Les faiseurs de liens présentent **SKYJO**



2 à 8 **10 à 30 minutes selon les objectifs fixés**

Matériel - 150 cartes, un bloc de feuille de score, règle du jeu

Compétences nécessaires
Connaître les nombres de -2 à 12 et leur rangement croissant.

Matériel





5 cartes -2 15 cartes 0 10 cartes -1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ,10, 11 et 12

▶ Présentation rapide

◆ Votre objectif sera, d'avoir le moins de points possible en fin de partie.
Vos points sont comptés en en additionnant les chiffres sur les cartes placées devant vous.

▶ Déroulement - Résumé

- **En début de manche chacun reçoit 12 cartes**, faces cachées, à poser devant lui en 4 colonnes.

Une carte de la pioche rassemblant les cartes non distribuées est retournée.

- À chaque tour, le joueur pourra essayer de remplacer ses cartes par d'autres de plus petites valeurs. (voir les règles dans la vidéo).
- Il pourra se débarrasser d'une colonne de cartes quand elles seront de la même valeur.

Fin de partie

Quand un joueur aura retourné toutes ses cartes, les autres pourront jouer une dernière fois.
Le vainqueur de la manche sera celui qui a le moins de points.

▶ La règle en vidéo et en PDF

Une vidéo des règles expliquées pendant une partie par **expliquemoica**
Une vidéo des règles expliquées par **Des étoiles dans les jeux**
La règle en PDF chez **JeuxStrategie**

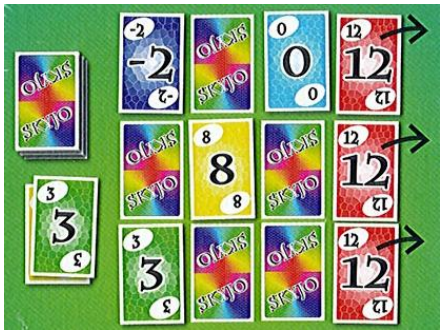
https://ludicity.fr/qr/1s1j-0003

▶▶ <u>Conseil important :</u> Mélanger bien les cartes avant chaque partie

Le nombre important de cartes fait que les mélanger efficacement vous prendra un peu de temps mais cette étape est indispensable.

▶ Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de montrer toutes les cartes et de bien expliquer chacune des quelques règles.
- Proposer à l'enfant de mettre ses cartes dans le sens de la lecture du grand nombre central et de garder ses cartes dans ce même sens tout au long du jeu.
- La stratégie la plus évidente au départ sera celle qui consiste à se séparer des cartes aux plus grosses valeurs dont les couleurs, jaune et rouge facilitent la reconnaissance. D'autres stratégies de jeux viendront par la suite.



Propositions pour faciliter l'usage du jeu

Pour écourter la partie, vous pouvez fixer un nombre de manches maximum ou un nombre inférieur à 100 pour le score.

▶ Trois variantes, autres manières de jouer

Variante 1 Un joueur peut maintenant supprimer des cartes de son tableau de deux façons. Dès qu'un joueur a placé : une colonne de minimum 3 cartes identiques ou une ligne de 4 cartes identiques.

Variante 2 Ajouter une 5eme colonne.

Variante 3 Jouer avec deux « défausses » : Après la distribution des cartes, disposer deux cartes faces visibles près de la pioche. Pendant son tour, un joueur peut maintenant choisir une carte face cachée de la pioche ou une carte face visible dans l'une des deux défausses. A la fin de son tour, un joueur doit défausser une carte dans une des deux défausses au choix. Si une défausse est vide, il doit alors défausser sa carte dans celle-ci.

▶ Pour jouer à deux

- SKYJO, se joue parfaitement à deux.



Amusez-vous bien !

SKYJO a été créé et illustré par Alexander BERNHARDT. Il est édité par **MAGILANO**.

Création et diffusion de la fice : ludicity

D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR