

110 cartes :

22x



22x



22x



22x



22x



SKYJO JUNIOR

Auteur & illustrateur : Alexander Bernhardt

Édité par Magilano
www.magilano.com

Distribué par Blackrock Games
www.blackrockgames.fr

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



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 chacune, 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.

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.



Exemple

Suzie joue et révèle sa dernière carte. Elle mène avec 11 points. Il reste un dernier tour à jouer pour Félix et Léonore. Tout le monde révèle ensuite ses cartes.



Les points sont calculés sur base des colonnes de 3 cartes identiques (triplets). Léonore découvre avec plaisir un triplet supplémentaire d'une valeur de 5, ce qui lui permet de remporter la partie avec 13 points !