



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Das Spiel SKYJO läuft über mehrere Spielrunden und endet, sobald ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht hat. Wer am Ende die wenigsten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Ziel des Spiels ist es somit, möglichst viele hohe Kartenzahlen los zu werden.

VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

Zuerst bekommt jeder Spieler 12 Karten vom gut gemischten Kartenstapel verdeckt ausgeteilt. Danach wird eine Karte offen in der Tischmitte platziert, sie bildet den Ablagestapel. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel danebengelegt.

Jeder Spieler legt seine 12 Spielkarten in vier senkrechten Reihen von jeweils 3 Karten verdeckt vor sich aus. Anschließend deckt jeder Spieler zwei seiner Spielkarten nach Belieben auf.

BEGINN EINER SPIELRUNDE

Der Spieler mit der höchsten Augensumme (Punktzahl) der beiden offenen Karten darf die erste Spielrunde beginnen.

Beispiel: Spieler A deckt eine 12 und eine -2 auf, das ergibt die Augensumme 10. Spieler B deckt eine 4 und eine 2 auf, das ergibt die Augensumme 6. Da Spieler A die größere Augensumme aufgedeckt hat, darf er beginnen.

Der Spieler, der die aktuelle Spielrunde beendet hat, darf die nächste Spielrunde beginnen.

SPIELABLAUF

Der Spielzug beginnt mit dem Ziehen einer Karte. Der Spieler darf dabei wählen, ob er die oberste offene Karte vom Ablagestapel oder die oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel ziehen will.

Entscheidet er sich für die offene Karte vom Ablagestapel, so muss er diese mit einer seiner zwölf Spielkarten sofort tauschen und offen auslegen. Er darf unter den offenen und verdeckten Karten frei wählen und die verdeckten Karten dürfen dabei nicht umgedreht und angeschaut werden. Die getauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.

Entscheidet er sich für die verdeckte Karte vom Nachziehstapel, so kann er die Karte ansehen und auswählen, ob er sie gegen eine seiner (verdeckten oder offenen) Spielkarten tauschen will. Wenn er die gezogene Karte behalten will, tauscht er sie wie oben beschrieben mit einer seiner Karten aus. Wenn er die gezogene Karte nicht behalten will, dann legt er sie auf den Ablagestapel und muss stattdessen eine seiner verdeckten Karten aufdecken. Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Die Spielrunde endet, sobald ein Spieler alle seine Karten aufgedeckt hat. Dann darf jeder nachfolgende Spieler noch einen Zug tätigen. Anschließend werden bei jedem Spieler die Punkte seiner offenen und verdeckten Spielkarten aufsummiert und zu seinem bisher erreichten Punktestand hinzuaddiert.

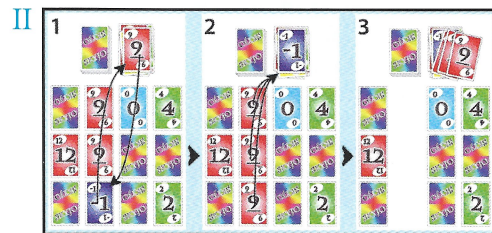
Der Spieler, der die Spielrunde beendet hat, muss bei der Auswertung der Spielrunde die kleinste Punktzahl aufweisen. Hat er diese nicht, weil ein anderer Mitspieler weniger oder gleich viele Punkte erreicht hat, so führt dies zu einer Verdopplung seiner in dieser Spielrunde gesammelten Punkte (Bild I). Achtung: Diese Regel gilt nur für positive Punkte, nicht für Null- oder negative Punkte.

I

A	B	C																																																
$5+2-2+3+1+1-1+3-2=10$	$1-2+1+3+7-1+2+4-1=24$	$2+2-1+5+2+3-1=10$																																																
<table border="1"> <tr><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>-1</td></tr> <tr><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>-1</td></tr> <tr><td>0</td><td>-2</td><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td><td>0</td><td>-2</td></tr> </table>	0	2	1	-1	0	2	1	-1	0	-2	1	3	5	3	0	-2	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td></tr> <tr><td>1</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td></tr> <tr><td>-2</td><td>0</td><td>-1</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>0</td><td>12</td><td>-1</td></tr> </table>	1	3	7	4	1	3	7	4	-2	0	-1	0	1	0	12	-1	<table border="1"> <tr><td>2</td><td>-2</td><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>-2</td><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>-1</td></tr> <tr><td>2</td><td>-1</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	2	-2	5	3	2	-2	5	3	0	0	2	-1	2	-1	0	0
0	2	1	-1																																															
0	2	1	-1																																															
0	-2	1	3																																															
5	3	0	-2																																															
1	3	7	4																																															
1	3	7	4																																															
-2	0	-1	0																																															
1	0	12	-1																																															
2	-2	5	3																																															
2	-2	5	3																																															
0	0	2	-1																																															
2	-1	0	0																																															

Beispiel: Spieler A deckt alle seine Karten auf und beendet die Spielrunde. Er hat am Ende der Spielrunde 10 Punkte, Spieler B 24 Punkte und Spieler C ebenfalls 10 Punkte gesammelt. Spieler A hat nicht die kleinste Punktzahl, deshalb verdoppeln sich seine Punkte auf 20.

Sonderregel: Werden von einem Spieler in einer senkrechten Reihe drei gleiche Spielkarten aufgedeckt oder platziert, so muss der Spieler die komplette Kartenreihe auf den Ablagestapel legen (Bild II). Diese Regel gilt auch im letzten Zug einer Spielrunde, wenn zur Spielauswertung die übrigen verdeckten Karten umgedreht und gezählt werden. Falls die Kartenreihe infolge eines Tauschs mit dem Nachziehstapel oder Ablagestapel erreicht wird, muss der Drilling immer nach der getauschten Karte auf den Ablagestapel hingelegt werden.



SPIELENDE

Am Ende jeder Spielrunde werden die Punkte eines Mitspielers zu seinem bisher erreichten Punktestand hinzuaddiert. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht hat. Der Spieler mit der kleinsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Lieber Spielefreund, hat Dir das Spiel SKYJO gefallen? Dann unterstütze uns bitte und hinterlasse eine entsprechende Rezension/Bewertung beim Händler Deines Vertrauens. Vielen Dank!

Bei Verbesserungsvorschlägen oder Fragen schreibe uns unter:
info@magilano.com