CARTES

Skip-Bo : règles officielles et variantes maison

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du Skip-Bo : pile de stock, piles de construction et cartes Skip-Bo joker. Comment vider son stock le premier, avec la variante.

Skip-Bo (ou jeu de type Skip-Bo maison) est un jeu de cartes séquentiel où l'on vide sa pioche personnelle (stock) en posant des cartes sur des piles communes numérotées de 1 à 12. Rapide, jusqu'à 6 joueurs, peu de règles : c'est l'UNO des jeux de séquence pour beaucoup de familles, sans les cartes action agressives.

Pour des combinaisons de cartes plutôt que des suites, essayez le rami ou la canasta.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à vider entièrement sa pioche stock (pile face cachée devant soi) en jouant ses cartes sur les piles de construction communes.

Matériel : jeu Skip-Bo officiel (162 cartes : numéros 1 à 12 + cartes Skip-Bo wild) ou adaptation maison avec plusieurs jeux de 52 cartes (voir variante). De 2 à 6 joueurs ; 3 ou 4 est idéal.

Installation d'une partie

Chaque joueur reçoit une pioche stock de 30 cartes (20 en variante courte), empilées face cachée. Seule la carte du dessus est visible et jouable. Le reste du paquet forme la pioche centrale.

Chaque joueur dispose aussi de 4 piles de défausse (discard) devant lui, vides au départ. Ce sont des zones où poser temporairement des cartes en fin de tour.

Au centre de la table : jusqu'à 4 piles de construction (build piles), vides au départ, numérotées en cours de jeu de 1 vers 12.

Les cartes Skip-Bo (wild)

Une carte Skip-Bo vaut n'importe quel numéro : elle remplace la carte attendue sur une pile de construction (ex. poser un Skip-Bo sur une pile qui attend un 7). Une fois posée, elle est figée : on ne la récupère plus.

En jeu maison sans paquet Skip-Bo, utilisez des jokers ou des cartes dédiées comme wild, avec la même règle.

Comment jouer sur les piles de construction

Les piles communes montent en séquence 1, 2, 3… jusqu'à 12. Vous ne pouvez poser que la carte suivante attendue (ou un Skip-Bo). Exemple : pile à 5 ' seul un 6 (ou wild) est accepté.

Quand une pile atteint 12, elle est retirée et une nouvelle pile vide peut être ouverte (maximum 4 piles actives en même temps).

Sources pour poser : la carte visible de votre stock, le dessus de vos 4 défausses, ou la pioche centrale (voir déroulement).

Déroulement d'un tour

Le joueur à gauche du donneur commence. À votre tour, vous jouez autant de cartes que possible sur les piles de construction, dans n'importe quel ordre, depuis :

1. Votre stock (carte du dessus uniquement)
2. Le dessus de l'une de vos 4 piles de défausse
3. La pioche centrale (piochez autant que vous voulez et jouez immédiatement si possible)

Quand vous ne pouvez plus rien poser, vous défaussez une carte (de la main ou de ce que vous venez de piocher) sur l'une de vos 4 piles discard. Si vous n'avez rien en main, défaussez depuis le stock visible ou passez selon variante.

Fin de tour obligatoire après la défausse : le joueur suivant joue.

Règle clé : vider le stock

Vous ne piochez pas de « main » permanente comme au rami : seules comptent la carte stock visible, vos défausses et la pioche centrale pendant le tour. L'objectif reste de jouer la dernière carte du stock : dès qu'elle part sur une pile de construction, vous gagnez la manche.

Partie en manches

Le gagnant de la manche marque souvent 25 points × nombre d'adversaires, ou 1 point simple. Partie jusqu'à 500 points (règle officielle Mattel) ou première manche gagnée en soirée rapide.

Variante maison sans paquet Skip-Bo

Avec 2 jeux de 52 cartes : retirez les figures, gardez As à 10 (As = 1). Fabriquez des wild sur des cartes blanches. Stock de 20 ou 30 cartes par joueur. Même déroulement : 4 piles construction 1-10 seulement si vous limitez la suite à 10.

Skip-Bo à 2 joueurs

Mêmes règles. La partie est plus tactique : surveillez les défausses adverses pour deviner les numéros bloqués. Certaines tables autorisent 5 piles discard à 2 joueurs : non officiel.

Erreurs fréquentes

- Poser un numéro qui ne suit pas la pile (ex. 8 sur une pile qui attend 6)
- Oublier de défausser en fin de tour
- Jouer sous la pile stock au lieu de la carte du dessus seule
- Dépasser 4 piles discard (maximum 4)
- Mélanger stock et pioche centrale

Stratégie minimale

Défaussez les cartes éloignées de ce que les piles demandent, mais gardez une défausse ordonnée : une pile discard peut servir de « réserve » pour enchaîner plusieurs poses au tour suivant. Jouez tôt vos Skip-Bo sur des trous difficiles (manque de 3 ou de 10 en stock).

Comparaison avec l'UNO

L'UNO repose sur couleurs, numéros et cartes action (+2, inversion…). Skip-Bo est coopératif-obstructif sur des suites numériques, sans couleur. Les deux acceptent 2 à 6 joueurs et des parties de 15-20 minutes.

FAQ : Skip-Bo

Combien de cartes dans le stock ? 30 en règle officielle, 20 en partie rapide maison.

Peut-on jouer plusieurs cartes du stock d'affilée ? Oui, tant que chaque carte du dessus stock est jouable immédiatement sur une pile construction.

Que faire si la pioche centrale est vide ? On continue sans piocher. Si personne ne peut jouer, variante : mélanger les défausses centrales retirées (piles complétées à 12) pour reconstituer une pioche.

Skip-Bo ou rami pour des enfants ? Skip-Bo dès 7 ans (numéros simples). Le rami demande brelans et suites : plutôt 10 ans et plus.

Combien de piles de construction maximum ? Quatre piles actives en parallèle. Une cinquième s'ouvre quand une pile atteint 12 et est retirée.