

Règles du Skyjo

Comment jouer à Skyjo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Avoir le moins de points possible à la fin de la partie.
- **Mécanique principale** : Échanger, défausser et retourner des cartes pour réduire le total de ses 12 cartes.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le score le plus bas quand quelqu'un atteint 100 points remporte la partie.

Skyjo, c'est LE jeu de cartes qui rend accro dès la première manche. Le principe est hyper simple : chacun a 12 cartes devant soi, mais la plupart sont face cachée. À chaque tour, tu essaies de te débarrasser des grosses valeurs et de garder les petites. C'est malin, c'est rapide, et ça se joue de 2 à 8 joueurs. Allez, on installe tout ça !

Le matériel de jeu

Dans la boîte, tu trouveras **150 cartes** avec des valeurs allant de **-2 à 12**. C'est tout ce dont tu as besoin. Pas de plateau, pas de pions, juste un bon paquet de cartes bien colorées. Simple et efficace, un peu comme pour le [6 qui prend !](#) qui mise aussi sur la simplicité du matériel.

Mise en place d'une manche

Distribution des cartes

Mélange toutes les cartes et distribue **12 cartes face cachée** à chaque joueur. Chacun dispose ses 12 cartes devant lui en formant un rectangle de **4 colonnes et 3 lignes**, toujours face

cachée. Personne ne regarde ses cartes à ce stade !

Création de la pioche et de la défausse

Les cartes restantes forment la **pioche** (face cachée, au centre de la table). Retourne la première carte de la **pioche** et pose-la face visible juste à côté : c'est le début de la **pile de défausse**.

Qui commence

Chaque joueur retourne **2 cartes de son choix** parmi ses 12. Le joueur dont la somme des deux cartes visibles est la plus élevée commence la manche. En cas d'égalité, on départage comme on veut (le plus jeune, un pierre-feuille-ciseaux, bref, amusez-vous).

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À ton tour, tu as le choix entre deux options. C'est là que ça devient tactique !

Option 1 : prendre la carte du dessus de la défausse

Tu vois la carte visible sur le dessus de la **pile de défausse** et elle te plaît ? Prends-la ! Mais attention, tu dois obligatoirement **l'échanger** avec l'une de tes 12 cartes (que cette carte soit face visible ou face cachée, c'est toi qui choisies). Place ta nouvelle carte face visible à la place de l'ancienne, et mets la carte remplacée sur la **défausse**.

Attention : si tu échanges avec une carte face cachée, tu ne la regardes pas avant de faire l'échange. Tu la découvres seulement quand elle part à la **défausse**.

Option 2 : piocher une carte face cachée

Tu préfères tenter ta chance ? Pioche la première carte de la **pioche**. Tu la regardes, puis tu as deux possibilités :

- **Tu la gardes** : tu l'échanges avec une de tes cartes (visible ou cachée), exactement comme dans l'option 1. La carte remplacée va sur la **défausse**.
- **Tu la jettes** : tu la poses sur la **défausse**, mais dans ce cas, tu dois obligatoirement **retourner face visible** une de tes cartes encore cachées.

Petite astuce : si tu pioches une carte à forte valeur (genre un 10 ou un 12), n'hésite pas à la défausser et à retourner une carte cachée. Mieux vaut connaître tes cartes que de garder un gros score dans ta grille !

La règle spéciale des 3 cartes identiques

Voici la mécanique qui pimente vraiment Skyjo et qui peut renverser une manche. Si tu réussis à aligner **3 cartes de même valeur dans une même colonne** (vertical), ces 3 cartes sont immédiatement retirées de ta grille et placées sur la **pile de défausse**. Oui, tu passes de 12 cartes à 9, puis potentiellement à 6 ou même 3 !

Ça fonctionne aussi bien quand tu retournes une carte que quand tu en échanges une. Et c'est valable même lors du dernier tour de la manche. Si la colonne identique se forme suite à un échange, les trois cartes partent à la **défausse** après la carte échangée.

Conseil stratégique : essaie de constituer des colonnes de valeurs élevées identiques (par exemple, trois 12) pour t'en débarrasser d'un coup. C'est le meilleur moyen de faire plonger ton score !

[IMAGE_FIN]

Fin de manche et décompte des points

Déclencher la fin de manche

Dès qu'un joueur a retourné **toutes ses cartes** face visible, il a joué son dernier tour. Chaque autre joueur joue alors **encore un seul tour**, puis la manche s'arrête.

Compter les points

Tous les joueurs retournent leurs cartes encore cachées. Chacun additionne la valeur de toutes

ses cartes restantes. C'est ton score de la manche.

- Un total **positif** s'ajoute à ton cumul des manches précédentes.
- Un total **négatif** se soustrait de ton cumul (et oui, c'est possible grâce aux cartes -2, et c'est super satisfaisant).

La pénalité du joueur qui termine la manche

Attention, c'est le piège classique ! Le joueur qui a déclenché la fin de la manche (celui qui a retourné toutes ses cartes en premier) doit avoir **strictement le score le plus bas** de la manche. Sinon, son total de points pour cette manche est **doublé**.

Exemple : tu termines la manche avec 10 points, mais un autre joueur a aussi 10 points (ou moins). Ton score passe à 20. Aïe ! Cette règle ne s'applique que si ton score est positif.

On retrouve ce type de mécanique « à risque » dans d'autres jeux de cartes comme le [Tamalou](#), où fermer la manche trop tôt peut aussi se retourner contre toi.

Tableau de décompte des points

Voici un tableau pratique pour noter les scores au fil des manches. Si un joueur dépasse les 100 points, c'est la dernière manche !

Manche	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
Total				

Fin de la partie

À la fin de chaque manche, on additionne les points au **score cumulé**. La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse **100 points**. Le joueur qui a le **score total le plus bas** remporte la victoire !

Skyjo est parfait pour des soirées jeux entre amis ou en famille. Si tu aimes ce type de jeu de cartes où il faut observer et calculer, tu adoreras aussi le [Lama](#) ou encore le [That's not a hat](#), qui mettent tes nerfs à rude épreuve de manière tout aussi fun. Bonne partie !