

SKYJO

Cyril Lapierre

March 5, 2023

1 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

2 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.

2.1 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.

2.2 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.

2.3 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

3 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.

4 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.