

Règles du Skip-Bo

Comment jouer au Skip-Bo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à vider entièrement son **stock** de cartes en construisant des **séries croissantes** de 1 à 12 au centre de la table.
- **Mécanique principale** : Piocher des cartes, compléter des séries centrales et gérer ses **pires de défausse** personnelles pour se débarrasser de son stock.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur dont le **stock** est vide gagne, même s'il lui reste des cartes en main ou dans ses défausses.

Salut les amis ! Vous avez une boîte de Skip-Bo sous le bras et vous voulez lancer une partie sans vous prendre la tête ? Parfait, installez-vous confortablement, je vous explique tout ça comme si on était autour de la table. C'est un jeu de cartes super accessible dès 7 ans, pour 2 à 6 joueurs, et une fois que vous aurez pigé le principe, vous serez accros. Si vous aimez les jeux de cartes où il faut gérer ses ressources, vous aimerez aussi le [Skyjo](#) qui partage cette même logique de gestion maline !

Ce que contient la boîte

Dans votre boîte de Skip-Bo, vous trouverez :

- 144 **cartes numérotées** de 1 à 12
- 18 **cartes Skip-Bo** (ce sont les jokers du jeu, on y reviendra)

Rien d'autre, pas de plateau, pas de dé, juste un bon gros paquet de 162 cartes. Simple et efficace !

Mise en place de la partie

Distribuer les stocks

Commencez par bien mélanger toutes les cartes ensemble. Ensuite, distribuez à chaque joueur un **stock** de cartes faces cachées :

- **30 cartes** par joueur si vous êtes 2, 3 ou 4
- **20 cartes** par joueur si vous êtes 5 ou 6

Chaque joueur place son **stock** à sa droite, bien empilé, puis retourne uniquement la **carte du dessus** face visible. Interdiction de regarder les cartes en dessous, c'est la surprise ! Tout au long de la partie, la carte du dessus de votre stock doit toujours être visible.

Constituer la pioche

Les cartes restantes sont posées au centre de la table en un tas face cachée : c'est la **pioche**. C'est tout, vous êtes prêts ! Au départ, il n'y a rien d'autre sur la table que les stocks et la pioche. Les **séries centrales** et les **pires de défausse** apparaîtront au fil du jeu.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Le tout premier tour

Le joueur à gauche du donneur commence. Il prend **5 cartes** de la **pioche** pour constituer sa **main**. Ensuite, il regarde ce qu'il a en main ET la carte visible sur son **stock**. S'il possède une carte **1** ou une carte **Skip-Bo** (le joker), il peut lancer une **série** au centre de la table. Et bonne nouvelle, il peut jouer autant de cartes qu'il veut dans le même tour !

Par exemple : vous avez deux cartes 1 ? Lancez deux séries. Vous avez aussi une carte 2 ? Posez-la sur l'une des séries. Vous avez vidé vos 5 cartes de main ? Rechargez immédiatement 5 nouvelles cartes depuis la **pioche** et continuez de jouer.

Quand vous ne pouvez plus ou ne voulez plus jouer, vous terminez votre tour en posant **une carte de votre main** devant vous pour créer votre première **pile de défausse**. Attention : on ne

défausse jamais une carte du stock, uniquement une carte de la main !

Les tours suivants

À chaque nouveau tour, vous commencez par **compléter votre main à 5 cartes**. S'il vous reste 2 cartes, vous en piochez 3. S'il ne vous en reste aucune, vous en piochez 5.

Ensuite, vous pouvez jouer des cartes provenant de **trois sources différentes** :

- La **carte du dessus de votre stock** (c'est la priorité absolue !)
- La **carte du dessus** de chacune de vos **pires de défausse**
- Les cartes de votre **main**

Vous jouez autant de cartes que vous le souhaitez, tant qu'elles complètent une série au centre de la table. Et comme toujours, vous terminez en défaussant une carte de votre main sur l'une de vos piles de défausse.

Les séries centrales et les cartes Skip-Bo

Comment fonctionnent les séries

Les **séries** se construisent au centre de la table et respectent une règle très simple : elles commencent toujours par un **1** et grimpent carte par carte jusqu'à **12**. On ne peut pas sauter de numéro. Quand une série atteint 12, elle est **terminée** : on la retire du jeu et l'emplacement redevient libre.

Il peut y avoir au maximum **4 séries** en même temps au centre de la table. Si les 4 emplacements sont pris et qu'aucune série n'est terminée, il faut compléter celles qui existent avant d'en créer de nouvelles.

Le pouvoir des cartes Skip-Bo

Les **cartes Skip-Bo** sont vos meilleures amies ! Elles font office de **joker** et peuvent remplacer n'importe quel numéro. Une série en est à 7 et vous n'avez pas de 8 ? Posez un Skip-Bo et la série passe à 8. Vous pouvez même terminer une série avec un Skip-Bo à la place du 12.

Petite astuce : essayez de ne pas « gaspiller » vos cartes Skip-Bo trop tôt. Gardez-les pour

débloquer votre **stock** aux moments clés, c'est souvent ce qui fait la différence entre gagner et perdre !

Les piles de défausse

Chaque joueur peut créer jusqu'à **4 piles de défausse** personnelles devant lui. Ces piles peuvent contenir autant de cartes que vous voulez et dans **n'importe quel ordre**. Seule la carte du dessus de chaque pile est jouable.

C'est ici que la stratégie entre en jeu ! Essayez d'organiser vos défausses intelligemment : regrouper les cartes par numéro ou dans un ordre décroissant peut vous aider à les réutiliser plus facilement lors des tours suivants. Un peu comme dans [6 qui prend !](#) où anticiper ce que vous posez fait toute la différence.

Ce qu'il faut retenir à chaque tour

Pour ne rien oublier, voici le résumé de chaque tour en 4 étapes :

- **1. Piocher** pour compléter votre main à 5 cartes.
- **2. Jouer** autant de cartes que possible (ou que vous le souhaitez) depuis votre stock, vos défausses et votre main sur les séries centrales.
- **3. Re-piocher** 5 nouvelles cartes si vous avez vidé toute votre main, et continuer de jouer si vous le pouvez.
- **4. Défausser** une carte de votre main sur l'une de vos piles de défausse pour terminer votre tour.

Gardez toujours un œil sur le stock de vos adversaires ! Si la carte visible de leur stock peut être jouée sur une série en cours, réfléchissez à deux fois avant de la compléter pour eux.

Mieux vaut parfois « bloquer » un adversaire que jouer une carte inutilement. C'est ce sens tactique qui rend le Skip-Bo addictif, un peu comme la dimension bluff qu'on retrouve dans les [règles du Président](#).

[IMAGE_FIN]

La pioche est vide, que faire

Si la **pioche** s'épuise en cours de partie, pas de panique ! On récupère toutes les **séries terminées** (celles qui ont atteint 12 et ont été écartées), on les mélange bien, et elles deviennent la nouvelle pioche. Le jeu continue normalement.

Fin de partie et décompte des points

Victoire simple

Dès qu'un joueur vide entièrement son **stock**, il gagne la partie, même s'il a encore des cartes en main ou dans ses piles de défausse. C'est aussi direct que ça !

Partie en plusieurs manches avec score

Si vous voulez corser l'affaire, jouez en plusieurs manches. À la fin de chaque manche, le gagnant marque des points :

Élément	Points gagnés
Prime de victoire	25 points
Par carte restante dans le stock de chaque adversaire	5 points par carte

Le premier joueur à atteindre **500 points** remporte la partie complète. C'est une super façon de prolonger le plaisir sur toute une soirée !

Variantes pour pimenter vos parties

Jeu par équipe

Vous êtes 4 ou 6 ? Formez des **équipes de 2** ! Les partenaires ne doivent pas être assis côte à côte. À son tour, un joueur peut jouer les cartes du **stock** et des **piles de défausse** de son coéquipier, mais c'est lui seul qui décide. Il donne des instructions comme « joue ta carte 4 ». Attention : le coéquipier doit rester silencieux. S'il parle pour donner un conseil, il est pénalisé de **2 cartes supplémentaires** ajoutées face cachée sur son stock. Pour gagner en équipe, les

deux stocks doivent être vidés.

Partie rapide

Envie d'une partie express ? Réduisez simplement le nombre de cartes dans les stocks au départ. Par exemple, 15 ou même 10 cartes par joueur. Moins il y a de cartes, plus la partie file vite. Parfait pour une partie entre deux manches de [Lama](#) !

Cas particuliers et pénalités

- Si un joueur **pioche trop de cartes** par erreur, il doit ajouter toutes les cartes en trop sur son **stock**. Aïe, ça rallonge la partie pour lui !
- Si un joueur **joue alors que ce n'est pas son tour** et qu'on s'en aperçoit, il doit arrêter immédiatement. Le jeu reprend là où il aurait dû être, et le fautif ne pourra pas re-piocher au début de son prochain tour. Si personne ne remarque, tant pis, la partie continue normalement.
- En **jeu par équipe**, un joueur qui a vidé son stock peut continuer à jouer avec sa main et ses piles de défausse pour aider son coéquipier.