

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SKYJO



magilano.eu



SKYJO

150 cartes de jeu :



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 gagne la partie.

PREPARATION D'UNE MANCHE

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

Chaque joueur place ses 12 cartes en quatre colonnes de trois cartes face cachée devant lui. Enfin, chaque joueur retourne face visible deux cartes de son choix.

DÉBUT D'UNE MANCHE

Le joueur avec la somme la plus élevée des deux cartes visibles (total des points) commence la 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 commence la partie.

1



Mise en place de départ pour un joueur

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Le joueur peut choisir la première carte retournée de la défausse (**choix 1**) ou la première carte face cachée de la pioche (**choix 2**).

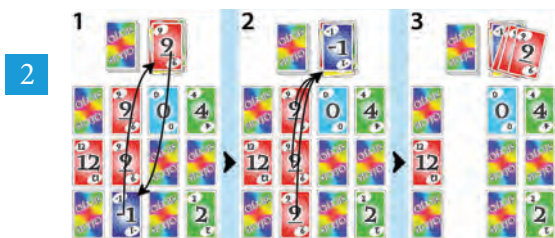
Choix 1 : Prendre la première carte retournée de la

défausse. Le joueur doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses 12 cartes et la poser face visible. Il peut choisir librement entre les cartes visibles et cachées. Les cartes cachées ne doivent pas être vues avant l'échange. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de défausse.

Choix 2 : Prendre la première carte face cachée de la pioche. Le joueur peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles) ou bien la défausser. S'il veut garder la carte tirée, il l'échange avec l'une de ses cartes comme décrit ci-dessus dans le **Choix 1**. S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la dépose sur la pile de défausse et doit retourner face visible 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).

Règle spéciale : Si un joueur révèle ou place 3 cartes identiques dans une colonne, le joueur se débarrasse de ces 3 cartes en les plaçant sur la défausse (rangée de cartes de valeur 9 (fig.2). 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 colonne 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.



FIN D'UNE MANCHE

Quand un joueur a révélé toutes ses cartes, il a joué son dernier tour.

Tous les joueurs suivants jouent encore une fois pour terminer le tour de table.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs ayant encore des cartes face cachée retournent face visible. Chaque joueur comptabilise son total de points.

- Si le total de points est positif, il l'additionne au total de points des manches précédentes.

- Si le total est négatif, il le soustrait au total de points des manches précédentes.

Si le joueur qui a terminé la manche (le 1^{er} à avoir retourné toutes ses cartes) n'a pas obtenu, strictement, le plus petit nombre de points de cette manche, alors, la somme de ses points pour cette manche est doublée (figure 3).

Attention : cette règle ne s'applique qu'aux points positifs



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'ayant pas, strictement, le plus petit nombre de points, ses points sont doublés à 20.

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.



Alexander Bernhardt
Fontanestraße 6
57610 Altenkirchen
Germany
info@magilano.eu



Blackrock
GAMES

Distribué dans les
pays francophones
par Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat