



# SKULL



## INTERVIEW



AUTEUR



ILLUSTRATEUR



### Bonjour messieurs, comment allez-vous ?

**H:** Bonjour Hannah, merci pour la question. Je répondrai que... tout ce qui va bien, va bien.

### Et toi... Thomas ou Tom alors ?

**T:** Comme je suis super malin je me suis dit que j'allais prendre un pseudo, mon pseudo c'est Tom. Et je m'appelle Thomas, voilà. Je reste super incognito comme ça (rire). Bonjour!

### Pouvez-vous vous présenter svp ?

**H:** Je m'appelle Hervé Marly. (Cette phrase est un peu idiote puisque je ne m'appelle jamais. Pour être honnête, j'ai déjà essayé! Mais rien à faire, à chaque fois ça sonne « occupé »). Je suis auteur de jeux, et maintenant grâce à la SAJ\* je le suis aussi pour l'administration! Mes parents ont fini par accepter que je ne sois pas banquier lorsque ma maman a vu « Petits meurtres et faits divers » dans un magasin. J'étais trop fier! Précédemment j'étais créa et exé\*\* dans la pub. Je suis joueur depuis toujours. J'ai eu la chance de me lier d'amitié avec Bruno Faidutti (Auteur de Citadelles entre autres), c'est lui qui m'a ouvert la porte du côté auteur de jeu, et Philippe des Pallières (avec qui Hervé Marly a signé Les Loups-Garous de Thiercelieux) qui m'y a fait entrer.

\*La Société des Auteurs de Jeux

\*\* exécutant graphique

**T:** De mon côté, je suis arrivé dans le monde du jeu dans la préhistoire du jeu moderne, avec l'autoédition de Jungle Speed dans les années 90, un ancien millénaire où j'avais croisé un monsieur inconnu à l'époque, Marc Nunes. Je suis graphiste de formation et je me suis remis à en faire un petit peu pour les jeux de société, notamment sur Skull.

### Que pensez-vous de cette nouvelle édition rose ?

**T:** Déjà elle fait toute neuve comparée à celle du bar qui est très usée, ce qui est un très bon signe. Elle brille bien! Je suis très content, il fallait la rebosser. Je suis intervenu sur les cartes et sur la cover de la boîte pour booster les couleurs. La version précédente était très sombre.

**H:** Le rafraîchissement de la boîte était sans doute nécessaire, le rosé est osé, mais il faut savoir oser. Le travail sur les tapis de jeu était vraiment utile, la différence entre les deux faces étant précédemment un peu trop subtile.

### Comment est né le projet Skull à la toute base alors ?

**H:** L'idée de Skull m'est venue en 2002, époque où je jouais pas mal au poker version « Dealer's choice » avec Bruno Faidutti et toute sa bande. J'avais envie de concevoir un jeu qui procure les sensations du poker, avec des règles simples, peu de matériel et sans jouer d'argent. Et surtout, que l'on puisse parler, s'influencer, intoxiquer les adversaires. « Bla bla bla, fais pas ci, fais pas ça, ne l'écoute pas il te manipule, retourne mon disque si tu veux mais je te préviens c'est un crâne mais vas-y fais-le, fais-le, mais j'te préviens j't'aurais prévenu ! » etc. Quel bonheur ! Chose que l'on ne se permet pas au poker.

**T:** Toi, tu n'étais pas là à l'origine de Skull parce que...

### Parce que je suis jeune.

**T:** Ha ha oui mais il se trouve que moi non plus je n'étais pas à l'origine des illustrations du jeu en 2011 qui s'appelaient alors Skull & Roses où chaque joueur incarnait un clan de bikers. Les roses et les crânes étaient tous les mêmes pour les joueurs, juste décliné en différentes couleurs, et le dos était un tatouage de biker différent par joueur.





**H:** Mettre au point Skull m'a pris beaucoup plus de temps que je le pensais ! Des années... (Mais à l'époque j'avais un « vrai » boulot et la création des Loups-Garous de Thiercelieux avec Philippe des Pallières me prenait aussi beaucoup de temps). Je me suis ridiculisé auprès de mes amis avec de nombreux protos qui ne fonctionnaient pas : Duel mexicain, Roulette Russe, Roulette Moldave, etc. (La règle actuelle est la v 8.3 !) J'ai donc pendant longtemps eu la sensation de faire 3 pas en avant pour 2 pas en arrière, avant d'arriver aux règles définitives. Histoire d'enlever tout le gras pour ne laisser que l'indispensable.

**Comment as-tu connu Hervé pour arriver sur le projet alors, Tom ?**

**T:** J'ai connu Hervé avant qu'il soit auteur, quand Bruno (Faidutti) organisait ses soirées jeux mensuelles et invitait ses potes à bouffer. Il fait très bien à manger d'ailleurs ! On testait toutes les nouveautés du mois (autant te dire que c'est impossible aujourd'hui) et Hervé était un peu le testeur en chef de Bruno. J'ai beaucoup joué avec lui.

**H:** Mon proto Roulette Moldave avait carrément attiré l'attention de Croc (Asmodee, auteur de Claustrophobia, membre des SPACE Cowboys) à un off du festival des Jeux à Cannes en 2010, mais après une discussion homérique, Philippe des Pallières m'a convaincu d'éditer le jeu dans sa propre maison d'édition : les éditions Lui-même, je ne l'ai jamais regretté. Grâce à Philippe (qui a eu cette idée sur ma moto) nous avons baptisé le jeu Skull and Roses, ancré dans un univers un peu rock'n' roll de bikers. Maintenant le jeu s'appelle simplement Skull.

Le jeu baigne maintenant dans un univers inspiré du « Dia de los Muertos » mexicain, ceci grâce au travail de Philippe des Pallières et de l'exceptionnel talent d'illustration de Tom Vuarchex. Dès que j'ai vu les premières ébauches de Tom, j'ai adoré ce qu'il proposait.

**Pourquoi ce thème alors Tom ?**

**T:** Le thème de la fête des morts que j'aimais beaucoup n'était pas encore très connu en France en 2013 mais tournait beaucoup aux Etats-Unis. On est donc partis sur le crâne mexicain ce qui a tout de suite plu à Philippe (Des Pallières). Je me suis énormément renseigné sur les différents univers concernant la mort, les crânes décorés dans différentes cultures, le thème primitif et ancestral, ça parle à tout le monde. Ça se ne démode pas en terme d'illustrations.

Philippe m'a dit qu'il fallait surtout rendre le matériel indispensable parce que ce type de jeu, comme les Loups-Garous de Thiercelieux, les gens s'en emparent et



en font leur propre version. Et il fallait faire oublier l'ancien graphisme. Je ne faisais pas le fier au départ. J'ai eu peur que ça ne marche pas. Le jeu était un succès et le graphisme bikers plaisait beaucoup aux « geeks ».

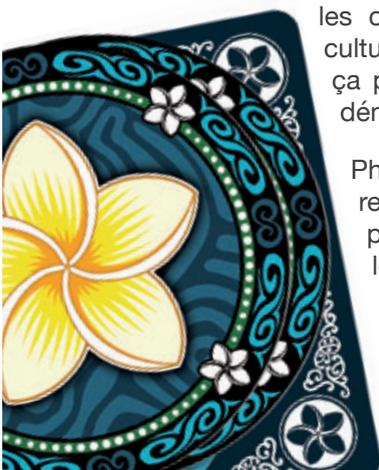
**Chaque symbole signifie quelque chose...**

**T:** Et contrairement aux versions différentes, je voulais que chaque set ait sa tribu. Asie, Afrique Celtes, asiatique, Océanie, Vaudou, Mexicain. Sur chaque dos le motif signifie aussi quelque chose. Par exemple, le Celte, c'est un symbole de protection contre l'ennemi. Bon les cornes j'ai appris que c'était une vision romancée des Vikings mais tant pis ça parle à tout le monde. Je me suis un peu arrangé avec l'histoire parfois (rire). Trouver des fleurs a été le plus dur. Ça ne marche pas à tous les coups, mais le chardon colle bien aux Celtes par exemple.

Quand la nouvelle version est sortie, le côté « bikers » a un peu manqué aux geeks, mais en fait ils ont adoré ! Le jeu étant moins « genré », pas mal de joueuses ont fait ce retour positif. Ça m'a fait plaisir parce que je n'étais pas sûr de moi.

**Hervé as-tu une anecdote (ou plusieurs!) à nous raconter sur Skull ?**

**H:** J'ai participé en tout anonymat à une partie de Skull durant une session de Paris est Ludique. J'ai cru défaillir lorsque le premier joueur qui a commencé la réalisation de son défi n'a pas, avant tout, retourné ses propres disques ! Celui-ci m'a affirmé que ce n'était pas obligatoire. Il a fallu que je lui explique que la règle précisait qu'il faut toujours commencer par ses disques. Mais comme on ne retrouvait pas la règle, j'ai fini par lui révéler que j'étais l'auteur du jeu. Ce point de règle est un des fondamentaux du principe de Skull. J'ai dû lui démontrer par  $a + b$  que le principe du bluff reposait là-dessus ! Ce qu'il n'admit que du bout des lèvres... Mon ego d'auteur en a pris un sacré coup !



### Combien de fois par an mois jour heure joues-tu à Skull ?

**H:** Je joue avec plaisir lorsqu'on me le propose. Combien de fois par an ? Pas suffisamment à mon goût. Depuis les premiers protos de Skull j'ai sans doute cumulé plus de 300 parties.

**T:** Oui j'aime toujours mais je ne suis pas très bon.

### Un conseil à donner aux joueurs de Skull ?

**H:** Avec un peu d'expérience de jeu, on subodore qu'il existe des stratégies pour optimiser ses chances de gagner à Skull. Je ne vais pas entrer dans les détails, les meilleurs comprendront ce que j'expose.

**T:** Ne jouez pas contre Hervé Marly, il est fort, très fort.

### Voici 7 commandements destinés à ceux qui connaissent déjà les règles de Skull.

1 Choisissez le premier disque que vous posez selon votre position dans le tour de parole.

2 Si possible, posez plusieurs disques sur votre tapis, c'est un gros avantage.

3 Adaptez votre stratégie selon le nombre de joueurs restant. Vous ne devez pas jouer de la même façon en début ou en fin de partie.

Faites en sorte de conserver plus de disques que les autres joueurs. Mais cela ne doit pas vous empêcher de prendre le risque de lancer un défi. Il est un peu ridicule que perdre avec ses 4 disques encore en main.

4 Le premier joueur a un gros avantage de position. Plus particulièrement en fin de partie. C'est lui qui peut définir la suite de la manche. Il est parfois vital d'être premier joueur, quitte à prendre le risque de perdre un défi pour acquérir cette position.

5 6 : Si possible, faites en sorte de ne pas révéler tous vos disques ( si vous les avez tous déposés sur votre tapis, il est possible que durant la réalisation d'un défi qu'ils soient tous retournés).

6 7 : Tant que personne n'a gagné un défi, jouez la prudence. Mais si un joueur a gagné son premier défi, il faut prendre des risques. Perdre un disque est moins grave que perdre la partie.

Attention : il y a toujours une part irréductible de hasard, chance ou malchance !

### Autre chose à dire ?

**H:** Une des armes les plus puissantes dans le jeu est la rhétorique. Usez-en, parlez, parlez, parlez. Retournez la tête de vos adversaires. Vous pouvez même dire la vérité !

Et surtout amusez-vous.

**T:** Non.

*1 minute plus tard, après 2 lampées de bière Breizh cola.*

**T:** Ah si je voulais dire un truc.

### Oui Tom ?

**T:** On en a gros! (rires)

Non en fait on a essayé avec Philippe (des Pallières) au début de mettre le crâne vaudou sur la couverture et on l'a montré à des boutiques qui nous ont dit « si vous voulez que je le jeu se vende pas du tout vous faites exactement ça ». Parce que ça faisait super peur !

### Tiens d'ailleurs quelle est ta boutique préférée ?

**T:** Moi ce que j'adore, c'est les galeries marchandes.

### Merci Tom...



Merci pour votre temps, messieurs.

SPACE  
Cowboys