

Memo Regles.com - Skyjo

Règles du Skyjo : grille de 12 cartes, points, pioche, défausse, colonnes identiques, fin de manche et score final.

Joueurs	2 à 8 joueurs
Age	8 ans et +
Duree	15 à 45 min
Materiel	150 cartes Skyjo, feuille de score
Objectif	Obtenir le score le plus bas possible en révélant et remplaçant ses cartes.

Regle rapide

Skyjo: le but est d'obtenir le score le plus bas. Chaque joueur reçoit 12 cartes face cachée en grille de 3 par 4 et en révèle deux. À son tour, il prend une carte de la pioche ou de la défausse, puis remplace ou révèle une carte de sa grille. Les valeurs visibles sont additionnées ; la partie se termine généralement quand un joueur atteint 100 points ou plus.

Points clés

- Chaque joueur a une grille de 12 cartes.
- Le but est de garder les petites valeurs.
- Trois cartes identiques dans une colonne peuvent être retirées selon la règle.
- La manche s'achève quand une grille est entièrement révélée.
- Le plus petit score total gagne.

Point a clarifier

Expliquez la suppression des colonnes identiques et le bonus/malus du joueur qui termine la manche.

Source: Magilano - règles Skyjo - <https://magilano.com/pages/download>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.