



## CONCEPT ET BUT DU JEU

Le jeu SKYJO se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus. Celui qui a obtenu le moins de points à la fin du jeu gagne la partie. Le but du jeu est donc de se débarrasser du maximum de cartes avec des chiffres élevés.

## PREPARATION D'UNE MANCHE

Tout d'abord, chaque joueur reçoit 12 cartes de la pile bien mélangée, distribuées face vers le bas. Ensuite, une carte est placée face visible au milieu de la table, elle constitue la pile de défausse. Les cartes restantes sont placées à côté face cachée et forment la pioche.

Chaque joueur place ses 12 cartes à jouer en quatre rangées verticales de trois cartes face cachée devant lui. Pour terminer, chaque joueur révèle deux cartes de son choix.

## DÉBUT D'UNE MANCHE

Le joueur avec la somme la plus élevée (total des points) des deux cartes visibles peut commencer la première manche.

**Exemple :** le joueur A révèle un 12 et un -2, la somme obtenue est 10. Le joueur B révèle un 4 et un 2, la somme obtenue est 6. Comme le joueur A a révélé la plus grande somme, il peut commencer.

Le joueur qui a terminé la manche actuelle peut commencer la manche suivante.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence en tirant une carte. Le joueur peut choisir la première carte retournée de la défausse ou la première carte face cachée de la pioche.

S'il se décide pour la carte visible de la défausse, il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible.

Il peut choisir librement entre les cartes visibles et cachées et les cartes cachées ne doivent pas être retournées ni regardées. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de défausse.

S'il se décide pour la carte face cachée de la pioche, il peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles). S'il veut garder la carte tirée, il l'échange avec l'une de ses cartes comme décrit ci-dessus. S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la dépose sur la pile de défausse, mais doit révéler une de ses cartes. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

La manche se termine quand un joueur a révélé toutes ses cartes. Tous les joueurs suivants peuvent toutefois encore jouer une fois pour terminer le tour de table. À la fin de la manche, les points des cartes visibles et cachées de chaque joueur sont comptabilisés et ajoutés au score obtenu lors des manches précédentes.

Le joueur qui a terminé la manche doit obtenir le plus petit nombre de points lors du décompte des points de la manche. Si un autre joueur a obtenu un nombre de points inférieur ou égal, la somme de ses points pour cette manche est doublée (figure I). Attention: Cette règle ne s'applique qu'aux points positifs, pas aux points zéro ou négatifs.

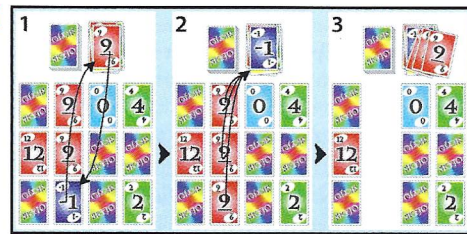
I

A	B	C
5+2-2+3+1+1-1+3-2 = 10	1-2+1+3+7-1+12+4-1 = 24	2+2-2-1+5+2+3-1 = 10

**Exemple :** le joueur A révèle toutes ses cartes et termine la manche. À la fin de la manche, il a obtenu 10 points, le joueur B a 24 points et le joueur C a également 10 points. Le joueur A n'a pas le plus petit nombre de points, de sorte que ses points sont doublés à 20.

**Règle spéciale :** si un joueur révèle ou place trois cartes identiques dans une rangée verticale, le joueur doit déposer toute la rangée de cartes sur la défausse (figure II). Cette règle est également valable lors du dernier tour d'une manche, lorsque toutes les cartes sont retournées et additionnées pour le décompte des points. Si une rangée de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les trois cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.

II



## FIN DE LA PARTIE

À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont ajoutés au score total obtenu lors des manches précédentes. Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus. Le joueur avec le plus petit score gagne la partie.

Chers amateurs de jeux de société, avez-vous apprécié le jeu SKYJO ? Alors soutenez-nous en laissant un commentaire/une évaluation chez votre distributeur de confiance. Un grand merci !

Pour toute question ou suggestion d'amélioration, écrivez-nous à : [info@magilano.com](mailto:info@magilano.com)