



DESCRIPTION

Skyjo est un jeu de cartes créé par Alexander Bernhardt, édité par Magilano, qui se joue de 2 à 8 joueurs pour des parties de 15 à 45 minutes. Le jeu se déroule en plusieurs manches. Il se termine dès qu'un joueur atteint le score de 100 points. Le gagnant est celui qui compte le moins de points. Attention ! Jeu terriblement addictif !



OBJECTIFS

Dans Skyjo, le gagnant est celui qui marque le moins de points. Pour cela, il doit se débarrasser de ses cartes en les retournant et en réussissant à aligner 3 cartes identiques. Intuition et hasard seront vos meilleurs atouts.



COMPÉTENCES

- Mettre en place une stratégie
- Anticiper
- Prendre des risques (mesurés)
- Observer



PARTICIPANTS

2 à 8 participants



MATÉRIEL



DURÉE

30 minutes

- 150 cartes numérotées de -2 à 12
 - * 5 cartes -2
 - * 15 cartes 0
 - * 10 cartes -1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12
- un carnet pour noter les points

Notez que vous aurez les mains libres pour jouer !

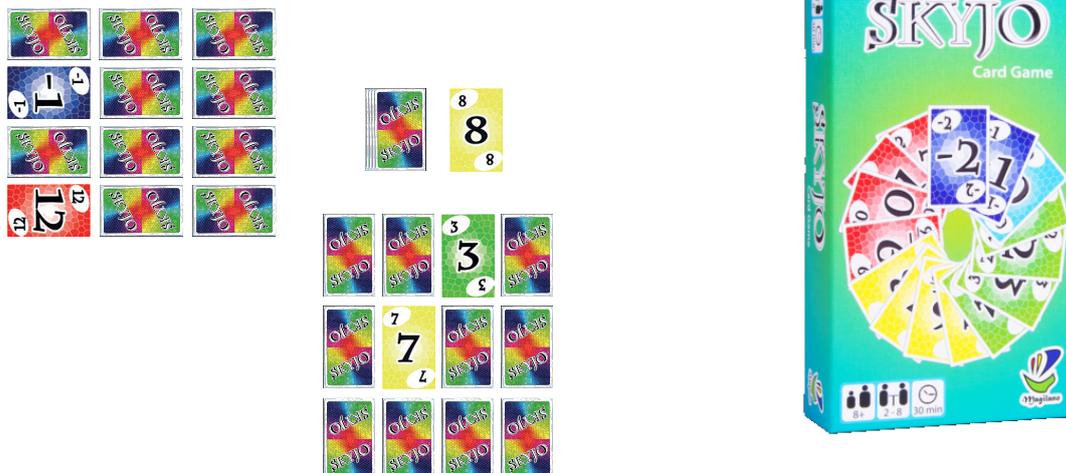


USAGES PÉDAGOGIQUES

Le principe étant de faire des associations de cartes pour pouvoir s'en débarrasser (et donc marquer moins de points), vous pourrez utiliser ce jeu à chaque fois que les étudiants devront retenir des associations.

Par exemple en géologie, pour retenir la composition minérale d'une roche à partir d'espèces minérale (retrouvez [ici le PédagoKit dédié](#) et [là, la vidéo «retour d'expérience» associée](#))

DÉROULÉ DE LA PARTIE



Un jeu de cartes simple et subtil, où vous ne devrez pas compter uniquement sur le hasard pour être déclaré vainqueur.

Mise en place

Chaque joueur se voit distribuer 12 cartes qu'il placera devant lui en 3 lignes de 4 colonnes, face cachée.

Le reste des cartes constitue la pioche.

On retourne la première carte de la pioche au milieu de la table. Cette carte constitue la première carte de la pile de défausse.

Enfin, chaque joueur retourne aléatoirement deux cartes de sa grille.

Votre grille individuelle, la pioche et la défausse doivent être visibles de tous les joueurs.

Déroulement d'une partie

Le joueur qui obtient le score le plus élevé en additionnant les valeurs de ses deux cartes visibles commence la manche. Dans notre exemple, c'est le joueur 2 qui commence puisqu'il totalise 11 points alors que le joueur 1 en totalise 10.

Le joueur 2 a alors le choix entre deux options :

- prendre la première carte retournée de la défausse. Il doit alors l'échanger avec l'une de ses 12 cartes et la placer face visible. Il peut choisir n'importe quelle carte, qu'elle soit visible ou cachée. Les cartes cachées ne doivent pas être vues avant l'échange. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de défausse.
- prendre la première carte face cachée de la pioche. Il regarde la carte et peut choisir de l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles) ou de la défausser. S'il décide de garder la carte tirée, il doit l'échanger avec l'une de ses cartes comme décrit précédemment pour l'option 1. S'il ne souhaite pas garder la carte tirée, il devra la déposer sur la pile de défausse puis, retourner une carte de son choix de sa grille personnelle pour la rendre visible.

Le tour du joueur est terminé, c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer.

Lorsqu'un joueur révèle ou place trois cartes identiques dans une colonne : il fait un Skyjo ! Il doit alors se débarrasser de ces trois cartes en les déposant sur la défausse. Si une colonne de cartes identiques est obtenue après un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, on place la carte échangée sur la pile de défausse, puis on dépose les 3 cartes identiques de la colonne.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, cela signifie qu'il a joué son dernier tour. Les joueurs suivants jouent à leur tour pour clôturer le cycle. La manche est terminée et on peut compter les points. Les joueurs qui ont encore des cartes face cachée les retournent pour les rendre visibles, et chaque joueur compte son nombre de points.

Si le joueur qui a terminé la manche (celui qui a révélé toutes ses cartes en premier) n'a pas obtenu le plus petit nombre de points face aux autres joueurs, alors ses points pour cette manche sont doublés. Notez que cette règle s'applique seulement aux points positifs.

Exemple

Le joueur 1 termine la manche en révélant toutes ses cartes. À la fin de la manche, il a obtenu 10 points, le joueur 2 a quant à lui 8 points. Étant donné que le joueur 1 n'a pas le plus petit nombre de points, ses points sont doublés à 20.

À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont additionnés au score total obtenu lors des manches précédentes. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint ou dépasse les 100 points. Le joueur avec le plus petit score remporte alors la partie.