

# Skyjo

Cyril Lapierre

March 6, 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.