

Règles du SKYJO

But du jeu

Avoir **le moins de points possible** à la fin de la partie.

Mise en place

- Chaque joueur reçoit **12 cartes**, posées **face cachée** en 3 lignes de 4.
- On retourne **2 cartes** de son choix pour commencer. Le joueur qui a le plus de points commence la partie.
- Le reste des cartes forme la **pioche**. À côté, on crée la **défausse** (la pile où l'on pose les cartes qu'on ne veut pas).

Déroulement d'un tour

À ton tour, tu fais **une seule action** :

1. Tu choisis une carte

- soit tu **pioches** une carte face cachée,
- soit tu prends la **carte visible** de la défausse.

2. Tu décides quoi en faire

- **Tu échanges** la carte avec une de tes cartes (face cachée ou visible).
→ La carte remplacée va dans la défausse.
- **OU tu défausses** (= tu jettes) la carte piochée.
→ Dans ce cas, tu dois **retourner** une de tes cartes face cachée.

Règle spéciale : les colonnes

Si tu arrives à faire une **colonne de 3 cartes identiques**, tu peux **retirer toute la colonne** de ton jeu.

→ Ça fait **moins de points**, donc c'est super.

Fin de la manche

Quand un joueur a **toutes ses cartes visibles**, la manche se termine.

Les autres joueurs jouent **un dernier tour**.

On compte les points :

- On additionne les nombres de toutes les cartes visibles.
- Le joueur avec **le moins de points** gagne la manche.

Fin du jeu

Si on a le temps, on joue plusieurs manches.

Le jeu s'arrête quand un joueur atteint **100 points**.

Celui qui a **le plus petit total** gagne la partie.