

CARTES · SKYJO ACTION

# Skyjo Action : règles, cartes Action et Étoile

Mis à jour le 3 septembre 2026

Règles de Skyjo Action : mise en place, trois choix par tour, effets des cartes Action, cartes Étoile, score et différences avec Skyjo.

Skyjo Action reprend l'objectif de Skyjo, finir avec le moins de points, mais ajoute des cartes Étoile et un paquet séparé de cartes Action. À chaque tour, vous choisissez entre piocher une carte de jeu, prendre une carte Action ou jouer une carte Action déjà obtenue. La partie s'arrête à la fin de la manche où un joueur atteint 100 points ou plus ; le plus petit total gagne.

Skyjo Action est un jeu autonome, pas une extension. La boîte contient tout le matériel nécessaire et ne se mélange pas avec le Skyjo classique. La notice officielle Skyjo Action de Magilano inclut les règles françaises aux pages 12 à 15 du PDF.

Skyjo Action en bref

Repère | Règle

Joueurs | 2 à 8, dès 8 ans

Durée | Environ 30 minutes

Matériel | 150 cartes, un bloc de score et la notice

Grille | 12 cartes par joueur, en 3 lignes et 4 colonnes

But | Totaliser le moins de points possible

Fin de partie | Après la manche où un joueur atteint 100 points ou plus

Mise en place

Séparez et mélangez les cartes de jeu, cartes chiffrées et Étoile, puis les cartes Action.

Distribuez 12 cartes de jeu face cachée à chaque joueur. Chacun forme devant lui une grille de 3 lignes sur 4 colonnes, sans regarder ses cartes.

Posez une carte de jeu face visible pour commencer la défausse, puis placez le reste face cachée comme pioche.

Alignez 4 cartes Action face visible. Posez à côté la pioche Action face cachée et retournez une première carte pour sa défausse. Dès qu'une carte visible est prise, remplacez-la immédiatement.

Chaque joueur retourne 2 cartes de sa grille. Celui dont la somme visible est la plus élevée commence la première manche.

Les trois choix d'un tour À votre tour, effectuez une seule des trois options suivantes. L'action choisie termine votre tour.

Piocher une carte de jeu. Prenez la carte visible de la défausse et échangez-la obligatoirement avec une carte de votre grille. Si vous piochez face cachée, vous pouvez l'échanger ou la défausser ; dans ce dernier cas, retournez une carte cachée de votre grille.

Prendre une carte Action. Choisissez l'une des 4 cartes visibles ou piochez la première face cachée. Posez-la visible près de votre grille. Vous ne pourrez la jouer qu'à partir de votre prochain tour.

Jouer ou défausser une carte Action. Appliquez son effet, ou jetez-la sans l'utiliser, puis placez-la sur la défausse Action.

Vous pouvez conserver autant de cartes Action que vous le souhaitez, mais chacune encore présente devant vous vaut 10 points à la fin de la manche. Dès que la fin de manche est déclenchée, il est interdit de jouer ou de défausser une carte Action pendant les derniers tours.

Cartes Action ; effets complets

Carte | Effet

Échangez vos propres cartes | Échangez 2 cartes de votre grille. Elles peuvent être visibles ou cachées et être reposées sur la face de votre choix.

Tour doublé | Jouez immédiatement 2 tours consécutifs.

Tirez trois cartes | Regardez 3 cartes de la pioche de jeu et gardez-en une si vous le souhaitez. Défaussez les autres dans l'ordre choisi. Si vous n'en gardez aucune, retournez une carte cachée de votre grille.

Révélation | Regardez toutes les cartes cachées d'une ligne ou d'une colonne, dans votre grille ou celle d'un adversaire, sans les montrer.

Réactivation | Choisissez une carte dans la défausse Action et jouez-la immédiatement.

Défense + tour supplémentaire | Tant qu'elle reste devant vous, elle bloque automatiquement la prochaine carte d'attaque qui vous vise. Vous pouvez aussi la jouer pour la défausser et obtenir un tour supplémentaire.

Échange avec un autre joueur | Échangez une carte entre 2 joueurs, ou entre votre grille et celle d'un adversaire. Les cartes peuvent être prises et reposées visibles ou cachées.

Vol de carte Action | Volez une carte Action visible à un adversaire et gagnez un tour supplémentaire. La carte volée devient jouable à votre tour suivant, après le tour d'un autre joueur.

Averse de météorites | Chaque joueur remplace une carte que vous choisissiez par une carte de la pioche de jeu, posée face visible. La carte retirée passe sous la défausse.

Pour une première partie, Magilano conseille de retirer Vol de carte Action et Averse de météorites.

Comment fonctionnent les cartes Étoile ;?

Une carte Étoile vaut toujours 0 point.

Quand vous révélez une Étoile cachée, ou prenez une Étoile visible dans la défausse, vous pouvez immédiatement prendre une carte Action. Ce droit expire à la fin du tour.

À la fin de votre tour, une Étoile visible peut temporairement copier la valeur d'une carte chiffrée située dans la même ligne ou colonne. Elle peut ainsi compléter un triple ou un quadruple à défausser.

Une ligne ou colonne complète de 3 Étoiles restée dans la grille rapporte -10 points. Une ligne horizontale de 4 Étoiles rapporte -15 points. Chaque Étoile ne compte que dans une seule ligne ou colonne.

Défausser une ligne ou une colonne À la fin de votre tour, si une ligne horizontale ou une colonne verticale complète contient le même nombre, défaussez toute la rangée, même avec une valeur négative. La rangée doit contenir au moins 3 cartes. Une Étoile peut prendre la valeur nécessaire pour compléter l'ensemble.

Cette règle s'applique aussi lorsque les dernières cartes cachées sont retournées pour le décompte. Si l'ensemble est formé lors d'un échange avec la pioche ou la défausse, placez d'abord la carte remplacée sur la défausse, puis les 3 ou 4 cartes identiques.

Fin de manche et calcul du score La manche se termine dès qu'un joueur révèle sa dernière carte cachée, ou la dernière carte cachée d'un adversaire grâce à une Action. Chaque joueur situé après celui qui a déclenché la fin joue encore une fois. Si le joueur B termine la manche en révélant la dernière carte du joueur C, tous les joueurs sauf B disposent donc d'un dernier tour.

Élément | Valeur au décompte

Carte chiffrée | Sa valeur, de -2 à 12

Carte Étoile seule | 0 point

Carte Action conservée | 10 points

Ligne ou colonne de 3 Étoiles | -10 points

Ligne horizontale de 4 Étoiles | -15 points

Exemple de calcul ; vos cartes chiffrées totalisent 18 points, une carte Action non jouée ajoute 10 points et une colonne de 3 Étoiles retire 10 points. Votre score de manche est donc  $18 + 10 - 10 = 18$  points.

Doublement ; le joueur qui déclenche la fin doit obtenir seul le plus petit score de la manche. En cas d'égalité ou si un adversaire fait mieux, son score positif est doublé. Un score nul ou négatif n'est jamais doublé.

Skyjo ou Skyjo Action ; les différences

Point comparé | Skyjo classique | Skyjo Action

Boîte autonome | Oui | Oui, ce n'est pas une extension

Cartes spéciales | Aucune | Cartes Étoile et 9 effets Action

Choix par tour | Piocher dans la pioche ou la défausse | Piocher une carte de jeu, prendre une Action, ou jouer une Action

Rangées identiques | Colonnes de 3 cartes | Lignes ou colonnes complètes d'au moins 3 cartes

Interaction | Indirecte | Échanges, attaques, défense et observation

Pour débiter | Plus direct | Plus tactique, avec davantage d'exceptions

Choisissez le Skyjo classique pour une explication rapide et une partie calme. Choisissez Skyjo Action si votre groupe connaît déjà la grille de base et souhaite plus d'interactions. Avec la boîte Action, la variante officielle sans cartes Action ni Étoile permet aussi de retrouver un jeu plus simple à 2 à 4 joueurs.

FAQ&nbsp;; règles de Skyjo Action Skyjo Action est-il une extension de Skyjo&nbsp;? Non. Skyjo Action est une boîte autonome qui contient toutes les cartes nécessaires. Elle ne se mélange pas avec le Skyjo classique.

Combien de cartes distribue-t-on à Skyjo Action&nbsp;? Chaque joueur reçoit 12 cartes de jeu face cachée, disposées en 3 lignes et 4 colonnes, puis en révèle 2.

Quand peut-on jouer une carte Action&nbsp;? À partir du tour suivant celui où vous l'avez obtenue. Jouer ou défausser cette carte consomme votre tour. Aucune carte Action ne peut être jouée pendant les derniers tours de la manche.

Combien vaut une carte Action non jouée&nbsp;? Chaque carte Action encore devant vous à la fin de la manche ajoute 10 points à votre score.

Que vaut une carte Étoile&nbsp;? Elle vaut 0 point. Une ligne ou colonne de 3 Étoiles rapporte -10 points, et une ligne horizontale de 4 Étoiles rapporte -15 points.

Peut-on jouer au Skyjo classique avec Skyjo Action&nbsp;? La notice propose une variante avec les seules cartes chiffrées, sans Étoiles ni Actions, pour 2 à 4 joueurs. Elle reprend les principes du jeu classique sans être un mélange des deux boîtes.