

Skitgubbe

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Éviter d'être le dernier joueur à avoir des cartes en main.

MISE EN PLACE

- Distribuer 5 cartes à chaque joueur.
- Placer le reste du jeu en pioche.
- Retourner une carte pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Le dernier joueur avec des cartes est le Skitgubbe (perdant).
- Tous les autres joueurs gagnent.

Conseil: Gardez vos cartes hautes pour les urgences et défaussez-vous des cartes basses quand le talon est petit.

Skitgubbe est un jeu de cartes suédois dont l'objectif est d'éviter d'être le dernier joueur à avoir des cartes en main. Les joueurs posent des cartes sur un talon central en essayant de battre la carte du dessus, ou ramassent le talon lorsqu'ils ne peuvent pas.

Objectif

Éviter d'être le dernier joueur à avoir des cartes en main. Le dernier joueur restant est le « Skitgubbe » (vieux bonhomme sale) et perd.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Placer le reste du jeu face cachée en pioche et retourner une carte face visible à côté pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, jouez une carte de valeur égale ou supérieure à la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Étape 2** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer, ramassez l'intégralité du talon de défausse et ajoutez-le à votre main.
3. **Étape 3** : Après avoir joué, piochez dans la pioche pour maintenir au moins 5 cartes en main (tant que la pioche dure). Certaines cartes comme les 10 vident entièrement le talon.

À VOTRE TOUR

- Jouer une carte égale ou supérieure à la carte du dessus du talon.
- Ramasser le talon si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer.
- Piocher jusqu'à 5 cartes tant que la pioche dure.

Décompte des points

- Le dernier joueur à avoir des cartes est le Skitgubbe et perd.
- Tous les autres joueurs partagent la victoire à égalité.

Variantes

- **Skitgubbe à 3 cartes** : Distribuer seulement 3 cartes à chaque joueur pour une partie plus rapide.
- **Cartes joker** : Certains groupes permettent aux Valets ou à d'autres valeurs de jouer le rôle de jokers pouvant être posés sur n'importe quelle carte.

Conseils et stratégies

- Gardez vos cartes hautes pour les moments où vous devez éviter de ramasser un gros talon.
- Jouez les cartes basses tôt lorsque le talon est petit, car la pénalité pour le ramasser est alors minimale.

Conseils et stratégie

Gérez vos cartes hautes avec soin, ne les utilisant que lorsque le talon est dangereusement élevé. Défaussez-vous des cartes basses tôt pour conserver vos options plus tard.

La tension principale est de décider quand absorber un petit talon maintenant plutôt que de risquer un talon bien plus grand plus tard. Choisir le bon moment pour jouer ses cartes hautes est primordial.