

SKYJO

ACTION

Alexander Bernhardt

But du jeu

Dans Skyjo Action, c'est la personne qui totalisera le moins de points qui l'emporte ! Jouez plusieurs manches, jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 100 points. La personne avec le moins de point gagne alors la partie.

150 Cards:

3 x



11 x



15 x



7 x



3 x



3 x



...pour vos idées...



magilano.com



Mise en place

Commencez par séparer les cartes en deux paquets :

- Un paquet contenant les cartes Chiffre et les cartes Étoile
- Un paquet contenant les cartes Action illustrées ci-dessous*.



* Remarque : Pour un plaisir renouvelé, lorsque le jeu vous sera assez familier, sentez-vous libre d'ajouter progressivement les autres cartes Action. Vous pouvez en effet varier à votre guise les actions disponibles durant vos parties.

Mélangez chaque paquet séparément, puis :

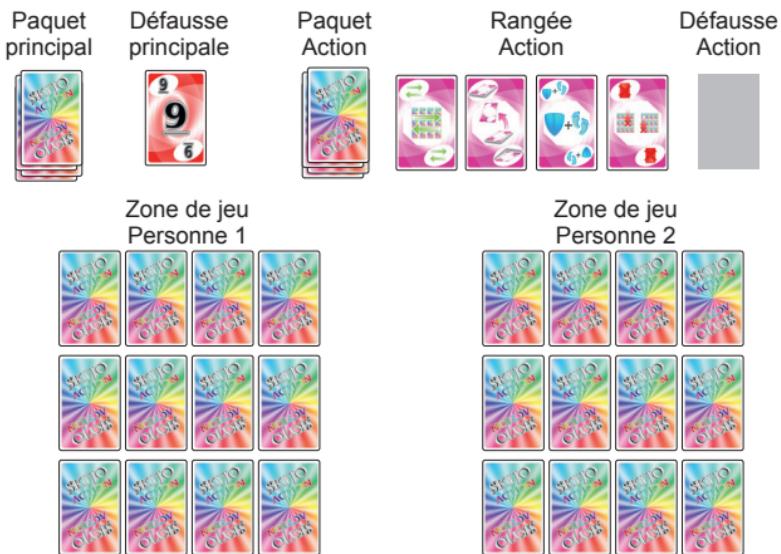
- Les 4 premières cartes du paquet Action sont retournées faces visibles en une rangée, à côté du paquet. Gardez de la place au bout de cette rangée afin de constituer la défausse Action.

À chaque fois qu'une carte Action est prise dans la rangée Action, elle est immédiatement remplacée par la carte du sommet du paquet.

- Tout le monde reçoit 12 cartes du paquet de cartes Chiffres/Étoile, puis dispose devant soi ces 12 cartes faces cachées en un rectangle de 4 cartes par ligne sur 3 cartes par colonne (voir illustration). Deux de ces cartes sont retournées aléatoirement, faces visibles. Additionnez la valeur de ces 2 cartes. La personne dont la somme des valeurs est la plus élevée sera la première à jouer lors de la première manche (puis, jouez dans le sens horaire). Si vous retournez une étoile, prenez une carte au choix dans la rangée Action et placez-la à côté de votre zone de jeu. Réapprovisionnez ensuite la rangée Action.

Les cartes Chiffre/Étoile restantes sont ensuite posées en un paquet au centre de la table. Nous l'appellerons le paquet principal. La carte du sommet est retournée à côté du paquet : il s'agit de la première carte de la défausse principale.

Exemple de mise en place pour 2 personnes:



Comment jouer ?

Une partie de Skyjo Action se compose d'un certain nombre de manches. Lors de chacune de ces manches, effectuez une de ces trois actions, au choix :

- 1) Prendre une carte Chiffre/Étoile
- 2) Prendre une carte Action
- 3) Activer une carte Action

1) Prendre une carte Chiffre/Étoile

Vous pouvez :

- a) Prendre la carte face cachée au sommet du paquet principal **OU**
- b) Prendre la carte face visible au sommet de la défausse principale.

a) Si vous choisissez de prendre la carte face cachée au sommet du paquet principal, regardez-la et choisissez de la garder ou de la défausser. Si vous décidez de la garder, posez-la face visible à la place d'une de vos 12 cartes (peu importe que cette carte soit face cachée ou non). La carte que vous écartez de votre jeu va au sommet de la défausse principale, face visible.

Si cette carte ne vous intéresse pas, vous pouvez décider de la défausser. Posez-la, face visible, sur la défausse principale. Ensuite, retournez une de vos cartes cachées afin qu'elle soit face visible.

2) Prendre une carte Action

Vous pouvez :

- Prendre la carte face cachée au sommet du paquet Action

OU

- Prendre une carte face visible dans la rangée Action (ensuite, réapprovisionnez la rangée).

Posez la carte Action que vous avez prise à côté de votre zone de jeu. Vous pouvez l'activer à partir tour suivant.

3) Activer une carte Action

1) Prendre une carte Chiffre/Étoile

Défaussez, face visible au-dessus de la défausse Action, une carte Action en votre possession afin de profiter de son effet (voir Cartes Action, ci-après). Vous pouvez également choisir de défausser une carte Action sans déclencher son effet.

Cartes Action



- Une carte Action ne peut pas être activée durant le tour où elle a été prise, mais seulement à partir du tour suivant (sauf mention contraire).
- Il est interdit de jouer une carte Action à partir du moment où la fin de la manche a été déclenchée.
- Vous pouvez posséder autant de cartes Action que vous le souhaitez.

(La partie qui suit (descriptif des 9 cartes Action) doit tenir sur une seule page. Si c'est possible, caser ça ici. Si pas, caser ça en page 7, avant les variantes.)

Les effets des cartes Action sont les suivants :



Échangez deux de vos cartes avec une autre personne, ou réparties entre deux personnes. Vous pouvez échanger des cartes faces visibles ou cachées. Les cartes visibles restent visibles, les cartes cachées restent cachées.



Intervertissez la position de deux de vos cartes. Elles peuvent être prises faces cachées ou non, et restent posées sur la même face.



Piochez 3 cartes au sommet du paquet principal. Gardez-en une si vous le souhaitez. Placez les cartes restantes, faces visibles et dans l'ordre de votre choix, sur la pile de défausse. Si vous ne prenez aucune carte, retournez face visible une des cartes de votre jeu.



Regardez les cartes faces cachées d'une colonne ou d'une ligne entière dans votre jeu ou dans un jeu adverse.



Retirez une carte du jeu de chaque adversaire et placez-la sous la défausse principale. Il peut s'agir d'une carte Chiffre, Étoile ou Action. Remplacez ensuite chaque carte Chiffre/ Étoile retirée par la carte au sommet du paquet principal. Les cartes Action retirées ne sont pas remplacées.



Jouez deux tours supplémentaires immédiatement.



Cette carte vous protège de l'effet négatif d'une carte Action vous ciblant. Si l'effet négatif d'une carte Action vous cible, vous pouvez défausser cette carte au lieu de subir cet effet. Vous pouvez également activer cette carte pour la défausser et jouer un tour supplémentaire.



Jouez immédiatement une carte de votre choix de la défausse Action.



Volez une carte Action dans un jeu adverse jouez-la immédiatement.

Skyjo !

Vous possédez une colonne de 3 cartes identiques ou une ligne de 4 cartes identiques (après avoir retourné ou remplacé une de vos cartes) ? Formidable, vous pouvez déclencher le pouvoir du Skyjo ! Vous pouvez immédiatement vous débarrasser de toute cette ligne / colonne en défaussant les cartes qui la constituent sur la défausse principale, dans l'ordre de votre choix.

Cartes Étoile



- Lorsque vous piochez ou révélez une carte Étoile, vous pouvez piocher une carte Action (face visible dans la rangée ou face cachée au sommet du paquet). Posez cette carte à côté de votre zone de jeu. Cela s'applique également si vous retournez une carte Étoile lors de la mise en place, ou si vous récupérez une carte Étoile depuis la défausse. En revanche, cela ne s'applique pas lorsque vous retournez vos cartes non-visibles en fin de manche, ni si vous récupérez une étoile lors d'un échange de cartes.

- La valeur d'une carte Étoile est de 0.
- Une carte Étoile peut être utilisée comme Joker afin de déclencher le pouvoir du Skyjo. Autrement dit, vous pouvez considérer que l'étoile remplace la valeur de votre choix afin de faire disparaître une ligne ou une colonne. Vous pouvez aussi profiter de cet effet en fin de manche, lorsque vous retournez vos cartes non-visibles.
- Vous pouvez supprimer une colonne / ligne complète de cartes Étoile. Cependant, si vous les conservez, vous obtenez un bonus en fin de manche. Une colonne complète d'étoiles rapporte -10 points. Une ligne complète d'étoiles rapporte -15 points.

Fin d'une manche

La fin d'une manche est déclenchée lorsque toutes les cartes d'une personne sont faces visibles*. On termine alors le tour, afin que tout le monde ait joué autant de fois. On passe ensuite au décompte des points.

* La carte qui, une fois retournée, déclenche la fin de la manche peut avoir été retournée par une autre personne, grâce aux effets des cartes Action. Dans ce cas, on considère que c'est la personne qui a utilisé la carte Action – et donc provoqué le dévoilement de la dernière carte – qui a déclenché la fin de la manche.

Décompte des points

Une fois la manche terminée, retournez toutes les cartes de votre jeu, si ce n'est déjà le cas. Additionnez ensuite toutes les valeurs de vos cartes. Les cartes Chiffres valent autant que la valeur affichée. Les cartes Étoile valent 0. Les cartes Action inutilisées rapportent 10 points à leur propriétaire. Vous obtenez ainsi votre score pour la manche.

Attention ! La personne qui a déclenché la fin de la manche en dévoilant la dernière carte de son jeu reçoit une pénalité si elle n'a pas obtenu strictement le score le plus bas de la manche. Si la pénalité s'applique, le score de cette personne pour la manche est doublé !

La personne qui a obtenu le score le plus élevé de la manche jouera en premier dans la manche suivante (puis, jouez dans le sens horaire).

I**A**

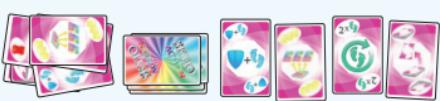
$$10+2-2-1+3-2=10$$

B

$$7+4+1+1+2-1+10=24$$

C

$$2+2-2+11+5+2-10=10$$

II**A**

$$-1-1-2-1=-5$$

B

$$2+3+6-1+10-10=10$$

C

$$-1-1-2-2-1=-7$$

En activant le pouvoir de sa carte Action, Suzie révèle la dernière carte de Célia, ce qui déclenche la fin de la manche en cours. Suzie obtient un total 10 points, Félix totalise 24 points et Célia totalise 10 points. Comme Suzie – qui a déclenché la fin de la manche – n'a pas strictement le score le plus bas, elle reçoit une pénalité. Ses points pour la manche sont doublés, et donc portés à 20 points.

Fin de partie

Tout au long de la partie, additionnez le score de chacune de vos manches avec celui des manches précédentes. Dès que quelqu'un atteint ou dépasse 100 points à la fin d'une manche, la partie est terminée.

La personne qui totalise le moins de points remporte la partie !

Variantes

Afin de renouveler le plaisir, vous pouvez librement appliquer les variantes suivantes :

- **Un seul paquet** : Lors de la mise en place, sortez 5 à 10 cartes Action au choix du paquet Action, et mélangez-les au paquet principal. Rangez les cartes Action restantes dans la boîte. En cours de partie, si vous prenez ou retournez une carte Action, choisissez de la conserver près de votre zone de jeu ou de la défausser. Dans tous les cas, piochez une nouvelle carte, en remplacement.

- **Grand groupe** : Vous pouvez jouer avec jusqu'à deux personnes de plus. Pour ce faire, ne distribuez que 9 cartes par personne, et répartissez-les sur un carré de 3x3. Ne révélez qu'une de vos cartes lors de la mise en place.

- **Simple** : Pour des parties plus faciles, jouez sans les cartes Action. (Maximum 6 personnes.)

- **Encore plus simple** : Pour des parties encore plus faciles, jouez sans les cartes Action et sans les cartes Étoile. (Maximum 4 personnes.)



© 2019 Alexander Bernhardt.
Tous droits réservés.
Fabriqué en Pologne.
Magilano Alexander Bernhardt
Fontanestr. 6 - 57610 Altenkirchen,
Allemagne



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr
Adaptation France : Ludiloc