

Alexander Bernhardt

SKYJO

ACTION



Contient : 150 Cartes



BUT DU JEU

Le jeu **SKYJO ACTION** 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 est le vainqueur de la partie. L'objectif du jeu est donc d'obtenir le moins de points possible.

PRÉPARATION DU JEU

Pour la mise en place du jeu, former 2 piles de cartes distinctes :

- Une pile de cartes de jeu contenant des cartes Chiffre et des cartes Etoile.
- Une pile de carte Action.
- Prendre la pile des cartes Action et tirer 4 cartes. Placer ces 4 cartes en rangée faces visibles. Les cartes Action restantes forment la pioche des cartes Action.

Dès qu'on pioche une carte Action parmi les 4 cartes, on la remplace immédiatement par une nouvelle carte de la pioche. Les cartes Action jouées sont posées à côté de la pioche des cartes Action et forment la défausse.

- Chaque joueur reçoit 12 cartes de la pile des cartes de jeu. Placer ensuite une carte de cette pile au milieu de la table, face visible. Cette carte est la base de la pile de défausse pour les cartes de jeu (cartes Chiffre et cartes Etoile). Les cartes restantes forment la pioche des cartes de jeu.
- Chaque joueur place devant lui ses 12 cartes faces cachées en un rectangle composé de 4 cartes en ligne sur 3 cartes en colonne et créant ainsi sa propre zone de jeu. Ensuite chaque joueur retourne 2 cartes de son choix parmi ses 12 cartes.

Exemple de mise en place pour deux joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Le joueur dont la somme des valeurs des 2 cartes révélées est la plus haute commence à jouer. Si l'une des cartes retournées est une carte Etoile, le joueur peut prendre une carte Action face visible et la pose à côté de ses cartes.

Pour toutes les manches suivantes c'est le joueur qui a terminé le dernier tour qui commence. Les joueurs jouent ensuite dans le sens horaire à partir du premier joueur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Lorsque c'est le tour d'un joueur, trois possibilités de jeu s'offrent à lui :

- 1 Tirer une carte de jeu.
- 2 Tirer une carte Action.
- 3 Jouer une carte Action.

1 Tirer une carte de jeu

Il y a deux possibilités :

- a. Tirer la carte située en haut de la pioche.
 - b. Tirer la carte visible située en haut de la défausse.
- a. Le joueur choisit de tirer la première carte de la pioche. Il regarde la carte, il a alors le choix :
- Il décide de garder la carte tirée. Il échange cette carte avec l'une de ses cartes (face cachée ou non). La carte retirée va dans la défausse face visible.
 - Il ne souhaite pas garder la carte tirée. Il la défausse alors et doit retourner l'une de ses cartes face cachée à la place.
- b. Le joueur choisit de tirer la carte de la défausse. Il doit tout de suite l'échanger avec une carte face visible ou non de son jeu. La carte ainsi posée reste face visible. La carte échangée est placée (face visible) sur la défausse.

2 Tirer une carte Action

Il y a deux possibilités :

- Tirer l'une des 4 cartes Action visibles posées sur la table.
- Tirer la première carte de la pioche des cartes Action.

La carte Action tirée est posée à côté des cartes du joueur. Elle pourra être jouée à partir du prochain tour.

3 Jouer une carte Action

Le joueur joue une carte Action et la défausse face visible dans la défausse des cartes Action. Chaque carte Action pourra être défaussée sans être utilisée.

RÈGLE DU SKYJO

Si un joueur révèle ou place **3 cartes identiques dans une colonne**, ou **4 cartes identiques sur une ligne** le joueur se débarrasse de ces cartes en plaçant sur la défausse. C'est le Skyjo.

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 ou une ligne de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.

FIN D'UNE MANCHE

La manche se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait révélé toutes ses cartes. Tous les joueurs suivants jouent encore une fois pour que tout le monde ait joué le même nombre de tour, puis la manche se termine.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la manche on additionne, pour chaque joueur, les points de ses cartes visibles et non visibles, que l'on ajoute à son score. Les cartes Chiffre doivent être comptées pour la valeur qui est affichée. Les cartes Étoile comptent pour 0 point. Les cartes Action qui se trouvent encore dans le jeu d'un joueur valent chacune **10 points**

Si le joueur qui a terminé la manche (le 1er 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. Attention : cette règle ne s'applique qu'aux points positifs.

FIN DE 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.



A	B	C																																																	
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">★</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">-1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">-2</td><td style="text-align: center;">3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">10</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">-2</td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: white; color: black; padding: 2px;">$10+2-2-1+3-2=10$</p>	★	2	-1	0	-2	3	10	0	-2	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td colspan="3" style="text-align: center;">+10</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">1</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">★</td><td style="text-align: center;">★</td><td style="text-align: center;">★</td><td style="text-align: center;">2</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">-1</td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: white; color: black; padding: 2px;">$7+4+1+1+2-1+10=24$</p>	0	+10				12	7	4	1		★	★	★	2		12	0	1	-1		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">-10</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">-2</td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">★</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">★</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">11</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">★</td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: white; color: black; padding: 2px;">$2+2-2+11+5+2-10=10$</p>				-10		2	-2	5	★		0	0	2	★		2	11	0	★	
★	2	-1																																																	
0	-2	3																																																	
10	0	-2																																																	
0	+10																																																		
12	7	4	1																																																
★	★	★	2																																																
12	0	1	-1																																																
			-10																																																
2	-2	5	★																																																
0	0	2	★																																																
2	11	0	★																																																

Exemple : Grâce à sa carte action « Échange de carte avec un autre joueur », le joueur A révèle la dernière carte du joueur C et termine ainsi la manche en cours. Le joueur A, à la fin de la manche a 10 points, le joueur B 24 points et le joueur C également 10 points.

Le joueur A n'a pas le plus petit nombre de points, ce qui double ainsi ses points, le menant à un total de 20 points.

CARTES ÉTOILE



- A chaque fois qu'une carte Etoile est placée ou révélée dans la main d'un joueur, celui-ci peut prendre l'une des 4 cartes Action posées de façon visible ou la carte cachée située en haut de la pioche des cartes Action. Il la place à côté de sa zone de jeu.

Cette règle s'applique également :

- Lorsqu'une carte Etoile face visible est prise dans la pile de défausse.
- Au début d'une manche, si un joueur révèle une carte Etoile lors de la mise en place. Attention ! En fin de manche, les cartes Etoile révélées ne donnent pas le droit de prendre une carte Action. Il en est de même lors d'un échange de carte.
- Les cartes Etoile ont une valeur égale à 0.
- Les cartes Etoile peuvent prendre la valeur numérique de toutes les cartes numérotées dans la ligne ou la colonne respective. Elles font office de joker, et peuvent prendre brièvement la valeur numérique déclarée par le joueur. Ceci est valable à la fin d'un tour et d'une manche, ce qui peut permettre de faire disparaître des lignes ou colonnes.
- Il est possible de supprimer une ligne ou une colonne complète de cartes Etoile, mais ce n'est pas obligatoire.
- Une colonne de cartes Etoile rapporte -10 points
- Une ligne de cartes Etoile rapporte -15 points.

CARTES ACTION



- Toutes les cartes Action prises ne pourront être jouées qu'à partir du tour suivant (à moins qu'une carte Action ne donne une instruction différente).
- Les cartes Action ne peuvent pas être jouées dans le dernier tour (après qu'un joueur ait révélé toutes ses cartes).
- Il n'y a pas de limite pour le nombre de carte Action qu'un joueur peut avoir.

Astuces :

- Pour les débutants, il est recommandé de retirer du jeu les cartes « Voler une carte » et « Retirer une carte ».
- Grâce à la variante (sélection ciblée) des cartes Action utilisées dans le jeu, l'expérience de jeu pourra être transformée.

VARIANTES DE JEU

- Partie avec une seule pile de jeu.

5 à 10 cartes Action sont mélangées dans le jeu de cartes à jouer. Si un joueur tire ou retourne l'une d'entre elles, il peut la conserver ou la placer sur la pile de défausse. Dans tous les cas, il doit alors piocher une carte du jeu de cartes à jouer.

- Jouer avec les cartes Chiffre et les cartes Etoile.

Les cartes Chiffre et Etoile sont mélangées, comme d'habitude, dans la pile des cartes de jeu. Les cartes Action ne sont pas utilisées. Les règles restantes demeurent inchangées.

(Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs)

- Augmenter le nombre de joueurs maximal avec 2 joueurs supplémentaires.

En faisant passer le nombre de cartes dans le jeu de chaque joueur de 12 à 9. Au début de chaque tour, les joueurs forment un carré de 3x3 cartes. 1 seule carte est rendue visible.

- Jouer avec les cartes Chiffre uniquement.

Les cartes Etoile et les cartes Action ne sont pas utilisées. Les règles restantes demeurent inchangées.

(Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs)

CARTES ACTION

Retirer une carte à chaque joueur



Chaque joueur retire à tour de rôle, dans le sens horaire, une carte de **votre choix** (carte Chiffre, carte Etoile ou carte Action) et la pose sous la pile de défausse concernée. Il tire une carte de remplacement de la pioche, qu'il place face visible dans l'espace créé.

Échanger ses propres cartes



Échangez l'une avec l'autre deux de vos cartes. Les deux cartes pourront être prises face cachée ou non, et posées face cachée ou non.

Tours supplémentaires



En jouant cette carte, vous pouvez jouer deux tours supplémentaires immédiatement.

Piocher 3 cartes



Piochez 3 cartes de la pioche des cartes de jeu et gardez-en une si vous le souhaitez. Les cartes restantes seront déposées dans l'ordre que vous souhaitez sur la pile de défausse. Si vous ne souhaitez prendre aucune carte, alors vous devrez retourner l'une des cartes non visibles de votre propre jeu.

Regarder une colonne ou une ligne



Vous pouvez regarder les cartes non visibles d'une colonne ou d'une ligne entière dans votre propre jeu ou dans celui d'un autre joueur.

Défense et tour supplémentaire



Aussi longtemps que cette carte Action se trouve dans votre jeu, elle peut vous protéger une fois d'une carte Action d'attaque. Lorsqu'une attaque est effectuée à votre égard, sa protection est automatiquement activée et la carte Action de défense est posée sur la pile de défausse. Pour vous débarrasser de cette carte, vous pouvez la jouer. C'est alors que sa protection sera interrompue, et vous disposerez d'un tour supplémentaire.

Jouer une carte action de la défausse des cartes actions



Choisissez une carte Action de la pile de défausse des cartes actions et jouez-là immédiatement. Vous pouvez également jouer cette carte si la défausse est vide.

Voler une carte action et la jouer immédiatement



Prenez une carte Action d'un autre joueur et jouez-là immédiatement. Vous pouvez également jouer cette carte si vos adversaires n'ont pas de cartes Action.

Échange de carte avec un autre joueur.



Echangez une carte avec deux joueurs ou deux cartes avec un joueur. Ces deux cartes peuvent être prises face visible ou cachée et placées face visible ou cachée.



© 2019 Alexander Bernhardt.

Tous droits réservés.

Fabriqué en Allemagne.

Magilano

Alexander Bernhardt

Fontanestr. 6

57610 Altenkirchen

Germany



Blackrock
GAMES

Distribution France :

Blackrock Games

10 rue des Pâles

63540 Romagnat

France