auszuspielen, da ihr blauer Pirat sonst von der Planke fällt.



Beachtet beim Ausspielen und der Auswertung unbedingt die 4 besonderen Karten:

• Jawohl, Madame!



Diese Karte hat den Wert 8 und ist einmal in jeder Farbe im Spiel. Beim Ausspielen musst du die üblichen Regeln beachten. Liegt diese Karte in einem Stich, muss die Person mit der **höchsten** Karte dieser Farbe ihren entsprechenden Piraten statt um 1 Feld sogar um 2 Felder nach oben rücken.

• Noch kurz was essen



Diese Karte hat den Wert 5 und ist in jeder Farbe einmal im Spiel. Beim Ausspielen musst du die üblichen Regeln beachten. Liegt diese Karte in einem Stich, muss die Person mit der niedrigsten Karte dieser Farbe ihren entsprechenden Piraten statt um 1 Feld sogar um 2 Felder nach unten rücken.

Achtung: Die üblichen Regeln bei der Auswertung des Stichs gelten weiterhin:

- Ein Pirat wird nur dann evtl. bewegt, wenn mehrere Karten dieser Farbe im Stich liegen.
- Nur wer die höchste bzw. die niedrigste Karte der Farbe gelegt hat, bewegt den Piraten. **Das ist nicht unbedingt die Person, die die 5 bzw. 8 gespielt hat.**

• Äffchen



Diese Karte hat den Wert 0 und nimmt beim Ausspielen die angespielte Farbe an. Du darfst diese Karte also in jedem Stich legen, egal ob du die angespielte Farbe auf der Hand hast oder nicht. Ist diese Karte die erste im Stich, so bestimmt die nächste ausgespielte Karte die angespielte Farbe.
Das Äffchen ist die niedrigste Karte der Farbe, die es annimmt. Du rückst den Piraten dieser Farbe also in jedem Fall nach unten.

• Erster Maat



Diese Karte hat den Wert 13 und nimmt beim Ausspielen die angespielte Farbe an. Du darfst diese Karte also in jedem Stich legen, egal ob du die angespielte Farbe auf der Hand hast oder nicht. Ist diese Karte die erste im Stich, so bestimmt die nächste ausgespielte Karte die angespielte Farbe.
Der Erste Maat ist die höchste Karte der Farbe, die er annimmt. Du rückst den Piraten dieser Farbe also in jedem Fall nach oben.

Nachdem ihr den gesamten Stich ausgewertet habt, legt ihr alle Karten in den ausgewerteten Farben verdeckt zur Seite. Einzelkarten bleiben in der Tischmitte liegen.

Wer im letzten Stich die höchste Karte gespielt hat, legt die erste Karte des neuen Stichs. Bei Gleichstand, wer zuletzt die „höchste“ Karte gespielt hat.

Beispiel: *Da nur die blauen Karten mehr als einmal im Stich vorhanden waren, legt ihr alle blauen Karten des Stichs zur Seite. Die gelbe 4 und die grüne 7 bleiben in der Tischmitte liegen. Danach spielt Charlotte eine neue Karte von ihrer Hand aus und beginnt so einen neuen Stich.*



Dies wiederholt ihr so lange, bis ihr alle Karten auf eurer Hand ausgespielt habt. Dann endet dieser Durchgang und ihr geht zur Wertung über.

4. Ende eines Durchgangs und Spielende

Am Ende eines Durchgangs bekommt ihr Punkte für alle Piraten, die noch auf der Planke stehen. Dabei ist jeder Pirat so viele Punkte wert wie das Feld, auf dem er steht. Piraten, die ihr von der Planke entfernen musstet, bringen keine Punkte. Zählt eure Punkte zusammen und notiert diese auf einem Zettel.

Beispiel: *Antonia hat am Ende des Durchgangs Rot auf 8, Gelb auf 5, Grün auf 2 und Blau nicht mehr auf der Planke. Sie erhält also 15 Punkte für diesen Durchgang.*



Nach dem Durchgang mischt die nächste Person im Uhrzeigersinn alle Karten und ihr beginnt einen neuen Durchgang. (Bei 2 und 3 Personen lasst ihr die 1er und 12er am Rand liegen.)
Denkt daran: Ihr spielt so viele Durchgänge, wie Personen teilnehmen. Wer nach dem letzten Durchgang insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Bereitet das Spiel zunächst für 3 Personen vor.

Bildet dann einen verdeckten Stapel für euren nur als Geist anwesenden 3. Mitspieler: den alten Piratenkönig. Er hat schon vor langer Zeit abgedankt und ist sehr alt und etwas unflexibel. Ihr müsst also ein paar zusätzliche Regeln beachten, um ihn nicht zu überfordern:

- Er hält sich noch immer für den König und spielt darum **immer die erste Karte** im Stich aus.
- Er versteht das Spiel nicht und deckt deshalb einfach immer **die oberste Karte seines Stapels** auf und legt sie (mit einem schiefen Grinsen) vor sich. Die Farbe dieser Karte ist die angespielte Farbe.
- Wählt nun beide jeweils eine Karte aus eurer Hand und legt diese verdeckt auf den Tisch. Ihr müsst nach Möglichkeit die angespielte Farbe bedienen. Dann deckt ihr die Karten gleichzeitig auf und wertet den Stich wie üblich aus.
- Sein Schiff ist längst gesunken, er hat also keine Planke und keine Mannschaft mehr. Deshalb bewegt er auch keine Figuren, wenn er die höchste bzw. niedrigste Karte ausspielt.

49456
Autor: Stefan Dorra
Illustration: Cinthya Alvarez – AdvocArt
Lektorat : Britta Metzing – Compas Übersetzungen

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Sikl: 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. Dorothée 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.

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.

• 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.*



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.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

49456
Auteur : Stefan Dorra
Illustration : Cinthya Alvarez – AdvocArt
Traduction et relecture des règles françaises : Translation Circus (Silas Rummel, Thierry Vareillaud)

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Sikul: Queen

Un ingegnoso gioco di prese per 2-6 capitane pirata dai 10 anni in su

FAMILY | 8+ | 2–6 | 30 min

Componenti e preparazione

- **50 carte**
(numerate da 1 a 12 in ognuno dei 4 colori e 1 carta con i numeri 0 e 13)
- **24 pedine Pirata**
(6 per ciascuno dei 4 colori)
- **6 assi**



1. L'ultima persona che è stata su una nave prende la pila delle carte per distribuirle (come mostrato sotto).
***Nota: in caso siate in 2 o 3 a giocare**, rimuovete le 4 carte con il numero 1 e le 4 carte con il numero 12 **prima di iniziare**. Queste carte non verranno utilizzate, ma potete lasciarle vicino all'area di gioco per ricordarvi che non sono nella pila.*

2. Ogni giocatrice prende 1 **asse** e 1 **pedina Pirata di ogni colore** (4 in totale).

Obiettivo del gioco

Ciascuna di voi sarà a capo di una nave pirata, la cui vedetta ne ha appena avvistata un'altra piena di tesori. Dovrete mettere i vostri pirati in posizione per prepararli all'arrembaggio. Iniziate posizionando ogni pirata su uno qualsiasi dei 5 spazi sull'asse.

Giocate le carte con astuzia per spostare i vostri pirati sugli spazi dal valore più alto, ma cercate di non farli cadere dall'asse: non saranno certo felici di finire in mare! Se un pirata cade in acqua, non potrà tornare sull'asse e, di conseguenza, non vi farà ottenere alcun punto da quel momento in poi.

Una volta giocate tutte le vostre carte, riceverete i punti indicati sugli spazi in cui si trovano i vostri pirati.

Svolgimento del gioco

Giocate tanti turni quante sono le giocatrici. Se siete in 3, ad esempio, giocate 3 turni.

Ogni turno è diviso in 4 fasi, come spiegato qui di seguito:

1. Distribuzione delle carte

La giocatrice che ha in mano la pila delle carte le dovrà mischiare e **distribuire equamente** tra le giocatrici, a faccia in giù. **Attenzione:** in caso siate in 4 o in 6 a giocare, ci saranno 2 carte in più che dovrete posizionare a faccia in su al centro del tavolo.



2. Posizionamento dei pirati

Ora, posizionate le pedine Pirata sull'asse:



- Prima di tutto, guardate le vostre carte.
- Decidete quale lato dell'asse volete utilizzare in questo turno: fronte (valori superiori in alto) o retro (valori superiori in basso). Posizionate l'asse con l'estremità più stretta lontana da voi e quella più larga verso di voi.
- Posizionate le vostre 4 pedine Pirata sull'asse.



Potete scegliere liberamente quale pirata posizionare su uno qualsiasi dei 5 spazi dell'asse. Se volete, potete posizionare più di un pirata sullo stesso spazio.

Il vostro obiettivo è fare in modo che il maggior numero possibile di pirati si trovi su spazi di alto valore al termine del turno.

All'inizio potreste non sapere come disporre al meglio i vostri pirati. In tal caso, potreste posizionarli nel seguente modo per il primo turno: se avete molte carte di alto valore nella vostra mano, usate il lato dell'asse con il numero 8 in cima. In caso contrario, usate l'altro lato. Posizionate tutti i vostri pirati sullo spazio al centro dell'asse. Dopo aver giocato il primo turno, dovreste aver capito come disporre al meglio i vostri pirati.

3. Utilizzo delle carte

Procedendo in senso orario, la giocatrice alla sinistra di chi ha distribuito le carte gioca la sua prima carta a faccia in su. A turno, anche le altre giocatrici giocano esattamente 1 carta a faccia in su.

Questo "mini turno" in cui ogni giocatrice gioca una carta, si chiama *presa*.

Giocate le vostre carte a faccia in su di fronte a voi affinché chiunque sappia quale carta avete giocato.

Può essere utilizzata una carta qualsiasi come prima carta della presa, e il suo colore stabilirà il colore dell'intera presa. Se possibile, ogni giocatrice dovrà giocare una carta dello stesso colore. Ciò significa che:

- Se avete almeno una carta di quel colore nella vostra mano, dovrete giocarla.
- In caso contrario, potrete giocare qualsiasi altra carta.
- Potete giocare una carta di qualsiasi valore (che corrisponde al numero sulla carta).
- Le carte al centro del tavolo non influenzano il gioco.

***Esempio:** Antonia gioca un 6 blu. Beatrice non ha carte blu, quindi gioca un 7 verde. Carla invece gioca un 12 blu. Anche Daniela ha delle carte blu in mano e ne gioca una di valore 8. Al centro del tavolo ci sono già un 4 giallo e un 3 blu.*



Fate attenzione alle 4 carte speciali (guardate il retro della carta).

Quando tutte le giocatrici avranno giocato esattamente una carta di fronte a sé, potrete controllare il risultato della presa.

Attenzione: oltre alle carte che avete giocato, **anche le carte al centro del tavolo fanno parte della presa** (ovvero le carte extra che avete distribuito o le carte avanzate da una presa precedente). Queste carte sono neutrali e non "appartengono" a nessuno, ma influenzano comunque il risultato della presa.

Prima di tutto, verificate se ci sono una o più carte singole di un determinato colore nella presa. **Spostate queste "carte singole" al centro del tavolo**. Non influenzeranno il risultato di questa presa, ma rimarranno in gioco e potrebbero influenzare i risultati delle prese successive.

Ora osservate le carte rimaste, ovvero quelle per cui, nella presa, c'è più di una carta per un determinato colore.

Chiunque abbia giocato la **carta di valore più alto** di ciascuno di quei colori deve spostare il pirata dello stesso colore di 1 spazio **verso la parte alta** dell'asse (verso l'estremità più stretta).
Chiunque abbia giocato la **carta di valore più basso** di ciascuno di quei colori deve spostare il pirata dello stesso colore di 1 spazio **verso la parte bassa** dell'asse (verso l'estremità più larga).

C'è la possibilità che una delle carte al centro del tavolo sia la carta più alta o più bassa di un colore. Dato che questa carta non appartiene a nessuno, in questo caso nessun pirata verrà spostato. Le giocatrici che hanno giocato carte di valore intermedio non sposteranno i propri pirati.

Esempio: *Alla fine di questa presa, il 4 giallo rimane al centro del tavolo. Viene aggiunto il 7 verde. Queste due carte singole non influenzeranno il risultato di questa presa e rimarranno dove sono.*



Solo il colore blu ha più carte nella presa. Carla ha giocato la carta blu dal valore più alto (12), quindi deve spostare il suo pirata blu sull'asse. Visto che c'è anche un 8 blu (la carta di Daniela) nella presa, Carla deve spostare il suo pirata di 2 spazi verso l'alto (per le 4 carte speciali, consultate le descrizioni sotto). Il 3 è la carta blu dal valore più basso. Visto che questa carta è una di quelle posizionate al centro del tavolo ed è quindi neutrale, nessuno sposta il proprio pirata verso la parte bassa dell'asse.

Le carte blu di Antonia e Daniela hanno dei valori intermedi rispetto a quelle carte, quindi nessuna di loro sposterà i propri pirati.

Neanche Beatrice può spostare nessuno dei suoi pirati, in quanto la sua era l'unica carta verde della presa.

Attenzione: se siete costrette a spostare il vostro pirata oltre una delle due estremità dell'asse, il pirata cadrà in acqua e non potrà più essere utilizzato per questo turno. Non potete far tornare quel pirata sull'asse e non vi farà ottenere nessun punto durante questo turno.

Esempio: *Il pirata blu di Carla si trova nello spazio centrale. Si sposta di 2 spazi verso l'alto, fino allo spazio numero 8. Carla ora deve fare attenzione a non giocare la carta blu più alta nella presa per assicurarsi che il suo pirata blu non cada dall'asse.*



Non vi dimenticate delle 4 carte speciali quando giocate le carte e controllate il risultato della presa.

• Signorsì, signora!

Il valore di questa carta è 8 e ce n'è una per ogni colore. Giocatela come una carta normale. Se questa carta è nella presa, la giocatrice con **la carta dal valore più alto di quel colore** deve spostare il pirata di 2 spazi invece di 1 verso la parte alta dell'asse.



• Spuntino fugace

Il valore di questa carta è 5 e ce n'è una per ogni colore. Giocatela come una carta normale. Se questa carta è nella presa, la giocatrice con **la carta dal valore più basso di quel colore** deve spostare il pirata di 2 spazi invece di 1 verso la parte bassa dell'asse.



Attenzione: sono valide le solite regole per determinare il risultato della presa:

- Potete spostare un pirata solo se c'è più di una carta di quel colore nella presa.
- Solo le giocatrici con le carte dal valore più alto e basso di quel colore spostano i propri pirati. **Non è necessariamente la stessa persona che ha giocato un 5 o un 8.**

• Scimmia

Il valore di questa carta è 0 e assume lo stesso colore della presa. Potete giocarla anche se, in mano, avete una carta dello stesso colore della presa. Se questa è la prima carta giocata nella presa, sarà la carta successiva a determinarne il colore.

La carta Scimmia sarà sempre la più bassa del colore che assume, pertanto dovrete in qualsiasi caso spostare il vostro pirata dello stesso colore verso la parte bassa dell'asse.



• Primo ufficiale

Il valore di questa carta è 13 e assume lo stesso colore della presa. Potete giocarla anche se, in mano, avete una carta dello stesso colore della presa. Se questa è la prima carta giocata nella presa, sarà la carta successiva a determinarne il colore.

La carta Primo ufficiale sarà sempre la più alta del colore che assume, pertanto dovrete in qualsiasi caso spostare il vostro pirata dello stesso colore verso la parte alta dell'asse.



Dopo aver verificato il risultato della presa, mettete da parte, a faccia in giù, tutte le carte che sono state conteggiate come parte della presa. Eventuali carte singole rimangono al centro del tavolo.

La giocatrice che ha giocato la carta con il valore più alto del colore della presa precedente gioca la prima carta nella presa successiva.

Esempio: *Poiché in questa presa l'unico colore con più di una carta era il blu, mettete da parte tutte le carte blu. Il 4 giallo e il 7 verde restano al centro del tavolo. Poi Carla gioca un'altra carta dalla sua mano per dare inizio alla presa successiva.*



Continuate a giocare in questo modo finché non avrete giocato tutte le carte della vostra mano. A quel punto, il turno sarà concluso e dovrete contare i punti ottenuti con i vostri pirati.

4. Fine del turno e fine della partita

Al termine di ogni turno, ottenete punti per ogni pirata che si trova ancora sull'asse. Ogni pirata vi fa ottenere un tot di punti in base allo spazio in cui si trova. Non ottenete nessun punto per i pirati che sono caduti dall'asse. Calcolate i punti e annotateli su un foglio.

Esempio: *Al termine del turno, il pirata rosso di Antonia si trova sull'8, il suo pirata giallo sul 5 e il suo pirata verde sul 2, mentre il suo pirata blu è caduto dall'asse. Ottiene 15 punti per questo turno.*



Al termine del turno, la giocatrice successiva, in senso orario a quella che ha distribuito le carte in precedenza, mescola le carte e dà inizio a un nuovo turno. (Se siete 2 o 3 giocatrici, ricordatevi di mettere da parte le carte 1 e 12.)

Promemoria: i turni che giocherete verranno stabiliti dal numero di giocatrici. La giocatrice con più punti dopo il turno finale vince la partita.

Regole speciali per partite a 2

Preparate il gioco come se foste in 3 a giocare.

La terza pila a faccia in giù farà le veci di un giocatore fantasma: *Skull King*. *Skull King* ha abdicato molte lune fa ed è particolarmente anziano e cocciuto. Ci sono varie regole extra da seguire per evitare di farlo innervosire:

- *Skull King* crede di essere ancora il re e quindi **giocherà sempre la prima carta** della presa.
- *Skull King* non riesce a capire le regole del gioco e quindi **rivela la carta superiore della sua pila** e la posiziona di fronte a sé (facendo un sorrisetto beffardo). Il colore di questa carta determina sempre quello della presa.
- In seguito, entrambe le capitane scelgono una carta dalla propria mano e la posizionano **a faccia in giù** sul tavolo. Se possibile, entrambe le capitane devono giocare una carta dello stesso colore della presa. Scoprite le vostre carte contemporaneamente. Il risultato della presa viene poi determinato come al solito.
- La nave di *Skull King* è affondata molto tempo fa, quindi non ha più né una ciurma, né un'asse. Pertanto non sposterà alcun pirata se la sua carta è la più alta o la più bassa.

49456
Ideato da Stefan Dorra
Illustrazioni: Cinthya Alvarez – AdvocArt
Traduzione e revisione del regolamento: Translation Circus (Daniele Iannilli, Irene Vallini)

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Skull Queen

A tricksy trick-taking game for 2-6 pirate captains aged 8+

FAMILY | 8+ | 2–6 | 30 min

Components and Setup

- 50 cards (1-12 in each of the 4 colors; 1 each of 0 and 13)
- 24 Pirate pawns (6 × 4 colors)
- 6 Planks



1. The person who was last on a boat takes the stack of cards, ready to deal them out (see below).

***Note: For 2-3 players**, take out the 4 cards of value 1 and 4 cards of value 12 **before you start**. You won't be using these cards for this game, but you can leave them near the playing area to remind you that they are not in the stack.*

2. Each player takes **1 Plank** and **1 Pirate pawn in each color** (4 in total).

Goal of the Game

You're each the captain of a pirate ship, and your lookout has just spotted a ship full of bounty on the horizon. You need to line up your pirates so they are ready to board when you attack. Start by placing each Pirate on any one of the 5 spaces on your Plank.

Be savvy when playing your cards so you can move your Pirates to the highest value spaces. But make sure you don't lose a Pirate off your Plank—you don't want a pirate ending up in the water! A Pirate that has fallen in the water cannot return to your Plank and so will score you 0 points later on.

Once you've all played all your cards, for each Pirate you have on your Plank, you score the points shown on the space that Pirate is standing on.

How to play

You play as many rounds as there are players. For example, if there are 3 players, you play 3 rounds.

Each round has 4 phases, as follows:

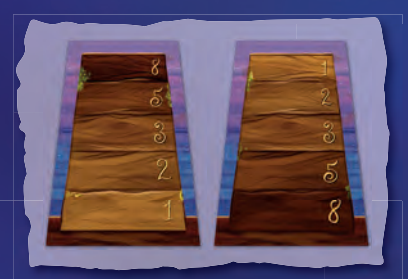
1. Deal out the cards



If you are holding the stack of cards, shuffle them and **deal them out equally** between the players, face down. **Important:** With 4 or 6 players, there will be 2 cards left over. Place those 2 extra cards face up in the center of the table.

2. Place your Pirates

Now place your Pirate pawns on your Plank:



- First, take a look at your cards.
- Decide which side of your Plank you want to use this round: The front (higher values at the top) or the back (higher values at the bottom). Always place your Plank so that the narrow end points away from you and the wider end points toward you.
- Place your 4 Pirate pawns on your Plank.



You can each choose freely which Pirates to place on which of the 5 spaces on your Plank. If you wish, you may place more than one Pirate on a single space.

Your goal is to make sure that as many of your Pirates as possible are on high value spaces at the end of the round.

At first, you may be unsure how best to arrange your Pirates, so you may want to set them out as follows for the first round: If you have plenty of high-value cards in your hand, use the side of your Plank with the number 8 at the top. If you have low-value cards, use the other side instead. Place all your Pirates on the center space of your plank. Once you've played the first round, you should be able to work out how best to arrange your Pirates.

3. Play your cards

The next player clockwise around from the dealer plays their first card face up. In turn, the other players also play exactly 1 card face up. This "small round", in which each player plays 1 card, is called a *trick*.

Play your card face up in front of yourself so that everyone always knows who played which card.

The first card of the trick can be any card from that player's hand. The color of that card is the *trick color*. Each other player must play a card of that color, if they can. This means that:

- If you have at least one card of that color in your hand, you must play one of them.
- If you have no cards of that color in your hand, you can play any card you choose.
- You can play a card of any value (the number on the card).
- Cards already in the center of the table do not affect play.

***Example:** Antonia plays a blue 6. Beatrice does not have a blue card in her hand, so plays a green 7.*
Charlotte does have a blue card, so plays a blue 12.
Daisy also has blue cards in her hand and so plays a blue 8. There are a yellow 4 and a blue 3 already in the center of the table.



Make sure you pay attention to the 4 special cards (see overleaf).

Once you have all played exactly 1 card in front of yourselves, you check the outcome of the trick.

Important: In addition to the cards you have all played, **the cards in the center of the table also form part of the trick** (i.e. the extra cards from when you dealt out or cards left over from a previous trick). These cards are neutral and so do not "belong" to anyone, but they still influence the outcome of the trick.

First, check whether there are one or more single cards of a particular color in the trick. **Move these "single cards" to the center of the table.** They do not affect the outcome of this trick, but instead remain in play and could affect the outcomes of later tricks.

Now compare the cards for which there is more than one card of that color in the trick.

Whoever played the **highest value card** of those colors **must** move their Pirate in that color 1 space **up** their Plank (towards the narrow end).

Whoever played the **lowest value card** of those colors **must** move their Pirate in that color 1 space back **down** their Plank (towards the wider end).

It could be that one of the cards in the center of the table is the highest or lowest card of a color. Since this card belongs to no one, no Pirate is moved in that case. The players who played intermediate value cards do not move their Pirates.

Example: *At the end of this trick, the yellow 4 stays in the center of the table. Beatrice's green 7 is added to it. These two single cards will not affect the outcome of this trick and so just remain where they are.*



Only blue has multiple cards in the trick. Charlotte has the highest blue card (12), so she must move her blue Pirate up her Plank. Since there is also a blue 8 (Daisy's card) in the trick, Charlotte must instead move her Pirate 2 spaces up (see descriptions for the 4 special cards below). The blue 3 from a previous round is the lowest value blue card. Since this card is one of the cards in the center of the table and therefore neutral, no one moves their Pirate back down their Plank.

Antonia's and Daisy's blue cards have numbers between those values, so they do not move their Pirates.

Neither does Beatrice move any of her Pirates, because her card was the single green card in the trick.

Important: If you are forced to move your Pirate beyond either end of your Plank, that Pirate falls into the water and so is out of play for this round. You cannot return that Pirate to your Plank and so it will not score you any points this round.

Example: *Charlotte's blue Pirate is on the center space. She moves it 2 spaces up, onto the number 8 space. Charlotte now needs to be careful not to play the highest blue card in a trick with more than one blue card, to make sure her blue Pirate doesn't fall off the Plank.*



Make sure you keep aware of the 4 special cards when playing your cards and checking the outcome of the trick.

• Aye, Ma'am!



The value of this card is 8 and there is one of each color in the game. You follow the usual rules when playing this card. If this card is in the trick, the player with the **highest value card of that color** must move that Pirate 2 spaces up their Plank instead of 1 space.

• Quick Snack



The value of this card is 5 and there is one of each color in the game. You follow the usual rules when playing this card. If this card is in the trick, the player with the **lowest value card of that color** must move that Pirate 2 spaces down their Plank instead of 1 space.

Important: The usual rules for determining the outcome of the trick still apply:

- You only move a Pirate if there are more than one card of that color in that trick.
- Only the players with the highest and lowest value cards of that color move their Pirates. **That player is not necessarily the person who played the 5 or the 8.**

• Monkey



The value of this card is 0 and it takes on the required color for that trick. You can play the Monkey whether or not you have a card in your hand that matches the color needed. If this card is played first in a trick, the trick color is set by the next card played.

The Monkey will always be the lowest card of the color it takes on, so you will be the player to move your Pirate of that color down your Plank.

• First Mate



The value of this card is 13 and it takes on the required color for that trick. You can play the First Mate whether or not you have a card in your hand that matches the color needed. If this card is played first in a trick, the trick color is set by the next card played.

The First Mate will always be the highest card of the color it takes on, so you will be the player to move your Pirate of that color up your Plank.

Once you have checked the outcome of the whole trick, set aside all the cards that were counted as part of the trick to face down. Any single cards stay in the center of the table.

The player who played the highest card (in any color) in the previous trick plays the first card in the next trick. If tied, whoever last played one of the highest tied cards starts.

Example: *Since the only color in this trick with more than one card was blue, set aside all the blue cards. The yellow 4 and the green 7 stay in the center of the table. Then Charlotte plays a card from her hand to start the next trick.*



Continue playing like this until you have played all the cards in your hand. Then the round ends and you score your Pirates.

4. Round End (and End of Game)

At the end of each round, you score points for all your Pirates still on your Plank. Each Pirate scores you the number of points on the space it is on. You do not get any points for Pirates who have fallen off either end of your Plank. Count up your points and write them down.

Example: *At the end of the round, Antonia has her red Pirate on 8, her yellow Pirate on 5, her green Pirate on 2 and her blue Pirate has fallen off her Plank. She scores 15 points for this round.*



After the end of the round, the dealer is the next clockwise player around from the previous round's dealer. They shuffle all the cards and then you begin a new round. (For 2 or 3 players, remember to leave out the cards with values 1 and 12.)

Reminder: You play as many rounds as there are players.

The player with the most points after the final round wins the game.

Special Rules for 2 Players

Set up the game as for 3 players.

The 3rd facedown stack is a ghost player: The old Pirate King, who abdicated many moons ago, and he is especially old, so very set in his ways. There are a couple additional rules to follow, to avoid overburdening him:

- He still believes he is king, and so he **always plays the first card** of the trick.
- He cannot understand the rules of the game and so simply **reveals the top card of his stack** and places it in front of himself (with a sly grin). The color of this card always determines the trick color.
- Then both Captains choose a card from their hand and places it **face down** on the table. Both Captains must play a card in the trick color if they can. Turn your cards over simultaneously. The outcome of the trick is then determined as usual.
- His ship has long since sunk, so he no longer has a plank or crew. This means he does not move any Pirates if his card is the highest or lowest.

49456
Design: Stefan Dorra
Artwork: Cinthya Alvarez – AdvocArt
Translation: Translation Circus (Harriet Cooper, Elizabeth Sexton)

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de