

I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS

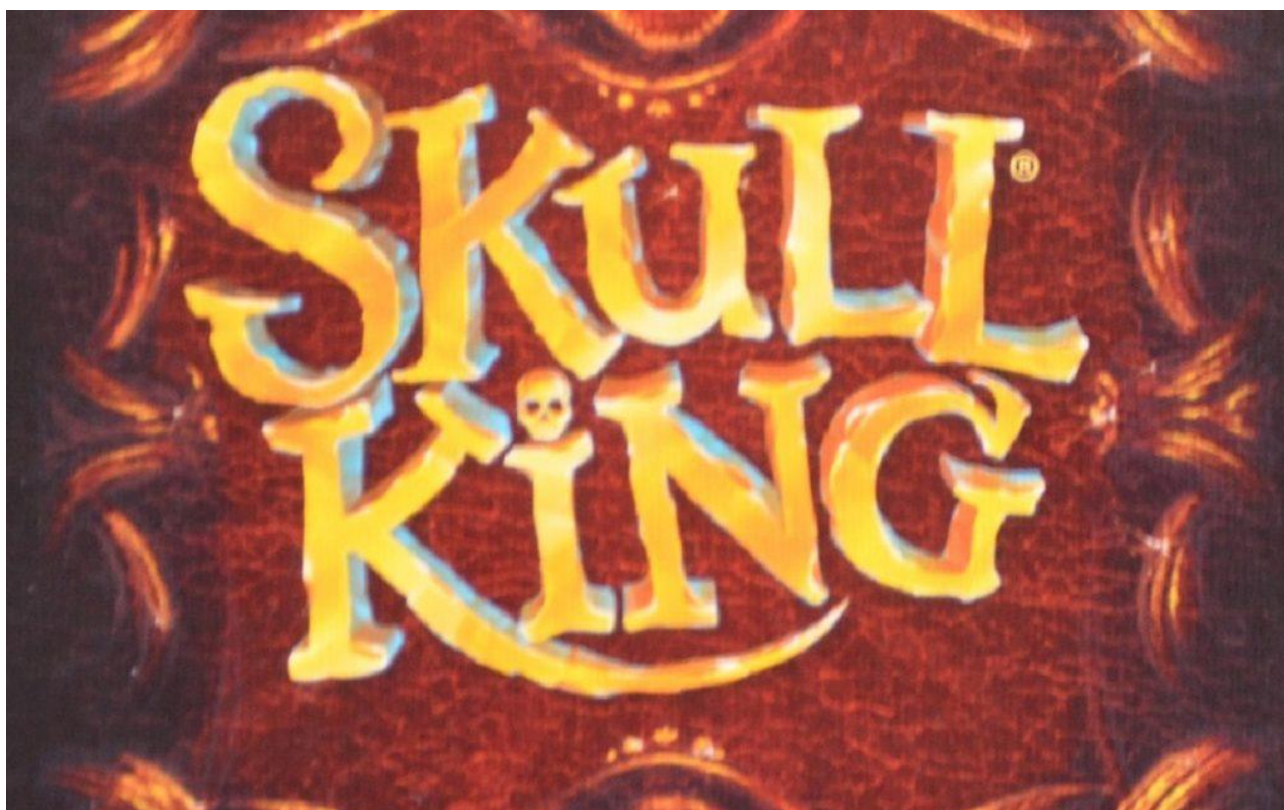


In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens i cui articoli sono invece basati soprattutto sull’attualità del momento e la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

SKULL KING

Un gioco di aste al buio diventato ormai un classico



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 11/09/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando un gioco di carte viene ristampato tante volte nel corso di 10-15 anni e ogni volta viene aggiunta qualche nuova carta o aggiornata qualche regoletta significa che ha raggiunto una grande popolarità e, soprattutto, che è divertente.

E questo è proprio il caso di **Skull King**, un titolo ambientato nel mondo dei pirati di due secoli fa, dedicato a 2-8 giocatori (da 8 anni in su) per una durata di circa mezz’ora o poco più: è prodotto

dalla ditta “familiare” americana Grandpa Beck’s Games (il titolo è tutto un programma: “I giochi di nonno Beck”) e viene distribuito in Italia da [Ghenos Games](#).

La nostra copia, la più recente esistente al momento a nostra conoscenza, proviene però dalla Francia, dove l’abbiamo vista su uno scaffale e non abbiamo potuto esimerci dall’acquistarla: è stata stampata da Blackrock e per questo le scritte che vedrete in alcune fotografie sono in francese.

Unboxing



La scatolina di **Skull King**, oltre ad un blocchetto per segnare scommesse e punti, contiene semplicemente 108 carte (nel formato 63x88 mm) così suddivise:

- 56 carte “Colore” (14 per ciascun colore: verde, viola, giallo e nero);
- 14 carte “Speciali” (che vedremo più avanti);
- 4 carte “Moduli extra”;
- 16 carte “Scommessa”;

- 16 carte “Sommario”.

Ci sarebbero anche 4 carte “bianche” che i giocatori possono modificare a loro piacimento per creare ulteriori varianti, ma non le considereremo nella descrizione.

Il regolamento è stampato su un mini-libretto (94 x139 mm) contenente 28 pagine: 17 sono per le regole standard e le altre per le varianti. L’esposizione è ben fatta e le regole si imparano in pochi minuti, soprattutto se avete giocato almeno una volta a... briscola.

Le carte telate sono robuste e ben stampate, ma chi non vuole correre rischi può proteggerle con bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up) e Gioco



Foto 2 – Setup per una partita a quattro.

Chi ha già avuto il piacere di giocare a [Wizard](#) (vedere la nostra recensione del gioco per maggiori dettagli) si troverà ancora più facilitato nell’apprendimento di **Skull King** (edito nello stesso anno, a riprova che spesso un’idea può venire contemporaneamente a più autori) che consiste in una serie di “manches” con un numero crescente di carte.

Il setup è rapidissimo: tolte alcune carte (da usare solo per le varianti) si mescola il mazzo e si distribuisce una carta a tutti i giocatori, ai quali devono essere consegnate anche due carte “Scommessa”.

In generale ognuno guarda le carte ricevute e poi decide quante prese pensa di fare (ovviamente una al primo round, fino a due nel secondo, tre nel terzo e così via).

Utilizza allora le due carte “Scommessa” per indicare (in segreto) quel numero: quando tutti hanno fatto la loro scommessa le carte vengono rivelate e si procede con il gioco.



Foto 3 – Ecco la scommessa di un giocatore nella quinta mano: ritiene di potere prendere due volte e quindi ha segnato il numero “2” con le sue carte.

Ovviamente **Skull King** ha delle regole specifiche per il gioco delle carte:

- (1) – il giocatore di mano sceglie una carta e la posa in tavola, determinando il “colore” da utilizzare (verde, viola e giallo), oppure nero (atout) se usa la bandiera dei pirati (con il famoso e famigerato teschio (skull) e due ossa incrociate);
- (2) – ogni seme ha 14 carte, numerate, appunto, da “1” a “14”;
- (3) – ci sono poi 14 carte speciali che non hanno alcun numero e possono quindi essere giocate quando si vuole;
- (4) – gli altri giocatori devono rispondere al colore di uscita: se non hanno quel colore (o se hanno delle carte speciali non numerate) possono giocare un altro colore o tagliare con l’atout (bandiera nera) o spendere una carta speciale;
- (5) – se tutte le carte giocate hanno lo stesso colore chi ha posato la più alta vince la “mano” e raccoglie le carte, poi sta a lui uscire nella mano successiva;
- (6) – Se qualcuno ha risposto con carte di altro colore vince sempre chi ha la più alta in quello di uscita;



Foto 4 – Esempio di mano giocata: esce il giocatore in basso a sinistra (SE) con un “2” giallo, NE “taglia” con una bandiera nera ma la mano viene vinta dal Pirata rosso giocato per ultimo.

(7) – se qualcuno ha giocato una bandiera (perché non aveva più carte del colore di uscita) la mano va a chi ha giocato la carta nera più alta;

(8) – Se qualcuno gioca una carta speciale (cosa sempre possibile anche se un giocatore ha carte del colore di uscita) bisogna verificare il tipo di carta ed il rango.

Abbiamo così diverse possibilità:

- chi gioca una delle 5 carte “Rosse” (pirata) vince su tutte quelle di “colore”, nero incluso (come nell’esempio di Foto 4);
- chi gioca la “piratessa Tigre” (seconda in alto da sinistra nella Foto 5 più sotto) batte qualsiasi carta dal Pirata in giù;
- chi gioca lo “Skull King” (il Re dei pirati, in alto a sinistra) batte anche la Tigre;
- chi gioca una delle due carte “Sirena” (terza in basso da sinistra) batte lo “Skull King” (ma perde da tutte le altre carte);



Foto 5 – Le carte Speciali e Extra.

- chi gioca una delle 5 carte “Veliero” (in basso a destra) si... dà alla fuga e non può prendere la mano, per questo si usa quando il giocatore ha raggiunto il numero di prese desiderate e non vuole rischiare di prenderne altre.

NOTA: le altre carte nella foto (il Kraken, la Balena Bianca e il Bottino) si usano solo nelle varianti di **Skull King**, di cui parleremo più avanti.

Quando tutte le carte di una manche sono state giocate si verificano i risultati:

- chi ha fatto **ESATTAMENTE** il numero di prese che aveva indicato con le sue carte scommessa riceve 20 Punti Vittoria (PV) per ogni presa fatta;
- chi ha fatto **PIU'** (o **MENO**) prese di quelle che aveva scommesso riceve una penalità di -10 PV per presa in eccesso (o in difetto);
- chi aveva scommesso “0” e riesce a non fare prese riceve 10 punti per ogni mano di quella manche (per esempio 70 PV se si sono giocate 7 mani).



Foto 6 - Le carte prese da un giocatore a fine manche: scommessa rispettata.

Oltre ai PV per le prese si possono guadagnare altri Bonus catturando certe carte:

- 40 PV se una sirena ha catturato lo Skull King;
- 30 PV per ogni Pirata catturato dallo Skull King (come nell'esempio della Foto 6, prima colonna);
- 20 PV per ogni Sirena catturata da un Pirata;
- 20 PV se il giocatore ha catturato la Bandiera Nera con il numero 14;
- 10 PV per la cattura di ogni carta colorata n° 14 (come il "14" verde della seconda colonna della Foto 6).

Una partita a **Skull King** dura esattamente 10 manches: e, alla fine, il totale dei punti delle scommesse più quelli dei bonus determina il vincitore.



Foto 7 - Esempio di carte “Pappagallo” (verdi) e Bandiera Pirata (nera).

Qualche considerazione e Suggerimento

Il regolamento prevede anche un sistema di calcolo dei punti “alternativo” e alcune varianti che utilizzano le carte “Speciali” che ancora non abbiamo spiegato:

- (1) – il Kraken, se viene giocato, fa annullare l’intera mano e tutte le carte sono scartate;
- (2) – la Balena Bianca, quando viene messa in tavola, annulla tutte le carte speciali e tutti i colori: quindi vince la mano chi ha giocato la carta col numero più alto;
- (3) – le carte Bottino (sono 2) permettono di “allearsi con un altro giocatore: se i due “soci” vincono entrambi la loro scommessa aggiungeranno 20 PV al loro punteggio.

Le partite a **Skull King** sono sempre sorprendenti, nel senso che è quasi impossibile prevedere con esattezza l’esito di ogni mano, anche perché non esiste alcuna carta che assicuri automaticamente la vittoria.



Foto 8 – Esempio di “Carte Forziere” (gialle) e “Mappa” (viola).

Questo lo rende quasi un “party Game”, visto che ogni mano andata... storta diventa fonte di prese in giro per chi le subisce e di risate per i suoi avversari. Tuttavia man mano che aumenta il numero delle carte le cose si fanno più interessanti e si può anche cominciare a fare qualche calcolo più esatto per cercare di indovinare con una certa precisione il numero di prese in base a quello che abbiamo ricevuto.

In generale dovremo cercare di indicare un numero di prese “quasi certo”, cercando di riuscire a farle il prima possibile e poi cominciare a scartare tutte le carte più forti ancora nella nostra mano in modo da non essere costretti a prendere più tardi.

Ma occhio ai “Velieri”: se un giocatore esce con una di queste carte sarà il colore posato dal giocatore successivo a determinare il seme, e questo potrebbe provocare qualche sconvolgimento delle nostre... previsioni

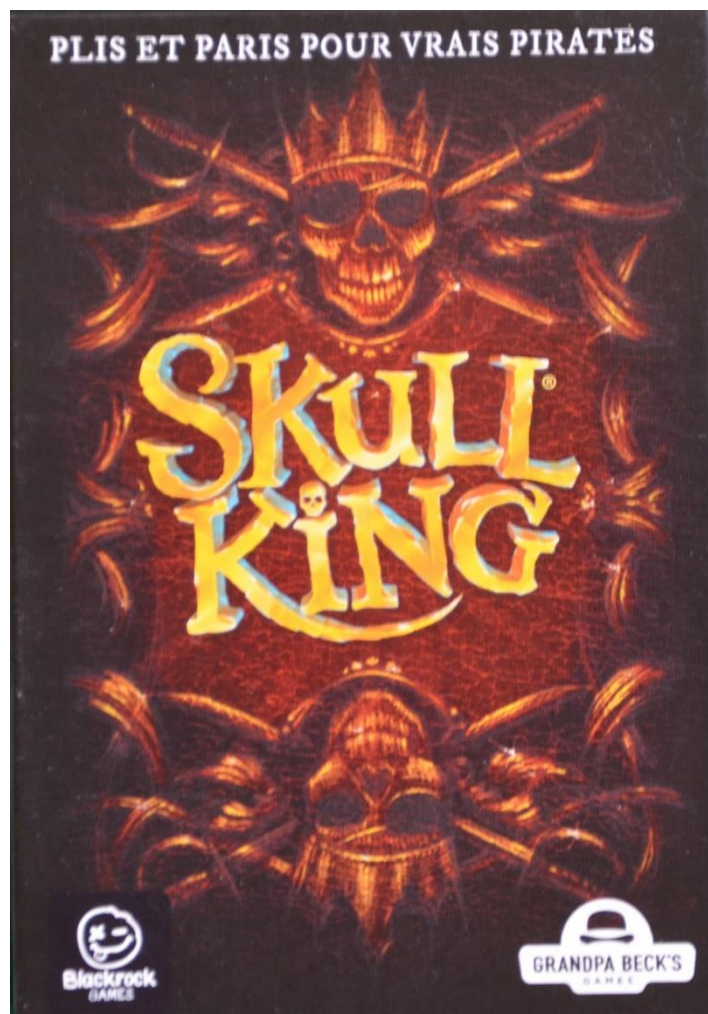


Foto 9 – La scatola dell’ultima edizione di Skull King.

Commento finale

E’ sempre divertente fare un paio di partite a **Skull King** e infatti è un gioco che appare spesso sui nostri tavoli, soprattutto quando non c’è la voglia di impegnarci con qualche “cinghialone”: stiamo scrivendo queste note, per esempio, subito dopo un paio di partite con gli amici nel pieno di una delle “n” bolle di calore di questa estate 2026 e la sola cosa che ci va di fare è stare al fresco dentro casa, con il climatizzatore acceso, oppure tuffarci in piscina e magari farci una partitina in acqua usando le carte impermeabili di “Dobble” o di qualche altro gioco.

Prima di chiudere un’ultima curiosità: all’interno della scatola di Skull King abbiamo trovato anche una scheda con la... ricetta della torta di more, omaggio della nonna degli autori: un modo originale per far colpo sui clienti!

Concludendo possiamo classificare questo gioco come estremamente conviviale, con regole che tutti possono comprendere immediatamente, ma poco adatto a chi ama i titoli dove tutto può essere programmato oppure a chi non accetta “sportivamente” gli scherzi della Fortuna.

Quindi... continueremo a proporlo ai nostri tavoli quando avremo la compagnia giusta!