

# 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.
  - 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 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.**