

Skibidi – Règles du Jeu

But du jeu

Accumuler le moins de points possible au fil des manches.

Le jeu s'arrête quand un joueur atteint 100 points ou plus, et celui avec le total le plus bas gagne la partie.

Nombre de joueurs

3 à 6 joueurs

Âge recommandé

8 ans et +

Durée d'une partie

30 à 45 minutes

Matériel

- 52 cartes classiques
- 2 jokers

Mise en place

1. Mélangez toutes les cartes.
2. Distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.
3. Chaque joueur regarde secrètement 2 cartes de son choix.
4. Formez une pioche avec le reste des cartes.
5. Retournez la première carte pour démarrer une défausse.

Valeur des cartes

- As : 1 point
- 2 à 10 : valeur faciale
- Valet, Dame, Roi : 10 points + effets spéciaux
- Joker : 0 point

⚠ Deux jokers = Double de ses points à la fin de la manche

⚠ Deux jokers + un call raté = x4 !

Cartes spéciales (effets uniquement à la pioche)

- Roi Rouge (♥♦) : Faire mélanger les cartes d'un joueur (y compris soi-même).

- Roi Noir (♠♠) : Faire piocher une carte supplémentaire à un joueur (y compris soi-même).
- Dame : Échanger une carte face cachée entre deux joueurs (y compris soi-même).
- Valet : Regarder une carte supplémentaire d'un joueur (y compris soi-même).
- Joker : Peut être gardé dans la main, vaut 0 point. Attention au double joker !


Déroulement d'un tour

Au tour d'un joueur :

1. Piocher une carte :

- La regarder secrètement.
- Appliquer l'effet si c'est une carte spéciale ou l'ajouter à sa main.
- Sinon : la défausser (permet de regarder une de ses cartes) ou l'échanger.

2. OU prendre la première carte visible de la défausse et l'échanger.

 Lorsqu'une carte est défaussée, tout joueur peut tenter de défausser une carte identique (même valeur, couleur ignorée).

- Si la carte est bien identique : il s'en débarrasse, et si c'est une carte spéciale, l'effet s'applique.
- Sinon : il reprend sa carte et doit piocher une carte supplémentaire depuis la pioche.

Appel de fin de manche – “Call”

- À tout moment pendant son tour, un joueur peut “call” la fin de la manche.
- Les autres joueurs jouent encore un tour.
- Ensuite, tous révèlent leurs 5 cartes et on calcule les points.

Décompte des points

- Tous les joueurs additionnent leurs cartes.
- Le joueur avec le total le plus bas gagne la manche.
- Les autres conservent leurs points.
- Le joueur qui a call :
 - S'il a le plus petit total : il marque ses points normalement.
 - Sinon : il prend le double de ses points.
- Double Joker : double les points du joueur.
- Call raté + double Joker : x4 les points du joueur.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 points, la partie s'arrête.

Le joueur avec le moins de points est déclaré grand vainqueur de Skibidi.