

skyjo

Cyril Lapierre

March 8, 2023

1 Intro

Échangez les cartes de votre tableau avec celles de la pioche ou de la défausse et tentez d'avoir la plus petite valeur. Essayez de constituer des colonnes de 3 cartes identiques pour les éliminer et augmenter ainsi votre chance d'avoir le plus petit score à la fin de la manche.

2 Mise en place

- Chaque joueur reçoit **12 cartes** face **cachée**.
- Avec vos 12 cartes toujours face cachée, constituez un tableau de 4 colonnes de 3 cartes.
- Retournez **face visible, 2 des 12 cartes** de votre tableau.
- Formez une **pioche** avec les cartes restantes.
- Révélez la première carte de la pioche, elle constitue le début de la **pile de défausse**.
- Le joueur, dont la somme des 2 cartes visibles est la plus élevée, commence la partie.

3 Tour de jeu

LE JEU SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES SUCCESSIVES. À CHAQUE TOUR UN JOUEUR DOIT CHOISIR UNE CARTE ENTRE LA DÉFAUSSE OU LA PIOCHE.

3.1 PRENDRE LA PREMIÈRE CARTE RETOURNÉE DE LA DÉFAUSSE

- Vous devez **immédiatement** échanger cette carte avec l'une de vos 12 cartes (visible ou cachée) :
 - La nouvelle carte est posée face visible.
 - L'ancienne carte est déposée sur le dessus de la pile de défausse, face visible.
- Vous ne pouvez pas regarder vos cartes cachées avant de faire un échange.

3.2 PRENDRE LA PREMIÈRE CARTE FACE CACHÉE DE LA PIOCHE

- Une fois la carte piochée, vous pouvez **au choix** :

L'échanger contre l'une de vos 12 cartes (visible ou cachée). La déposer sur le dessus de la pile de défausse car elle ne vous intéresse pas. Dans ce cas, vous devez retourner face visible une de vos cartes cachées.

3.3 RÈGLE SPÉCIALE

- Si suite à un échange ou après avoir révélé une carte face cachée, vous possédez **3 cartes identiques** dans une colonne, **retirez** ces 3 cartes de votre tableau et placez-les sur la défausse.

4 Fin de la manche

- Le premier joueur à révéler toutes ses cartes (*toutes les cartes sont face visible*), met fin à la manche.
- Finissez le tour en cours.
- Les joueurs ayant encore des **cartes face cachée** les retournent face visible. Appliquez la *Règle spéciale* des 3 cartes identiques si le cas se présente.
- Chaque joueur comptabilise son **total de points** en ajoutant toutes les valeurs des cartes visibles dans son tableau:
Si le total de points est positif, vous devez le rajouter à votre total de points des manches précédentes. Si le total est négatif, vous devez le soustraire à votre total de points des manches précédentes.
- Si le joueur qui a terminé la manche, n'a pas strictement obtenu le plus petit nombre de points de cette manche, alors, la somme de ses points pour cette manche est **doublée**.

5 Fin de la partie

- **Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus.**
- **Le joueur avec le plus petit score gagne la partie.**