

CARTES

Skyjo : règles complètes (grille, colonnes, 100 points)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Grille de 12 cartes, échanges, colonnes identiques défaussées, règle du doublement et partie à 100 points : les règles officielles Magilano.

Le Skyjo est un jeu de cartes de l'éditeur Magilano où chaque joueur cherche à totaliser le moins de points possible. Chacun dispose de 12 cartes posées face cachée en une grille de 3 lignes sur 4 colonnes et, tour après tour, révèle ou échange ses cartes pour se débarrasser des valeurs élevées. Une manche s'arrête dès qu'un joueur a retourné ses 12 cartes ; la partie se joue en plusieurs manches jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 100 points, et c'est alors le joueur au plus petit total qui l'emporte. Ce guide reprend les règles officielles Magilano.

Objectif et matériel Objectif : avoir le score le plus bas. On additionne la valeur des cartes de sa grille, et l'on perd la partie si l'on atteint ou dépasse 100 points au cumul des manches.

Matériel : 150 cartes numérotées de -2 à 12. Le paquet contient des cartes négatives (cinq cartes -2, dix cartes -1), quinze cartes 0, puis dix exemplaires de chaque valeur de 1 à 12.

Joueurs : 2 à 8. À partir de 8 ans. **Durée** : 20 à 45 minutes selon le nombre de joueurs.

Mise en place

Mélangez les 150 cartes et distribuez 12 cartes face cachée à chaque joueur.

Chaque joueur dispose ses cartes devant lui en une grille de 3 lignes et 4 colonnes, sans les regarder.

Posez le reste des cartes face cachée au centre : c'est la pioche.

Retournez la première carte de la pioche à côté pour former la défausse.

Chaque joueur retourne 2 cartes de son choix dans sa grille, face visible.

Le joueur dont la somme des deux cartes révélées est la plus élevée commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour À votre tour, vous avez deux possibilités :

Piocher la carte du dessus de la pioche. Vous la regardez, puis vous choisissez :

soit de l'échanger avec l'une de vos cartes (face visible ou face cachée). La carte piochée prend sa place, face visible ; la carte remplacée part à la défausse ;

soit de la défausser directement. Dans ce cas, vous devez alors retourner l'une de vos cartes encore face cachée.

Prendre la carte du dessus de la défausse. Vous êtes alors obligé de l'échanger avec l'une de vos cartes. La carte remplacée part à la défausse.

À la fin de votre tour, il ne doit rester aucune ambiguïté : une carte de moins face cachée, ou une carte échangée. Le jeu passe ensuite au joueur suivant.

Défausser une colonne identique Règle clé du Skyjo : si les 3 cartes d'une même colonne (les trois cases superposées) montrent la même valeur, cette colonne est immédiatement retirée et placée sur la défausse. Votre grille se réduit alors, et ces trois cartes ne comptent plus dans votre score. Réunir trois 12 dans une colonne pour la défausser est l'un des meilleurs coups du jeu, puisque vous supprimez 36 points d'un coup.

Fin de la manche Dès qu'un joueur a retourné la totalité de ses cartes (sa grille ne comporte plus que des cartes visibles, ou des colonnes défaussées), il déclenche la fin de la manche. Chaque autre joueur joue alors un dernier tour, puis tout le monde retourne ses cartes encore cachées et l'on compte les points.

Règle du doublement : le joueur qui a déclenché la fin de la manche doit posséder le total strictement le plus bas de la table. Si ce n'est pas le cas (un adversaire fait aussi bien ou mieux), son score de la manche est doublé. Selon les règles officielles, ce doublement ne s'applique que si son total est positif : un score nul ou négatif n'est pas doublé.

Décompte des points À la fin de chaque manche, chaque joueur additionne la valeur des cartes restant dans sa grille. Les cartes négatives se soustraient.

Cartes | Valeur unitaire

-2 | -2 points

-1 | -1 point

0 | 0 point

1 à 12 | valeur faciale

On note le total de chaque joueur sur une feuille et on additionne de manche en manche.

Fin de la partie La partie se termine à la fin de la manche où un joueur atteint ou dépasse 100 points au cumul. Le vainqueur est le joueur qui possède alors le total le plus faible, tous scores confondus. Franchir 100 points ne vous élimine pas en cours de manche : on termine toujours la manche entamée.

Variantes courantes

Skyjo Action : l'extension officielle ajoute des cartes action (piocher, échanger avec un voisin, sauter un tour) qui pimentent la partie.

Seuil abaissé : pour une partie plus courte, fixez la fin à 50 points au lieu de 100.

Partie en un nombre de manches fixe : jouez par exemple 5 manches, le plus petit total gagne, sans seuil de 100.

Conseils de stratégie Le Skyjo récompense la prudence autant que l'audace. Quelques principes aident à garder un total bas manche après manche :

Débarrassez-vous vite des grosses valeurs. Une carte 11 ou 12 laissée en jeu pèse lourd : échangez-la dès que vous piochez ou défaussez plus petit.

Visez les colonnes identiques. Aligner trois cartes de même valeur dans une colonne, surtout des cartes fortes, les fait disparaître de votre score. Gardez un œil sur les valeurs déjà présentes dans vos colonnes avant d'échanger.

Surveillez la défausse. Prendre une carte négative ou un 0 dans la défausse est souvent plus intéressant que de piocher à l'aveugle.

Choisissez votre moment pour terminer. Ne déclenchez la fin de la manche que si vous êtes raisonnablement sûr d'avoir le total le plus bas : sinon, la règle du doublement se retourne contre vous.

Adaptez-vous au score cumulé. Si un adversaire approche des 100 points, une manche prudente peut suffire à le pousser au-delà et à clore la partie à votre avantage.

Erreurs fréquentes des débutants

Oublier de faire jouer un dernier tour aux autres après qu'un joueur a tout révélé.

Ne pas surveiller la règle du doublement : déclencher la fin avec une grille trop chargée peut coûter très cher.

Conserver de grosses valeurs face cachée en espérant mieux, alors qu'échanger tôt limite les mauvaises surprises.

Ne pas viser les colonnes identiques pour supprimer des points, surtout avec les cartes fortes.

Compter les cartes négatives comme des points positifs lors du décompte.

FAQ : Skyjo Combien de cartes reçoit chaque joueur au départ ? Douze cartes, disposées face cachée en une grille de 3 lignes et 4 colonnes, dont deux sont retournées avant le début de la manche.

Que se passe-t-il quand une colonne montre trois cartes identiques ? La colonne entière est immédiatement défaussée et ne compte plus dans votre score : un excellent moyen d'éliminer des points élevés.

Pourquoi mon score est-il parfois doublé ? Parce que vous avez déclenché la fin de la manche en révélant toutes vos cartes sans avoir le total strictement le plus bas de la table. Le doublement ne s'applique qu'à un score positif.

Combien vaut une carte -2 ? Moins deux points : les cartes négatives se soustraient de votre total, ce sont les plus précieuses à conserver.

Quand la partie s'arrête-t-elle ? Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 points cumulés. On termine la manche en cours, puis le joueur au plus petit total gagne.