



## IDEE EN DOEL VAN HET SPEL

Het spel SKYJO bestaat uit meerdere speelrondes en eindigt zodra een speler minstens 100 punten heeft. Wie uiteindelijk het minst aantal punten heeft wint het spel. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten met hoge getallen kwijt te raken.

## VOORBEREIDING VAN EEN SPEELRONDE

Om te beginnen wordt de stapel kaarten grondig geschud en ontvangt elke speler 12 kaarten. De volgende kaart wordt open in het midden van de tafel neergelegd. Deze kaart vormt het begin van de aflegstapel. De overige kaarten worden omgedraaid ennaast opgestapeld.

Elke speler legt zijn 12 kaarten in vier verticale rijen van 3 kaarten omgedraaid voor zich neer. Vervolgens draait elke speler willekeurig twee van zijn/haar kaarten om.

## BEGIN VAN EEN SPEELRONDE

De speler waarvan de som van zijn 2 omgedraaide kaarten het hoogst is mag de eerste speelronde beginnen.

Voorbeeld: Speler A heeft een 12 en een -2, waardoor het totaal 10 bedraagt. Speler B heeft een 4 en een 2, dus een totaal van 6. Omdat speler A een hoger aantal punten heeft, mag hij/zij beginnen.

De speler die de huidige speelronde heeft beëindigt mag de volgende speelronde beginnen.

## SPELVERLOOP

Een speelbeurt begint met het trekken van een kaart. De speler mag daarbij kiezen of hij/zij de bovenste zichtbare kaart van de aflegstapel of de bovenste dichte kaart van de trekstapel pakt.

Als men de bovenste zichtbare kaart van de aflegstapel kiest dan moet men deze met één van zijn twaalf kaarten ruilen en zichtbaar neerleggen. Er mag vrij worden gekozen tussen de zichtbare of omgedraaide kaarten, maar de omgedraaide kaarten mogen daarbij voordien niet worden bekeken. De geruilde kaart komt daarna bovenop de aflegstapel te liggen.

Als men de bovenste kaart van de trekstapel kiest dan kan men deze kaart eerst bekijken en vervolgens evalueren of deze kaart tegen een van zijn (omgedraaide of zichtbare) speelkaarten geruild dient te worden. Als men de getrokken kaart wil behouden dan wordt deze zoals boven omschreven met 1 van zijn kaarten geruild. Als men de getrokken kaart niet wil bewaren dan wordt deze op de aflegstapel neergelegd en vervolgens 1 van de omgedraaide kaarten zichtbaar gemaakt. Daarmee is de speelbeurt voorbij en is (klokgewijs) de volgende speler aan de beurt. De speelronde eindigt zodra een speler al zijn kaarten omgedraaid heeft. Vervolgens zijn de overige spelers klokgewijs nog één keer aan de beurt. Daarna worden bij elke speler de punten van de zichtbare en omgedraaide kaarten opgeteld en aan het tot zover bereikte puntenaantal toegevoegd.

De speler die de speelronde heeft beëindigt moet bij de eindstand van de speelronde het minst aantal punten hebben. Als hij dit niet heeft,

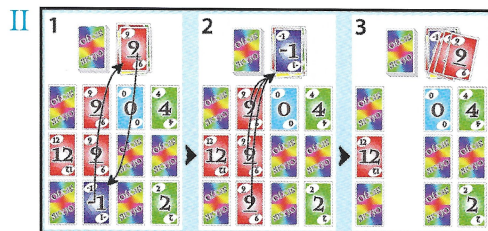
omdat een andere speler minder of hetzelfde aantal punten heeft bekomen, wordt de som van de in deze ronde verkregen punten verdubbeld (afbeelding I). Let op: deze regel is enkel van toepassing op positieve punten, niet op nul of negatieve punten.

I

A	B	C
$5+2-2+3+1+1+1+3-2=10$	$1-2+1+3+7-1+12+4-1=24$	$2+2-2-1+5+2+3-1=10$

Voorbeeld: Speler A heeft al zijn kaarten omgedraaid en beëindigt zo de speelronde. Hij/zij heeft aan het einde van de ronde 10 punten, speler B 24 punten en speler C ook 10 punten. Speler A is niet de enige met het minst aantal punten, daarom worden zijn punten naar 20 verdubbeld.

Uitzondering: Als een speler in een verticale rij drie dezelfde speelkaarten heeft omgedraaid en/of neergelegd, dan moet de speler de hele rij kaarten op de aflegstapel neerleggen (afbeelding II). Deze regel geldt ook tijdens de laatste beurt van een speelronde, als aan het einde de overige omgedraaide kaarten worden omgedraaid. Als de rij kaarten naar aanleiding van een ruil met de trekstapel of aflegstapel wordt bereikt, moeten de 3 kaarten steeds na de geruilde kaart op de stapel worden neergelegd.



## EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van elke speelronde worden de punten van de spelers aan hun vorige punten toegevoegd. Het spel eindigt zodra een speler 100 of meer punten heeft bekomen. De speler met het minst aantal punten wint het spel.

Beste spellenvriend, heb je genoten van SKYJO? Steun ons door een passende recensie/waardering achter te laten bij jouw favoriete verkoper. Hartelijk bedankt!

Voor vragen of suggesties kun je ons hier bereiken:

info@magilano.com