

SKYJO

JUNIOR



English

1



Français

2



Deutsch

3



Italiano

4



Español

5



Português

6



Nederlands

7



Polskie

8



Ελληνική

9



Dansk

10



Suomalainen

11



Svenska

12



Norsk

13



SKYJO JUNIOR

I



Game Goal

The goal of the game Skyjo Junior is to get as many points as possible by creating vertical columns of three identical cards (triples).

Game preparation

At the beginning of the game, each player is dealt 12 cards face-down from the well-shuffled deck. A card is placed face-up in the middle of the table and forms the discard pile. The remaining cards are placed face-down next to it as a draw pile. Each player places their 12 cards face-down in front of them in a 4x3 grid with four vertical and three horizontal rows.



Game start and gameplay

The youngest player starts.

First, a card is drawn - either the face-up card from the discard pile or the face-down card from the draw pile. The player may choose whether he wants to exchange the drawn card for one of his cards or not.

- If so, he exchanges one of his face-down or face-up cards from the grid with the drawn card and places it face-up for the exchanged card. The exchanged card comes face-up on the discard pile.
- If no, he puts the card on the discard pile and must reveal one of his face-down cards instead.

This ends the turn and it is the next player's turn in clockwise order.

Game end

The game ends as soon as a player has revealed all his cards. Then, each subsequent player will have one more move. Afterward, each player reveals all their face-down cards in their grid. Finally, points are counted of all vertical columns with three identical cards (triplets). Each created triplet is worth as much as the number on the respective collected play-

ing card indicates. A 1's triplet is worth 1 point, a 2's triplet is worth 2 points, a 3's is worth 3 points, and so on. Whoever collects the most points wins. If several players have the same high score, they share the victory.

Example

It is Laura's turn and she has revealed her last face-down card. She leads now by 11 points and has a good chance to win the game. The following players Paul and Maria each have one last move to do and then the game ends. Afterwards, each player reveals all face-down cards in their grid.



Now the points of all vertical triplets are counted. Paul's and Laura's points remain unchanged. By uncovering, Maria got an additional triplet with a value of 5 points completed and thus wins the game with the high score of 13 points.





But de jeu

Le but du jeu Skyjo Junior est d'obtenir le plus de points possible en créant des colonnes verticales de trois cartes identiques (triples).

Préparation du jeu

Au début du jeu, chaque joueur reçoit 12 cartes provenant du paquet de cartes bien mélangées, face cachée. Une carte est placée au milieu, face visible, et elle démarre la pile de défausse. Les cartes restantes sont placées face cachée à côté d'elles et servent de pioche. Chaque joueur dispose ses 12 cartes, face cachée, dans une grille 4x3 comportant quatre rangées verticales et trois rangées horizontales.



Début du jeu et son déroulement

Le plus jeune joueur commence.

Tout d'abord, une carte est tirée – soit la carte face visible de la pile de défausse, soit la carte face cachée de la pile de tirage. Le joueur peut décider d'échanger ou non la carte tirée contre l'une de ses cartes.

- Si c'est le cas, il échange une de ses cartes face cachée ou face visible avec la carte tirée et place la carte échangée sur la pile de défausse.
- Si ce n'est pas le cas, il met la carte sur la pile de rejet et doit révéler l'une de ses cartes face cachée à la place.

Le tour du joueur est ainsi terminé et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes. Ensuite, chaque joueur suivant à un dernier coup à faire.

Pour le comptage des points, chaque joueur révèle toutes les cartes face cachée restantes dans sa grille. Chaque triplet (une rangée verticale de trois cartes identiques) créé vaut autant que le nombre indiqué sur la

carte à jouer collectée respective l'indique. Un triplé de 1 vaut 1 point, un triplé de 2 vaut 2 points, un triplé de 3 vaut 3 points, et ainsi de suite. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même meilleur score, ils partagent la victoire.

Exemple

C'est au tour de Laura et elle a révélé toutes ses cartes. Elle mène maintenant de 11 points et a de bonnes chances de gagner la partie. Les joueurs suivants, Paul et Maria, ont chacun un tour de plus, puis la partie se termine. Ensuite, chaque joueur révèle toutes les cartes face cachée de sa grille.



Maintenant, les points de tous les triplés complets sont comptés. En révélant ses cartes cachées, Maria a complété une triplette supplémentaire d'une valeur de 5 points et remporte donc la partie avec le score maximum de 13 points.





Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, durch das Sammeln von drei gleichen Karten in senkrechten Reihen (Drillingen) möglichst viele Punkte zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler 12 Karten verdeckt aus dem gut gemischten Kartenstapel ausgeteilt. Eine Karte wird offen in die Mitte platziert und bildet den Ablagestapel. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel danebengelegt. Jeder Spieler legt seine 12 Karten in einem 4x3 Raster mit vier senkrechten und drei waagerechten Reihen verdeckt vor sich aus.



Spielbeginn und Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Zuerst wird eine Karte gezogen - entweder die offene Karte vom Ablagestapel oder die verdeckte Karte vom Nachziehstapel. Der Spieler darf dabei entscheiden, ob er die gezogene Karte gegen eine seiner Karten tauschen will oder nicht.

- Wenn ja, tauscht er die gezogene Karte mit einer seiner verdeckten oder offenen Karten aus und legt diese offen hin. Die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.
- Wenn nein, legt er die Karte auf den Ablagestapel und muss stattdessen eine seiner verdeckten Karten aufdecken.

Damit ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Karten aufgedeckt hat. Dann muss jeder nachfolgende Spieler einen letzten Zug machen. Abschließend deckt jeder Spieler alle noch verdeckten Karten in seinem Raster auf. Nun werden die Punkte aller senkrechten Reihen mit drei gleichen Karten gezählt. Dabei ist jeder gesammelte Drilling so viel wert, wie die Zahl der



Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco Skyjo Junior è ottenere quanti più punti possibile unendo e raccogliendo tre delle stesse carte (triple).

Preparazione del gioco

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 12 carte coperte dal mazzo ben mescolato. Una carta viene messa al centro, a faccia in su, e forma la pila degli scarti. Le restanti carte le vengono poste accanto, a faccia in giù, come mazzo di pesca. Ogni giocatore dispone le proprie 12 carte coperte in una griglia 4x3 con quattro file verticali e tre orizzontali.



Inizio del gioco e gameplay

Inizia il giocatore più giovane.

Per prima cosa, viene pescata una carta: la carta a faccia in su dal mazzo degli scarti o quella a faccia in giù dal mazzo di pesca. Il giocatore può decidere se scambiare o meno la carta pescata con una delle proprie.

- In questo caso, scambierà una delle sue carte coperte o scoperte con la carta pescata, mettendo la carta scambiata nella pila degli scarti.
- In caso contrario, porrà la carta nella pila degli scarti e scoprirà una delle sue carte coperte.

Questo termina il turno; toccherà adesso al giocatore successivo in senso orario.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha rivelato tutte le sue carte. Quindi, ogni giocatore successivo avrà un'altra mossa. Successivamente, ogni giocatore rivela tutte le carte coperte rimanenti nella propria griglia. Ora vengono contati i punti di tutte le colonne verticali con tre carte identiche (terzine). Ogni terzina raccolta vale quanto indica il numero sulla carta da gioco della rispettiva terzina. Una terzina di 1 vale 1 punto, una terzina di 2 vale 2 punti, una terzina di 3 vale 3 punti e così via.

Vince chi avrà totalizzato più punti. Se più giocatori avranno lo stesso punteggio, condivideranno la vittoria.

Esempio

È il turno di Laura che ha rivelato la sua ultima carta coperta. Ora è in vantaggio di 11 punti e ha buone possibilità di vincere la partita. I seguenti giocatori Paul e Maria hanno ciascuno un'ultima mossa da fare e poi il gioco finisce. Successivamente, ogni giocatore rivela tutte le carte coperte nella propria griglia. Ora vengono contati i punti di tutte le terzine verticali.



I punti di Paul e Laura rimangono invariati. Scambiando le rimanenti carte a faccia in giù, Maria ha ottenuto un'ulteriore terzina con un valore di 5 punti completati e quindi vince la partita con il punteggio più alto di 13 punti.





Objetivo del juego

El objetivo del juego Skyjo Junior es conseguir tantos puntos como sea posible creando columnas verticales tres cartas iguales (triples).

Preparación del juego

Al principio del juego, cada jugador recibe 12 cartas boca abajo del mazo bien barajado. Se coloca una carta boca arriba en el centro y se forma el montón de descarte. Las cartas restantes se colocan boca abajo al lado como una pila de cartas. Cada jugador coloca sus 12 cartas boca abajo en una cuadrícula de 4x3 con cuatro filas verticales y tres horizontales.



Inicio del juego y jugabilidad

El jugador más joven es quien empieza. Primero, se saca una carta, ya sea la carta boca arriba del mazo de descarte o la carta boca abajo de la pila de cartas. El jugador puede decidir si desea cambiar la carta que se ha sacado por una de sus cartas o no.

- Si es así, cambia una de sus cartas boca abajo o boca arriba por la carta sacada y coloca la carta cambiada en la pila de descartes.
- Si no, pone la carta en la pila de descarte y tiene que revelar una de sus cartas boca abajo en su lugar.

Esto termina el turno y es el turno del siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj.

Fin del juego

El juego termina en cuanto un jugador ha revelado todas sus cartas. Entonces, cada jugador siguiente tendrá un movimiento más. Finalmente, cada jugador revela todas las cartas boca abajo de su cuadrícula. Ahora se cuentan los puntos en función de las columnas verticales con tres cartas idénticas (tripletas). Cada tripleta reunida vale tanto como indique el

número de la carta de la tripleta respectiva. Un triplete de 1 vale 1 punto, uno de 2 vale 2 puntos, uno de 3 vale 3 puntos, y así sucesivamente. Gana quien consiga más puntos. Si varios jugadores tienen la misma puntuación, se reparten la victoria.

Ejemplo

Es el turno de Laura y ha revelado todas sus cartas. Laura está a la cabeza con 11 puntos y tiene buenas posibilidades de ganar el juego. Los siguientes jugadores, Paul y María, tienen un turno más cada uno y la partida termina. Después, cada jugador revela todas las cartas boca abajo de su cuadrícula.



Ahora se cuentan los puntos en función de las columnas verticales con tres cartas iguales (triples). Al revelar sus cartas boca abajo, María consigue un triplete adicional con un valor de 5 puntos y, por lo tanto, gana la partida con una puntuación máxima de 13 puntos.





Objetivo do jogo

O objetivo do jogo Skyjo Junior é marcar o máximo de pontos possível formando três cartas idênticas numa fila vertical (triplos).

Preparação do jogo

No início do jogo, cada jogador recebe 12 cartas, viradas para baixo, do baralho bem embaralhado. Uma carta é colocada virada para cima no meio e forma a pilha de descarte. As cartas restantes são colocadas viradas para baixo ao próximo delas e formam uma pilha de sorteio. Cada jogador coloca as suas 12 cartas viradas para baixo à sua frente numa grelha 4x3 com quatro filas verticais e três filas horizontais.



Início do jogo e jogabilidade

O jogador mais jovem começa. Primeiro, uma carta é sorteada - ou a carta do topo que está virada para cima na pilha de descarte ou a carta do topo que está virada para baixo na pilha de sorteio. O jogador pode decidir se quer trocar a carta sorteada por uma de suas cartas ou não.

- Em caso afirmativo, ele troca uma de suas cartas viradas para baixo ou viradas para cima com a carta sorteada e coloca a carta trocada na pilha de descarte.
- Se não, ele coloca a carta na pilha de descarte e tem que revelar uma de suas cartas viradas para baixo.

Isso termina a vez do jogador e é a vez do próximo jogador no sentido horário.

Fim de jogo

O jogo termina assim que um jogador revelar todas as suas cartas. Então, cada jogador subsequente terá mais um movimento. Depois, cada jogador revela todas as suas cartas viradas para baixo em sua grade. Agora os pontos são contados com base em colunas com três cartas

idênticas (triplos). Cada triplo vertical formado vale tanto quanto o número indicado na respetiva carta recolhida. Um triplo de 1 vale 1 ponto, um triplo de 2 vale 2 pontos, um triplo de 3 vale 3 pontos e assim por diante. Vence quem somar mais pontos. Se vários jogadores tiverem a mesma pontuação alta, eles compartilham a vitória.

Exemplo

É a vez da Laura e ela revelou todas as suas cartas. Ela lidera agora por 11 pontos e tem uma boa hipótese de ganhar o jogo. Os jogadores seguintes, Paul e Maria, têm mais uma jogada e o jogo termina. Depois, cada jogador revela todas as cartas da sua grelha, que estão viradas para baixo.



Agora os pontos são contados com base em colunas com três cartas idênticas (triplos). Ao revelar as suas cartas viradas para baixo, a Maria completou uma trinca adicional no valor de 5 pontos e, assim, ganha o jogo com a pontuação máxima de 13 pontos.





Doel van het spel

Het doel van het spelletje Skyjo Junior is om zoveel mogelijk punten te halen door drie passende kaarten (drietallen) samen te voegen en te verzamelen.

Vorbereiding van het spel

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 12 gesloten kaarten van de goed geschudde stapel. Een kaart wordt open in het midden van het speelveld gelegd en vormt de aflegstapel. De overige kaarten worden omgekeerd ernaast gelegd als trekstapel. Elke speler legt zijn 12 kaarten met de afbeelding naar beneden in een raster van 4x3 met vier verticale en drie horizontale rijen.



Start van het spel en spelwijze

De jongste speler begint.

Eerst wordt een kaart getrokken - de open kaart van de aflegstapel of de dichte kaart van de trekstapel. De speler mag beslissen of hij de getrokken kaart wil ruilen voor één van zijn open of gesloten kaarten of niet.

- Zo ja, dan ruilt hij één van zijn open of dichte kaarten met de getrokken kaart en legt de geruilde kaart op de aflegstapel.
- Zo niet, dan legt hij de kaart op de aflegstapel en moet hij in plaats daarvan één van zijn dichte kaarten openleggen.

Hiermee eindigt de beurt en is de volgende speler aan de beurt. Er wordt altijd met de klok mee gespeeld.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler al zijn kaarten heeft opgedraaid. Vervolgens heeft elke volgende speler nog één zet. Als laatste onthult elke speler alle resterende verdeckte kaarten in zijn rooster en worden de punten geteld. Elk verzameld drietal is zoveel waard als het getal op de speelkaart van het betreffende drietal aangeeft. Een drietal van 1 is 1 punt waard, een drietal van 2 is 2 punten waard, een drietal

van 3 is 3 punten waard, etc. Degene die de meeste punten heeft verzameld, wint. Als meerdere spelers dezelfde topscore hebben, delen ze de overwinning.

Voorbeeld

Laura is aan de beurt en ze heeft haar laatste gesloten kaart onthuld. Ze leidt nu met 11 punten en heeft een goede kans om de wedstrijd te winnen. De volgende spelers Paul en Maria moeten elk nog een laatste zet doen en dan is het spel afgelopen. Daarna onthult elke speler alle gesloten kaarten in zijn rooster.



Nu worden de punten van alle verticale triolen geteld. De punten van Paul en Laura blijven ongewijzigd. Door te onthullen, kreeg Maria een extra triplet met een waarde van 5 punten voltooid en wint zo het spel met de hoogste score van 13 punten.





Cel Gry

Celem gry Skyjo Junior jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez połączenie i zebranie trzech takich samych kart (trójek).

Przygotowanie gry

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 12 zakrytych kart z dobrze przetasowanej talii. Jedna odkryta karta umieszczana jest na środku i tworzy stos kart odrzuconych. Pozostałe karty są umieszczane zakryte obok niego jako stos dobierania. Każdy gracz wykłada swoje 12 kart zakryte w siatce 4x3 z czterema pionowymi i trzema poziomymi rzędami.



Rozpoczęcie gry i rozgrywka

Zaczyna najmłodszy gracz. Najpierw dobierana jest karta – albo odkryta karta ze stosu kart odrzuconych, albo zakryta karta ze stosu dobierania. Gracz może zdecydować, czy chce wymienić wyciągniętą kartę na jedną ze swoich kart, czy nie.

- Jeśli tak, wymienia jedną ze swoich zakrytych lub odkrytych kart na dobraną kartę i umieszcza wymienioną kartę na stosie kart odrzuconych.
- Jeśli nie, odkłada kartę na stos kart odrzuconych i zamiast tego musi odkryć jedną ze swoich zakrytych kart.

To kończy turę i następuje tura następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy odkryje wszystkie swoje karty. Następnie każdy kolejny gracz będzie miał o jeden ruch więcej. Na koniec każdy gracz odkrywa wszystkie pozostałe zakryte karty w swojej siatce, a punkty są liczone. Każda utworzona trójka jest warta tyle, ile wskazuje liczba na odpow-

iednych zebranych kartach do gry. 1s Trójka jest warta 1 punkt, 2s trójka jest warta 2 punkty, 3s trójka jest warta 3 punkty i tak dalej. Kto zbierze najwięcej punktów, wygrywa. Jeśli kilku graczy ma ten sam najwyższy wynik, dzielą się zwycięstwem.

Przykład

Przyszła kolej Laura. Podczas tego odkrywa swoją ostatnią zakrytą kartę i kończy grę. Prowadzi teraz 11 punktami i ma duże szanse na wygraną. Następujący gracze, Paul i Maria, mają do wykonania ostatni ruch, a następnie grę kończy się. Następnie każdy gracz odkrywa wszystkie zakryte karty w swojej siatce.



Teraz liczone są punkty wszystkich trójek pionowych. Punkty Paul i Laura pozostają niezmienione. Odkrywając Maria uzyskała dodatkową trójkę o wartości 5 punktów uzupełnioną i tym samym wygrywa grę z wysokim wynikiem 13 punktów.





ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο σκοπός του παιχνιδιού Skyjo Junior είναι να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους με και τη συλλογή τριών ίδιων καρτών (τριπλέτες).

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης παίρνει 12 κάρτες κλειστές από την καλά ανακατεμένη τράπουλα. Μια κάρτα τοποθετείται ανοιχτή στη μέση και αποτελεί τη στοίβα απόρριψης. Οι υπόλοιπες κάρτες τοποθετούνται κλειστές δίπλα της ως στοίβα τραβήγματος. Κάθε παίκτης τοποθετεί τις 12 κάρτες του κλειστές σε ένα πλέγμα 4x3 με τέσσερις κάθετες και τρεις οριζόντιες σειρές.



ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΞΙΜΟ

Ο νεότερος παίκτης ξεκινά. Πρώτα, τραβάει μια κάρτα - είτε την ανοιχτή κάρτα από τη στοίβα απόρριψης είτε την κλειστή κάρτα από τη στοίβα τραβήγματος. Ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει αν θέλει να ανταλλάξει την τραβηγμένη κάρτα με μία από τις κάρτες του ή όχι.

- Εάν ναι, ανταλλάσσει μία από τις κλειστές ή ανοιχτές κάρτες του με την κάρτα που τραβήχτηκε και τοποθετεί την ανταλλαγμένη κάρτα στη στοίβα απόρριψης.
- Αν όχι, τοποθετεί την κάρτα στη στοίβα απόρριψης και πρέπει να αποκαλύψει μία από τις κλειστές κάρτες του.

Με αυτόν τον τρόπο ολοκληρώνεται η σειρά και είναι η σειρά του επόμενου παίκτη με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ένας παίκτης αποκαλύψει όλα τα φύλλα του. Στη συνέχεια, κάθε επόμενος παίκτης θα έχει μία ακόμη κίνηση. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης αποκαλύπτει όλα τα εναπομείναντα κλειστά φύλλα στο πλέγμα του. Τώρα οι πόντοι μετρώνται από όλες τις κάθετες στήλες με τρία ίδια φύλλα (τριπλές). Κάθε τριπλέτα που συγκεντρώνεται αξίζει όσος είναι ο

αριθμός που αναγράφεται στην κάρτα παιχνιδιού της αντίστοιχης τριπλέτας. Μία τριπλέτα του 1 αξίζει 1 πόντο, μία τριπλέτα του 2 αξίζει 2 πόντους, μία τριπλέτα του 3 αξίζει 3 πόντους κ.ο.κ. Όποιος συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει. Εάν πολλοί παίκτες έχουν την ίδια υψηλή βαθμολογία, μοιράζονται τη νίκη.

Παράδειγμα

Είναι η σειρά της Laura και αποκάλυψε το τελευταίο της κλειστό φύλλο. Η Laura προηγείται τώρα με 11 πόντους και έχει καλές πιθανότητες να κερδίσει το παιχνίδι. Οι ακόλουθοι παίκτες Paul και Maria έχουν ο καθένας μια τελευταία σειρά και τελικά κάθε παίκτης αποκαλύπτει όλα τα κλειστά φύλλα στο πλέγμα του.



Τώρα μετρώνται οι πόντοι όλων των κάθετων τριδύμων. Τα σημεία του Paul και της Laura παραμένουν αμετάβλητα. Με την αποκάλυψη, η Maria πήρε μια επιπλέον τριάδα με αξία 5 πόντων συμπληρωμένη και έτσι κερδίζει το παιχνίδι με το υψηλό σκορ των 13 πόντων.





Spillets mål

Skyjo Junior går ud på at få så mange point som muligt ved at samle tre af de samme kort i lodrette rækker.

Spil forberedelse

I begyndelsen af spillet får hver spiller 12 kort med billedsiden nedad fra det godt blandede kortspil. Et kort lægges med billedsiden opad midt på bordet og danner kasseringsbunken. De resterende kort lægges med billedsiden nedad ved siden af som en træk bunke. Hver spiller placerer deres 12 kort med billedsiden nedad foran sig i et 4x3-gitter med fire lodrette og tre vandrette rækker.



Spillets start og spil

Den yngste spiller starter. Først trækkes et kort; enten det åbne kort fra kasseringsbunken eller kortet med billedsiden nedad fra træk bunken. Spilleren kan vælge, om han vil bytte det trukne kort til et af sine kort eller ej.

- Hvis det er tilfældet, bytter han et kort med billedsiden opad eller nedad med det nye kort, og placerer det udvekslede kort i nedlægningsbunken.
- Hvis ikke, så placerer de kortet i nedlægningsbunken, hvorefter de viser et af deres kort, der indtil videre har haft billedsiden nedad.

Dette afslutter turen, og det er den næste spillers tur i urets rækkefølge.

Spillets afslutning

Spillet slutter, så snart en spiller har afsløret alle sine kort. Derefter vil hver efterfølgende spiller have et træk mere. Til sidst afslører hver spiller eventuelle kort, der stadig er med billedsiden nedad i deres gitter. Nu tælles pointene for alle lodrette rækker med tre identiske kort (tripletter). Hver oprettet triplet er lige så meget værd, som tallet på det respektive indsamlede spillekort angiver. En 1'er-triplet er 1 point værd,

en 2'er-triplet er 2 point værd, en 3'er er 3 point værd, og så videre. Den, der samler flest point, vinder. Hvis flere spillere har samme høje score, deler de sejren.

Eksempel

Det er Lauras tur, og hun har afsløret sit sidste kort med billedsiden nedad. Hun fører nu med 11 point og har en god chance for at vinde kampen. De følgende spillere Paul og Maria har hver et sidste træk at gøre, og så slutter spillet. Bagefter afslører hver spiller alle kort med billedsiden nedad i deres gitter.



Nu tælles pointene for alle lodrette trillinger. Pauls og Lauras point forbliver uændrede. Ved at afdække fik Maria gennemført en ekstra trilling med en værdi på 5 point og vinder dermed spillet med den høje score på 13 point.





Pelin tavoite

Pelin Skyjo Junior tavoitteena on saada mahdollisimman paljon pisteitä keräämällä kolme samanlaista korttia pystysuoriin riveihin (tripla).

Pelin valmistelu

Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan sekoitetusta korttipakasta 12 korttia kuvapuoli alaspäin. Keskelle asetetaan yksi kortti kuvapuoli ylöspäin. Tästä pinosta tulee poistopino. Loput kortit asetetaan sen viereen kuvapuoli alaspäin nostopinoksi. Jokainen pelaaja asettaa 12 korttiaan kuvapuoli alaspäin eteensä 4x3-ruudukkoon, jossa on neljä pystysuoraa ja kolme vaakasuoraa riviä.



Pelin aloittaminen ja pelaaminen

Nuorin pelaaja aloittaa. Ensin vedetään kortti - joko kuvapuoli ylöspäin kortti hylättävästä pinosta tai kuvapuoli alaspäin oleva kortti vetopakasta. Pelaaja voi valita, haluaako hän vaihtaa vedetyn kortin johonkin korttiinsa vai ei.

- Jos on, hän vaihtaa yhden kuvapuoli alaspäin tai kuvapuoli ylöspäin käännettyistään piirrettyyn korttiin ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin. Vaihdettu kortti tulee kuvapuoli ylöspäin hylättyyn pinoon.
- Jos ei, hän asettaa kortin hylättyyn pinoon ja hänen täytyy paljastaa sen sijaan yksi kuvapuoli alaspäin käännettyistään.

Pelaajan vuoro päättyy. Seuraavana on vuorossa myötöpäivään seuraava pelaaja.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun yksi pelaaja on paljastanut kaikki korttinsa. Sitten jokaisella seuraavalla pelaajalla on yksi viimeinen siirto. Lopuksi jokainen pelaaja paljastaa kaikki kortit, jotka ovat vielä kuvapuoli alaspäin ruudukossaan. Nyt kaikkien pystysuorien sarakkeiden pisteet, joissa oli kolme identtistä korttia (tripletti), laskettiin yhteen. Jokaisesta kerätystä

triplasta saa pisteitä kyseisen triplan kortissa näkyvän numeron verran. Eli 1-triplasta saa yhden pisteen, 2-triplasta kaksi pistettä, 3-triplasta kolme pistettä jne. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Jos useilla pelaajilla on sama korkea tulos, he jakavat voiton.

Esimerkki

On Lauran vuoro ja hän on paljastanut viimeisen kuvapuoli alaspäin korttinsa. Hän johtaa nyt 11 pisteellä ja hänellä on hyvä mahdollisuus voittaa peli. Seuraavilla pelaajilla Paul ja Maria on kullakin yksi viimeinen siirto tehtävänä ja sitten peli päättyy. Tämän jälkeen jokainen pelaaja paljastaa kaikki kuvapuoli alaspäin olevat kortit ruudukossaan.



Nyt lasketaan kaikkien pystysuorien kolmosten pisteet. Paulin ja Lauran kohdat pysyvät ennallaan. Paljastamalla Maria sai ylimääräisen kolmosen arvolla 5 pistettä valmiiksi ja voittaa siten pelin korkeimmalla 13 pisteellä.





Spelets mål

I spelet Skyjo Junior är målet att få så många poäng som möjligt genom att matcha tre identiska kort i vertikala rader (tripleletter).

Spelförberedelser

I början av spelet får varje spelare 12 kort med framsidan nedåt från en väl blandad kortlek. I mitten placeras ett kort med framsidan uppåt. Denna bildar kashögen. De återstående korten placeras med bilsidan nedåt bredvid dem. Detta är draghögen. Varje spelare lägger ut sina 12 kort med framsidan nedåt i ett rutnät på 4x3 rader – fyra lodräta och tre vågräta rader.



Spelstart och spelupplägg

Den yngsta spelaren börjar. Först dras ett kort - antingen det uppåtvända kortet från kashögen eller ett nedåtvänt kort från draghögen. Spelaren kan välja om han vill byta ut det dragna kortet mot ett av sina kort eller inte.

- Om så är fallet, byter han ut ett av sina nedåtvända eller uppåtvända kort från rutnätet med det dragna kortet och placerar det med framsidan uppåt. Det utbytta kortet kommer med framsidan uppåt på kasseringshögen.
- Om nej, lägger han kortet på slänghögen och måste istället avslöja ett av sina nedåtvända kort.

Detta avslutar turen och det är nästa spelares tur i medurs ordning.

Spelslut

Spelet avslutas så snart en spelare har avslöjat alla sina kort. Därefter har varje efterföljande spelare ytterligare ett drag. Slutligen avslöjar varje spelare alla återstående nedåtvända kort i sitt rutnät. Nu räknas poäng för alla vertikala kolumner med tre identiska kort (tripleletter). Varje insamlad

tripletter är värd lika mycket som numret på det insamlade spelkortet visar. En trippletter på 1 är värd 1 poäng, en trippletter på 2 är värd 2 poäng, en trippletter på 3 är värd 3 poäng och så vidare. Den som får flest poäng vinner. Om flera spelare har samma högsta poäng delar de på vinsten.

Exempel

Det är Lauras tur och hon har avslöjat sitt sista nedåtvända kort. Hon leder nu med 11 poäng och har en bra chans att vinna matchen. Följande spelare Paul och Maria har varsitt ett sista drag att göra och sedan är spelet slut. Efteråt avslöjar varje spelare alla nedvända kort i sitt rutnät.



Nu räknas poängen för alla vertikala trillingar. Pauls och Lauras poäng förblir oförändrade. Genom att avtäcka fick Maria en extra trilling med ett värde av 5 poäng genomförd och vinner därmed spelet med den höga poängen på 13 poäng.





Spillets mål

Målet med Skyjo Junior-spillet er å score så mange poeng som mulig ved å matche tre av de samme kortene i vertikale rader (trippel).

Spill forberedelse

I begynnelsen av spillet får hver spiller utdelt 12 kort med billedsiden ned fra den godt stokkede kortstokken. Et kort plasseres med forsiden opp i midten og danner kastebunken. De resterende kortene er plassert med forsiden ned ved siden av den som en trekkbunke. Hver spiller legger ut sine 12 kort med billedsiden ned i et 4x3 rutenett med fire vertikale og tre horisontale rader.



Spillstart og gameplay

Den yngste spilleren starter.

Først trekkes et kort - enten med billedsiden opp fra kastbunken eller med forsiden ned fra trekningsbunken. Spilleren kan bestemme om han vil bytte det trukne kortet mot et av kortene sine eller ikke.

- I så fall bytter han et av kortene med forsiden ned eller med forsiden opp med det trukne kortet og legger det utvekslede kortet på kastbunken.
- Hvis nei, legger han kortet på kastbunken og må avsløre et av kortene med forsiden ned i stedet.

Dette avslutter spillerens tur, og det er neste spillers tur med klokken.

Spillets slutt

Spillet avsluttes så snart en spiller har avslørt alle kortene sine. Deretter vil hver påfølgende spiller ha ett trekk til. Da avslører hver spiller alle gjenværende kort med forsiden ned i rutenettet sitt. Til slutt telles poeng av alle vertikale rader med tre identiske kort (trippel). Hver innsamlede

trippel er verdt så mye som tallet på spillekortet til den respektive trippel-pipen indikerer. En 1'er trippel er verdt 1 poeng, en 2'er trippel er verdt 2 poeng, en 3'er er verdt 3 poeng, og så videre. Den som samler flest poeng vinner. Hvis flere spillere har samme høye poengsum, deler de seieren.

Eksempel

Det er Lauras tur og hun har avslørt sitt siste kort med forsiden ned. Hun leder nå med 11 poeng og har en god sjanse til å vinne kampen. Følgende spillere Paul og Maria har hvert sitt siste trekk å gjøre, og så avsluttes spillet. Etterpå avslører hver spiller alle kortene med forsiden ned i rutenettet sitt.



Nå telles poengene til alle vertikale trillinger. Pauls og Lauras poeng forblir uendret. Ved å avdekke fikk Maria fullført en ekstra trilling med en verdi på 5 poeng og vinner dermed spillet med den høyeste poengsummen på 13 poeng.



110 Cards:

22 x



22 x



22 x



22 x



22 x



magilano.com