

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 10 000 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

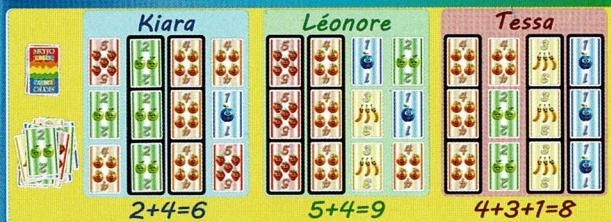


Exemple

Tessa a joué et révélé sa dernière carte. Après un dernier tour de jeu pour Kiara et Léonore, tout le monde révèle ses cartes.



Les points sont calculés sur base des colonnes de 3 cartes identiques (triplets). Léonore remporte la partie avec 9 points !



Auteur & illustrateur : Alexander Bernhardt

Édité par Magilano - www.magilano.com

Distribué par Blackrock Games - www.blackrockgames.fr

Adaptation règles : Damien Falkouska

Boîte France : Tony Rochon

Adaptation France : Amandine Duché-Balke, Damien Falkouska, Ludiloc

Merci aux petits testeurs de l'agglomération de Vichy!

SKYJO JUNIOR



Matériel :

110 cartes (22 de chaque type)



But du jeu :

Le but de Skyjo Junior est de marquer le plus de points possible en réalisant des colonnes de trois cartes identiques.

Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez-en 12 à tout le monde. Ces cartes sont posées **faces cachées** devant chacun·e, de façon à former une grille de 3x4 (4 cartes par ligne, 3 cartes par colonne). Les cartes restantes sont placées à proximité, formant la pioche. La première carte de la pioche est retournée face visible pour former la défausse.

Exemple de début de partie pour 3 personnes (Kiara joue en premier) :



Comment jouer ?

La personne la plus jeune commence.

À votre tour, tirez une carte soit dans la pioche (face cachée), soit dans la défausse (face visible). Choisissez ensuite si vous voulez échanger la carte tirée avec une carte de votre grille, ou non.

Si vous choisissez de le faire, posez la carte tirée - face visible - à la place d'une des cartes de votre grille. Cette carte (qui pouvait être face visible ou non) est placée, face visible, au sommet de la défausse.

Dans le cas contraire, placez la carte tirée sur la défausse et révélez une carte face cachée de votre grille.

Votre tour est terminé. C'est à la personne suivante dans le sens horaire de jouer.

Fin de partie

La partie se termine dès que quelqu'un a révélé toutes ses cartes. Il reste alors un dernier coup à jouer à ses adversaires. Ensuite, tout le monde révèle les cartes faces cachées de son jeu. Calculez alors les points en fonction des colonnes de 3 cartes identiques (triplet). Chaque triplet rapporte autant de point que la valeur indiquée sur les cartes qui le constituent.

Un triplet de 1 vaut donc 1 point, un triplet de 2 vaut 2 points, et ainsi de suite.

La personne qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

