

SKYJO

VOYAGE – Règles du jeu

MATÉRIEL :

2 à 4 joueurs, dès 8 ans

3 x 

11 x 

7 x 

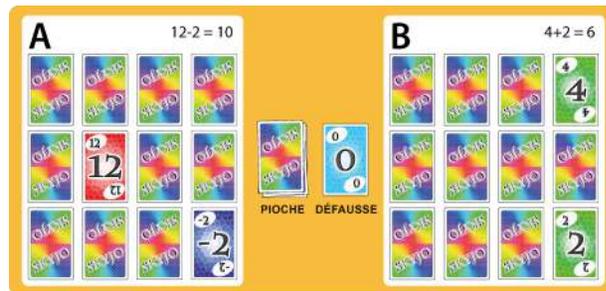
1 x Règles du jeu

BUT DU JEU

Accumulez le moins de points possible sur plusieurs manches. Dès qu'une personne atteint 100 points, la partie s'arrête. C'est la personne avec le plus petit score qui gagne.

MISE EN PLACE

- Tout le monde reçoit 12 cartes et les dispose, faces cachées, en 4 colonnes de 3 cartes devant soi.
- Tout le monde retourne ensuite 2 cartes de son choix, face visible.
- Placez le reste des cartes en une pioche face cachée et retournez la première carte pour former la défausse.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

La personne dont la somme des deux cartes visibles est la plus élevée commence. Ensuite, chaque personne joue à tour de rôle dans le sens horaire.

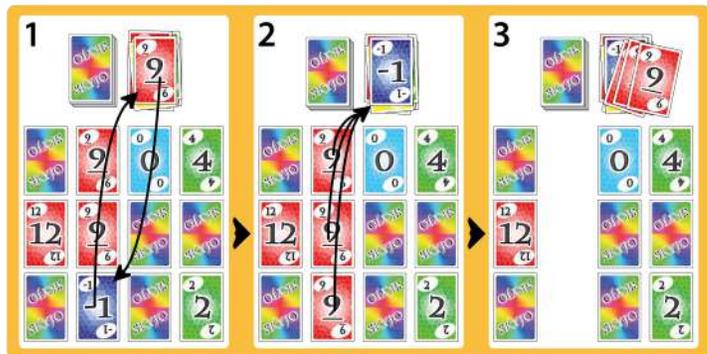
À votre tour, choisissez entre :

1. Prendre la carte visible au sommet de la défausse et l'échanger avec une de vos cartes (visible ou cachée). La carte choisie est posée face visible dans votre jeu. La carte remplacée est placée face visible sur la défausse.
2. Prendre une carte face cachée sur la pioche :
 - Si elle vous plaît, vous pouvez l'échanger avec une de vos cartes. La carte piochée est posée face visible dans votre jeu. La carte remplacée est placée face visible sur la défausse.
 - Si elle ne vous plaît pas, posez-la face visible sur la défausse. En contrepartie, retournez une de vos cartes pour qu'elle soit face visible.

RÈGLE SPÉCIALE

Si trois cartes de même valeur sont révélées faces visibles dans une même colonne, elles sont défaussées immédiatement.

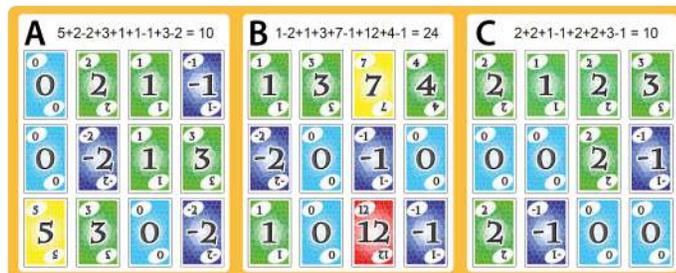
Bien joué !



FIN D'UNE MANCHE

Quand une personne a retourné toutes ses cartes, les autres jouent un dernier tour. Ensuite :

- Toutes les cartes encore faces cachées sont révélées, chez tout le monde. Si vous découvrez ainsi une colonne contenant 3 cartes identiques, défaussez-la.
- Tout le monde additionne ses points (la valeur de toutes ses cartes restantes).
- Attention : Si la personne qui a provoqué la fin de la manche n'a pas le score le plus bas, ses points sont doublés - sauf si son score est négatif.



> Dans cet exemple, si la personne A a déclenché la fin de manche en retournant sa dernière carte, elle doit doubler son score car elle n'a pas strictement le score le plus bas.

FIN DE PARTIE

Prenez note des scores de chaque manche. La partie se termine dès que quelqu'un atteint un score cumulé de 100 points ou plus. La personne avec le plus petit score total remporte la partie !



© 2025 Alexander Bernhardt
Édité par Magilano - Lindenstr. 49
57627 Hachenburg - Allemagne
www.magilano.com

Auteur, illustrateur, graphiste : Alexander Bernhardt
Adaptation France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre



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