

SKYTO



magilano.com



SKYJO

English

4-5

Players: 2-8
Age: 8+ years
Duration: approx. 30 minutes
Contents: 150 playing cards
I evaluation block
I instructions

German/Deutsch

6-7

Spieler: 2-8
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Inhalt: 150 Spielkarten
I Wertungsblock
I Spielanleitung

Italian/Italiano

8-9

Giocatori: 2-8
Età: dai 8 anni
Durata: circa 30 minuti
Contenuto: 150 carte da gioco
I un blocchetto segnapunti
I istruzioni

French/Français

10-11

Joueurs: 2-8
Âge: dès 8 ans
Durée: env. 30 minutes
Contenu: 150 cartes de jeu
I bloc-notes pour les points
I notice de jeu

Spanish/Español

12-13

Jugadores: 2-8
Edad: +8 años
Duración: aprox. 30 minutos
Contenido: 150 cartas de juego
I bloque de evaluación
I instrucciones

Dutch/Nederlands 14-15

Spelers: 2-8
Leeftijd: dès 8 ans
Duur: ongeveer 30 minuten
Inhoud: 150 speelkaarten
I evaluatie blok
I instructies

Danish/Dansk 16-17

Spiller: 2-8
Alder: fra 8 år
Varighed: ca. 30 minutter
Indhold: 150 spillekort
I evaluerings blok
I spil instruktioner

Finnish/Suomalainen 18-19

Pelaaja: 2-8
Ikä: 8 + vuotta
Kesto: noin 30 minuuttia
Iitoisuus: 150 pelikorttia
I pisteytyslohko
I pelin ohjeet

Swedish/Svenska 20-21

Spelare: 2-8
Ålder: från 8 år gammal
Varaktighet: ca 30 minuter
Innehåll: 150 spelkort
I utvärderingsblock
I spelmanual

Norwegian/Norsk 22-23

Spiller: 2-8
Alder: fra 8 år gammel
Varighed: ca. 30 minutter
Innhold: 150 spillkort
I evalueringsblokk
I spillhåndbok

SKYJO

GAME IDEA AND GAME TARGET

The game SKYJO runs over multiple rounds and ends as soon as a player has reached 100 points or more. The player with the least points wins the game. Therefore, the goal of the game is to get rid of as many high cards as possible.

PREPARING A GAME ROUND

First, each player receives 12 cards facing down from the well-shuffled deck of cards. Then a card is placed openly in the middle of the table; it makes the discard pile. The rest of the cards are placed facing down next to it as the draw pile.

Each player places his 12 playing cards in four vertical rows with 3 cards per row. Then each player reveals two of his playing cards at will.

THE START OF A GAME ROUND

The player with the highest sum (points) of the two open cards gets to start the first game round.

Example: The cards of Player A show a 12 and a -2, which results in a total of 10. The cards of Player B show a 4 and a 2, which results in a total of 6. Player A gets to start first because his cards totaled in a bigger sum.

The player who ended the current game round gets to start the next game round.

COURSE OF THE GAME

The play starts with the drawing of a card. The player may choose whether he wants to draw the top open card of the discard pile or the top hidden card of the draw pile.

If he chooses the open card from the discard pile, he has to exchange it for one of his playing cards and openly display it. He may freely choose among the open and hidden cards, and the hidden cards may not be turned around and looked at. The exchanged card is openly placed on the discard pile.

If he chooses a hidden card from the draw pile, he may look at the card and choose whether he wants to exchange it for one of his hidden or open game cards. If he keeps it, it runs as described above. If he does not want to keep the drawn card, he must place it on the discard pile and has to reveal one of his hidden cards. Thus, his move ends, and it is the move of the next player in a clockwise direction.

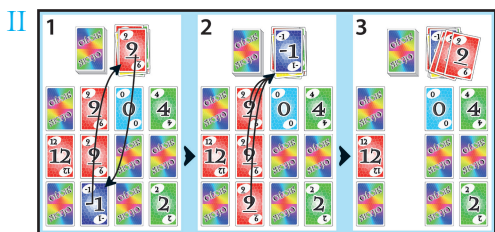
The game round ends as soon as a player has revealed all his cards. Then, each subsequent player will have one more move. Afterwards, the points of each player's open and hidden cards are added up and added to his current score.

The player who finishes the game round must have the smallest number of points in the evaluation of the round. If he does not have the lowest points because another player has reached fewer or the same amount, it leads to a doubling of his points collected in this round (Image I). Attention: This rule only applies to positive points, not to zero or negative points.

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

Example: Player A shows all his cards and finishes the game round. He has 10 points at the end of the game round, Player B has 24 points, and Player C has collected 10 points as well. Player A does not have the lowest score that is why his score doubles to 20.

Special Rule: If a player has uncovered or places three of the same playing cards in a vertical row, the player has to place the entire row of cards on the discard pile (Image II). This rule also applies in the last turn of a game round when the remaining cards are turned over and added up for the evaluation. The triplet always has to be placed on the discard pile after the exchanged card if the row of cards is achieved due to an exchange with the draw pile or discard pile.



END OF THE GAME

At the end of each round the points of every player are added to his current score. The game ends as soon as one of the players has reached 100 points or more. The player with the lowest score wins the game.

Dear game friend, did you like this game? Then please support us and leave an appropriate evaluation / feedback in the place where you bought the game. Thank you so much!

For suggestions or questions contact us at: info@magilano.com

SKYJO

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 Kartentapel 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 mit 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.

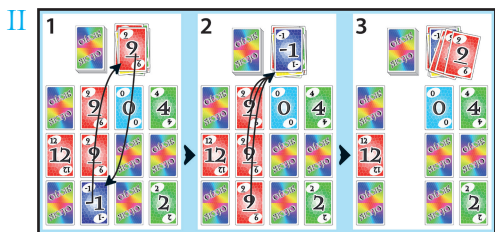
Die Spielrunde endet, sobald ein Spieler alle seine Karten aufgedeckt hat. Dann darf jeder nachfolgende Spieler noch einen Zug tätigen. Anschließend werden bei jedem Spieler die Punkte seiner offenen und verdeckten Spielkarten aufsummiert und zu seinem bisher erreichten Punktestand hinzuaddiert.

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.



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

SKYJO

IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO

SKYJO si svolge su round multipli e termina non appena un giocatore riesce a raggiungere 100 punti o più. Il giocatore con il minor numero di punti vince la partita. Quindi, l'obiettivo del gioco è quello di sbarazzarsi di quante più carte possibile.

PREPARARE UN ROUND DI GIOCO

Per prima cosa, ciascun giocatore riceve 12 carte a faccia in giù estraendole dal mazzo dopo averlo mescolato. Poi viene posizionata una carta scoperta al centro del tavolo; questa sarà la pila degli scarti. Le carte rimanenti vengono posizionate a faccia in giù vicino ad essa come pila per pescare.

Ciascun giocatore posiziona le sue 12 carte da gioco in quattro colonne con 3 carte per fila. Poi ciascun giocatore rivela due delle sue carte da gioco a suo piacimento.

INIZIO DI UN ROUND GIOCO

Il giocatore con la somma più alta (punti) ottenuta dalle due carte scoperte può dare inizio al primo round di gioco.

Esempio: Le carte del Giocatore A mostrano un 12 ed un -2, che dà come risultato un totale di 10. Le carte del Giocatore B mostrano un 4 ed un 2, che dà come risultato un totale di 6. Il Giocatore A inizia per primo poiché le sue carte rivelano un totale maggiore.

Il giocatore che termina il round di gioco attuale dà inizio al round di gioco seguente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco inizia con l'estrazione di una carta. Il giocatore può scegliere se vuole estrarre la prima carta scoperta della pila degli scarti o la prima carta coperta della pila da pescare.

Se sceglie la carta scoperta della pila degli scarti, deve scambiarla con una delle sue carte da gioco e mostrarla a tutti. Può scegliere liberamente fra carte scoperte e carte coperte, le carte coperte non possono essere girate e rivelate. La carta scambiata viene posizionata a faccia in su sulla pila degli scarti. Se sceglie una carta coperta dalla pila per pescare, può guardare la carta e scegliere se vuole scambiarla con una delle sue carte nascoste o scoperte. Se la tiene, si procede come descritto sopra. Se non vuole tenere la carta estratta, deve posizionarla sulla pila degli scarti e deve rivelare una delle proprie carte nascoste. Dopodiché, si conclude il suo turno, ed il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

La partita termina non appena un giocatore rivela tutte le proprie carte. Poi, ogni giocatore successivo farà un altro turno. Dopodiché, i punti delle carte scoperte e coperte dei giocatori vengono sommati assieme e aggiunti al punteggio corrente del giocatore.

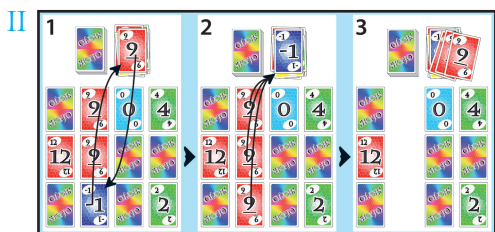
Il giocatore che termina il round di gioco deve avere il numero di punti più piccolo al momento della valutazione del round. Se non presenta il punteggio più basso poiché un altro giocatore ha raggiunto un punteggio uguale o inferiore, questo fa raddoppiare i suoi punti accumulati durante il round (Immagine 1). Attenzione: questa regola si applica solo ai punti positivi, non a zero o punti negativi.

I

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

Esempio: Il Giocatore A mostra tutte le sue carte e termina il round di gioco. Al termine del round di gioco ha 10 punti, mentre il Giocatore B ha 24 punti, ed anche il Giocatore C ha totalizzato 10 punti. Il Giocatore A non presenta il punteggio più basso e per questo motivo il suo punteggio raddoppia a 20.

Regola Speciale: Se un giocatore ha scoperto o posiziona tre carte da gioco uguali in colonna, il giocatore deve mettere l'intera fila di carte nella pila degli scarti (Immagine II). Questa regola vale anche durante l'ultimo turno di un round di gioco quando le carte rimanenti vengono girate e sommate assieme per la valutazione. La tripletta deve sempre essere piazzata sulla pila degli scarti dopo la carta scambiata se la fila di carte viene ottenuta in seguito ad uno scambio con la pila per pescare o la pila degli scarti.



FINE DELLA PARTITA

Alla fine di ogni round i punti di tutti i giocatori vengono sommati al suo punteggio attuale. La partita termina non appena uno dei giocatori raggiunge 100 punti o più. Il giocatore con il punteggio più basso si aggiudica la gara.

Caro amico, ti è piaciuto questo gioco? Allora per favore supportaci e lascia una valutazione/feedback appropriato dove hai acquistato il gioco. Grazie mille!

Per suggerimenti o domande puoi contattarci all'indirizzo: info@magilano.com

SKYJO

CONCEPT ET BUT DU JEU

Le jeu SKYJO se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus. Celui qui a obtenu le moins de points à la fin du jeu gagne la partie. Le but du jeu est donc de se débarrasser du maximum de cartes avec des chiffres élevés.

PREPARATION D'UNE MANCHE

Tout d'abord, chaque joueur reçoit 12 cartes de la pile bien mélangée, distribuées face vers le bas. Ensuite, une carte est placée face visible au milieu de la table, elle constitue la pile de défausse. Les cartes restantes sont placées à côté face cachée et forment la pioche.

Chaque joueur place ses 12 cartes à jouer en quatre rangées verticales de trois cartes face cachée devant lui. Pour terminer, chaque joueur révèle deux cartes de son choix.

DÉBUT D'UNE MANCHE

Le joueur avec la somme la plus élevée (total des points) des deux cartes visibles peut commencer la première manche.

Exemple : le joueur A révèle un 12 et un -2, la somme obtenue est 10. Le joueur B révèle un 4 et un 2, la somme obtenue est 6. Comme le joueur A a révélé la plus grande somme, il peut commencer.

Le joueur qui a terminé la manche actuelle peut commencer la manche suivante.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence en tirant une carte. Le joueur peut choisir la première carte retournée de la défausse ou la première carte face cachée de la pioche.

S'il se décide pour la carte visible de la défausse, il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible. Il peut choisir librement entre les cartes visibles et cachées et les cartes cachées ne doivent pas être retournées ni regardées. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de défausse.

S'il se décide pour la carte face cachée de la pioche, il peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles). S'il veut garder la carte tirée, il l'échange avec l'une de ses cartes comme décrit ci-dessus. S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la dépose sur la pile de défausse, mais doit révéler une de ses cartes. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

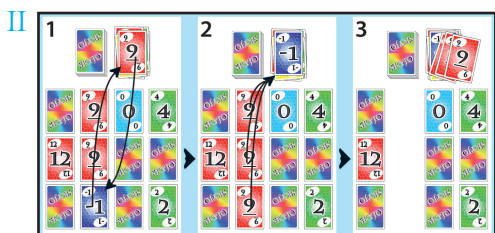
La manche se termine quand un joueur a révélé toutes ses cartes. Tous les joueurs suivants peuvent toutefois encore jouer une fois pour terminer le tour de table. À la fin de la manche, les points des cartes visibles et cachées de chaque joueur sont comptabilisés et ajoutés au score obtenu lors des manches précédentes.

Le joueur qui a terminé la manche doit obtenir le plus petit nombre de points lors du décompte des points de la manche. Si un autre joueur a obtenu un nombre de points inférieur ou égal, la somme de ses points pour cette manche est doublée (figure I). Attention: Cette règle ne s'applique qu'aux points positifs, pas aux points zéro ou négatifs.

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

Exemple : le joueur A révèle toutes ses cartes et termine la manche. À la fin de la manche, il a obtenu 10 points, le joueur B a 24 points et le joueur C a également 10 points. Le joueur A n'a pas le plus petit nombre de points, de sorte que ses points sont doublés à 20.

Règle spéciale : si un joueur révèle ou place trois cartes identiques dans une rangée verticale, le joueur doit déposer toute la rangée de cartes sur la défausse (figure II). Cette règle est également valable lors du dernier tour d'une manche, lorsque toutes les cartes sont retournées et additionnées pour le décompte des points. Si une rangée de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les trois cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.



FIN DE LA PARTIE

À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont ajoutés au score total obtenu lors des manches précédentes. Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus. Le joueur avec le plus petit score gagne la partie.

Chers amateurs de jeux de société, avez-vous apprécié le jeu SKYJO ? Alors soutenez-nous en laissant un commentaire/une évaluation chez votre distributeur de confiance. Un grand merci !

Pour toute question ou suggestion d'amélioration, écrivez-nous à : info@magilano.com

IDEA DEL JUEGO Y OBJETIVO DEL JUEGO

El juego SKYJO se ejecuta en varias rondas y termina tan pronto como un jugador ha alcanzado 100 puntos o más. El jugador con menos puntos gana el juego. Por lo tanto, el objetivo del juego es deshacerse de tantas tarjetas altas como sea posible.

PREPARANDO UNA RONDA DE JUEGO

Primero, cada jugador recibe 12 cartas boca abajo desde la baraja de cartas bien barajadas. Luego una carta se coloca abiertamente en el centro de la mesa; hace la pila de descarte. El resto de las cartas se colocan hacia abajo junto a ella como el montón de dibujo.

Cada jugador coloca sus 12 cartas en cuatro filas verticales con 3 cartas por fila. Entonces cada jugador revela dos de sus cartas de juego si lo desea.

INICIO DE UNA RONDA DE JUEGO

El jugador con la suma más alta (de puntos) de las dos cartas abiertas es el que comienza la primera ronda del juego.

Ejemplo: Las cartas del jugador A muestran un 12 y un -2, lo que da como resultado un total de 10. Las cartas del jugador B muestran un 4 y un 2, lo que da como resultado un total de 6. El jugador A comienza primero porque sus cartas totalizaron una suma mayor.

El jugador que terminó la ronda actual del juego puede comenzar la ronda siguiente.

EL JUEGO

El juego inicia cuando se saca una carta. El jugador puede elegir si quiere sacar la carta abierta superior de la pila de descarte o la carta escondida superior de la pila de sorteo.

Si elige la carta abierta de la pila de descartes, tiene que cambiarla por una de sus cartas de juego y mostrarla abiertamente. Él puede elegir libremente entre las cartas abiertas y ocultas, y las cartas ocultas no pueden vistas ni volteadas. La carta intercambiada se coloca abiertamente en la pila de descarte.

Si elige una carta oculta de la pila de sorteo, puede mirar la carta y elegir si quiere cambiarla por una de sus cartas de juego ocultas o abiertas. Si él se la queda, se ejecuta como se describe anteriormente. Si no quiere conservar la carta sacada, debe colocarla en la pila de descartes y tiene que revelar una de sus cartas ocultas. Así, su movimiento termina, y continúa el movimiento del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

La ronda de juego termina tan pronto como un jugador ha revelado todas sus cartas. Entonces, cada jugador subsiguiente tendrá un movimiento más. Después, los puntos de las cartas abiertas y ocultas de cada jugador se añaden y se añaden a su puntuación actual.

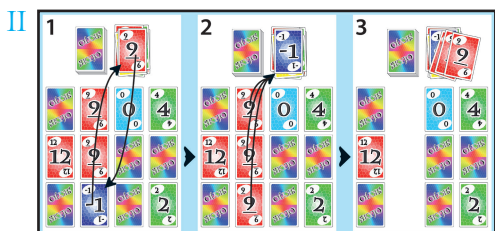
El jugador que termine la ronda de juego debe tener el menor número de puntos en la evaluación de la ronda. Si no tiene los puntos más bajos porque otro jugador ha alcanzado menos o la misma cantidad, esto

conduce a una duplicación de sus puntos acumulados en esta ronda (Imagen I). Atención: esta regla solo se aplica a puntos positivos, no a cero o puntos negativos.



Ejemplo: El jugador A muestra todas sus cartas y termina la ronda de juego. Él tiene 10 puntos al final de la ronda de juego, el jugador B tiene 24 puntos, y el jugador C ha acumulado 10 puntos también. El jugador A no tiene la puntuación más baja y por eso su puntuación se duplica a 20.

Regla Especial: Si un jugador ha descubierto o coloca tres cartas iguales en una fila vertical, el jugador tiene que colocar toda la fila de cartas en la pila de descarte (Imagen II). Esta regla también se aplica en el último turno de una ronda de juego cuando las cartas restantes son entregadas y sumadas para la evaluación. El triplete siempre debe colocarse en la pila de descarte después de la tarjeta intercambiada si la fila de cartas se logra debido a un intercambio con la canasta de carta o la pila de descarte.



FIN DEL JUEGO

Al final de cada ronda se añaden los puntos de cada jugador a su puntuación actual. El juego termina tan pronto como uno de los jugadores ha alcanzado 100 puntos o más. El jugador con la puntuación más baja gana el juego.

Estimado amigo del juego, ¿Le gustó este juego? Entonces por favor ayúdenos y déjenos una evaluación/ comentario apropiado en el lugar donde usted compró el juego. ¡Muchas gracias!

Para sugerencias o preguntas contacte contáctenos en: info@magilano.com

SKYJO

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 ernaast 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 (kloksgewijs) de volgende speler aan de beurt. De speelronde eindigt zodra een speler al zijn kaarten omgedraaid heeft. Vervolgens zijn de overige spelers kloksgewijs 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.

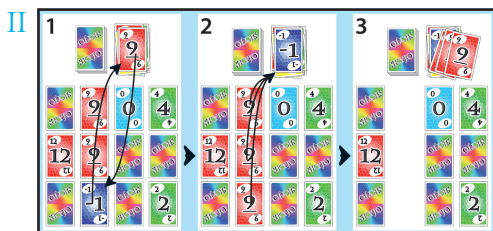
De speler die de speelronde heeft beëindigd moet bij de eindstand van de speelronde het minst aantal punten hebben. Als hij dit niet heeft,

omdat een andere speler minder of hetzelfde aantal punten heeft bekomen, wordt de som van de in deze ronde verkregen punten verdubbeld (afbeelding 1). Let op: deze regel is enkel van toepassing op positieve punten, niet op nul of negatieve punten.



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 3). 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

SKYJO

SPILKONCEPT OG FORMÅL

Spillet SKYJO løber over flere runder og slutter så snart en spiller har nået 100 point eller mere. Spilleren med de færreste point vinder spillet. Derfor er målet med spillet at slippe af med så mange store kort som muligt.

FORBERED EN RUNDE

Først modtager hver spiller 12 kort, med forsiden nedad. Derefter anbringes et kort åbent midt på bordet; det er udsmidningsbunken. Resten af kortene er placeret med forsiden nedad ved siden af udsmidningsbunken.

Hver spiller placerer sine 12 spillekort i fire lodrette rækker med 3 kort i hver række. Derefter afslører hver spiller to af hans spillekort efter eget ønske.

STARTEN AF EN RUNDE

Spilleren med den højeste sum (point) af de to åbne kort starter den første runde.

Eksempel: Kortene hos spiller A viser 12 og -2, hvilket resulterer i 10. Kortene hos spiller B viser 4 og 2, hvilket resulterer i 6. Spiller A begynder, fordi hans kort har den højeste sum.

Spilleren, der slutter den nuværende runde, får lov til at starte næste runde.

SPILLET

Spillet begynder med at trække et kort. Spilleren kan vælge, om han ønsker at trække det øverste åbne kort i udsmidningsbunken eller det øverste skjulte kort i bunken.

Hvis han vælger det åbne kort fra udsmidningsbunken, skal han udskifte det med et af hans spillekort og vise det åbent. Han kan frit vælge blandt de åbne og skjulte kort, og de skjulte kort må ikke vendes og kigges på. Det udvekslede kort placeres på udsmidningsbunken med forsiden opad.

Hvis han vælger et skjult kort fra bunken, kan han se på kortet og vælge om han vil bytte det til et af hans skjulte eller åbne spillekort. Hvis han holder det, foregår det som beskrevet ovenfor. Hvis han ikke ønsker at beholde det trukkede kort, skal han placere det på udsmidningsbunken og afsløre et af sine skjulte kort. Således slutter hans tur, og det er næste spillers tur i urets retning.

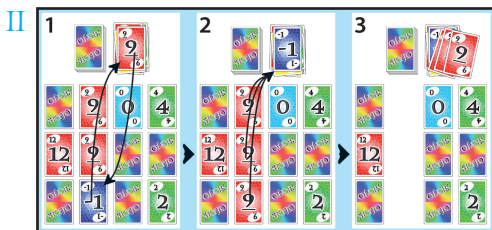
Spilletts runde slutter så snart en spiller har afsløret alle sine kort. Derefter vil hver efterfølgende spiller have tur. Herefter lægges hver spillers åbne point og skjulte kort sammen, og tilføjes til hans nuværende score.

Spilleren der afslutter runden skal have det mindste antal point i rundens optælling. Hvis han ikke har de laveste point, fordi en anden spiller har nået færre eller samme sum, fører det til en fordobling af hans point for denne runde (billede I). OBS: Denne regel gælder kun for positive point, ikke for nul eller negative point.

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

Eksempel: Spiller A viser alle sine kort og afslutter runden. Han har 10 point i slutningen af runden, spiller B har 24 point og spiller C har også samlet 10 point. Spiller A har ikke den laveste score, der fordobles hans score til 20.

Speciel regel: Hvis en spiller har afdækket eller placerer tre af samme spillekort i en lodret række, skal spilleren placere hele rækken af kort på udsmidningsbunken (billede II). Denne regel gælder også i sidste tur i en runde, når de resterende kort vendes og tilføjes til optællingen. Tre ens skal altid anbringes på udsmidningsbunken efter det udvekslede kort, hvis rækken er opnået på grund af en udveksling med bunken eller udsmidningsbunken.



SPILLETS AFSLUTNING

I slutningen af hver runde tilføjes hver spillers point til hans nuværende score. Spillet slutter, så snart en af spillerne har nået 100 point eller mere. Spilleren med den laveste score vinder spillet.

Kære ven, kunne du lide dette spil? Så bedes du støtte os og efterlade en passende evaluering/tilbage melding på det sted, hvor du købte spillet. Mange tak!

For forslag eller spørgsmål, kontakt os på: info@magilano.com

SKYJO

PELIN IDEA JA PÄÄMÄÄRÄ

SKYJO-peli kestää useita kierroksia ja loppuu, kun yksi pelaajista saavuttaa 100 pistettä tai enemmän. Pelaaja, jolla on lopussa vähiten pisteitä, voittaa. Eli pelin tavoitteena on päästä eroon mahdollisimman monista suurista korteista.

PELIN VALMISTELU

Ensin jokainen pelaaja saa 12 korttia, jotka on asetettu väärinpäin pöydälle, hyvin sekoitetusta korttipakasta. Sitten yksi kortti asetetaan oikeinpäin keskelle pöytää – tämä on poistopino. Loput kortit asetetaan väärinpäin kasaan, josta nostetaan uusia kortteja.

Jokainen pelaaja asettelee omat 12 korttiaan neljään riviin, joissa on 3 korttia per rivi. Sitten pelaajat saavat valita korteistansa kaksi ja kääntää ne oikeinpäin.

PELIN ALOITUS

Pelaaja, jonka kahden avatun kortin summa (pisteet) on korkein saa aloittaa kierroksen.

Esimerkki: Pelaajan A kortit ovat 12 ja -2, joten niiden summa on 10. Pelaajan B kortit ovat 4 ja 2, joten niiden summa on 6. Pelaaja A saa aloittaa, koska hänen korttiansa summa on suurempi.

Pelaaja, joka päättää nykyisen pelikierroksen, saa aloittaa seuraavan kierroksen.

PELAAMINEN

Peli alkaa kortin nostamisella. Pelaaja voi valita, haluaako hän nostaa päällimmäisen avoimen kortin vai piilotetun kortin nostokasasta.

Jos pelaaja valitsee kortin avoimesta poistettujen korttien pinosta, hänen täytyy vaihtaa kortti yhteen omistaan ja jättää se kaikille näkyviin. Pelaaja saa valita vapaasti avointen tai piilotettujen korttiansa joukosta, mutta hän ei saa kääntää omia piilotettuja korttejaan ja katsoa niitä. Vaihdettu kortti asetetaan avoimena poistopinoon.

Jos pelaaja valitsee piilotetun kortin nostopinosta, hän saa katsoa kortin ja päättää haluaako hän vaihtaa kortin yhteen piilotetuista tai avoimista korteistaan. Jos hän pitää kortin, toimii hän samalla tavalla kuin yläpuolella on neuvottu. Jos hän ei halua pitää nostamaansa korttia, asettaa pelaaja sen poistopinoon ja avaa näkyville yhden omista korteistaan. Sitten hänen vuoronsa loppuu ja on aika vaihtaa pelaajaa seuraavaan myötöpäivään.

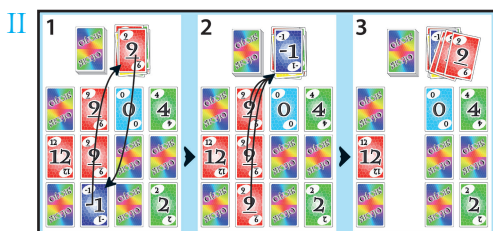
Pelikierros loppuu, kun pelaaja on avannut kaikki korttinsa. Sitten jokainen hänen jälkeensä tuleva pelaaja saa vielä yhden vuoron. Tämän jälkeen jokaisen pelaajan avointen ja piilotettujen korttien pisteet lasketaan yhteen ja lisätään hänen kokonaispisteisiinsä.

Pelaajalla, joka on vuorossa viimeisenä, täytyy olla vähiten pisteitä sillä kierroksella. Jos hänellä ei ole vähiten pisteitä, koska toinen pelaaja on onnistunut saamaan vähemmän tai saman verran pisteitä, tuplataan hänen pisteensä tällä kierroksella (kuva I). Huomio: Tämä sääntö koskee vain positiivisia numeroita ja ei negatiivisia numeroita tai nollaa.

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

Esimerkki: Pelaaja A näyttää kaikki korttinsa ja lopettaa pelikierroksen. Hänellä on 10 pistettä kierroksen lopussa, pelaajalla B on 24 pistettä ja pelaajalla C on myös 10 pistettä. Koska pelaajalla A ei ole vähiten pisteitä, hänen pisteensä tuplataan ja uusi pistemäärä on 20.

Erikoissääntö: Jos pelaaja on avannut tai asettanut 3 samaa pelikorttia riviin pystysuunnassa, hän saa asettaa koko rivin kortteja poistopinoon (kuva II). Tämä sääntö koskee myös pelikierroksen viimeistä vuoroa, kun kaikki jäljellä olevat kortit avataan ja lasketaan yhteen. Kolmoset asetetaan aina poistopinoon, kun kortteja on vaihdettu, jos rivi kortteja on saatu aikaan vaihdolla nosto- tai poistopinosta.



PELIN LOPPU

Jokaisen kierroksen lopussa jokaisen pelaajan pisteet lisätään hänen tulokseensa. Peli loppuu, kun yksi pelaajista saavuttaa 100 pistettä tai enemmän. Pelaaja, jolla on vähiten pisteitä, voittaa pelin.

Piditkö tästä pelistä? Sitten tue meitä jättämällä sopivaa palautetta paikkaan, josta ostit pelin. Kiitos paljon! Ehdotukset ja kysymykset voit lähettää meille suoraan: info@magilano.com

SKYJO

SPELETS IDÉ OCH MÅLGRUPP

SKYJO spelas i flera omgångar, som pågår ända fram till att en spelare uppnår 100 poäng. Då vinner spelaren med lägst poängsumma. Spelets mål är alltså att göra sig av med så många höga kort som möjligt.

FÖRBERED SPELOMGÅNGEN

Börja med att dela ut korten. Varje spelare ska ha tolv kort framför sig, med ryggen uppåt. Vänd sedan ett kort och lägg det mitt på spelbordet. Här ska ni senare lägga korten ni gör er av med. Lägg själva kortleken bredvid den så kallade slänghögen.

Varje spelare ska nu lägga ut sina tolv spelkort i fyra rader, med tre kort i varje rad. Ryggen ska vara uppåt, så att man alltså inte ser vilka kort spelaren har. Först när korten är utlagda ska ni vända upp två valfria kort per spelare.

PÅBÖRJA OMGÅNGEN

Lägg ihop totalsumman (poängen) av de två uppvända korten. Spelaren med högst totalsumma får inleda den första spelomgången.

Om spelare A till exempel har ett kort med 12 och ett med -2 är totalsumman alltså 10. Om spelare B har ett kort med 4 och ett kort med 2 är totalsumman 6. Eftersom spelare A har en högre totalsumma får denne inleda spelomgången.

Spelaren som avslutar omgången får inleda nästa spelomgång.

SPELANDE

Spelet börjar med att man drar ett kort. Spelaren får välja om denne vill ta det översta kortet i slänghögen, som alltså är uppvänt, eller det första kortet i kortleken.

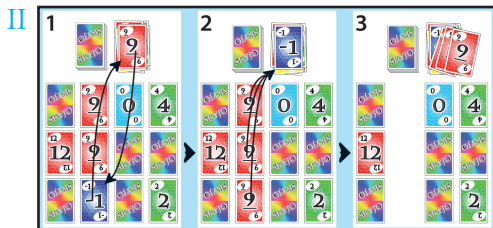
Om spelaren väljer det uppvända kortet från slänghögen måste spelaren byta det mot ett av sina spelkort och visa upp det. Spelaren får själv välja bland de uppvända och de nedvända korten, men han får inte titta på de nedvända korten i förväg. När spelaren valt ett kort att byta ut ska det läggas i slänghögen. Om det valda kortet var nedvänt får spelaren titta på kortet och välja att byta det mot ett annat spelkort. Om spelaren behåller kortet behövs ingen mer åtgärd. Om spelaren inte vill behålla det valda kortet måste det placeras i slänghögen, och spelaren måste vända upp ett av sina nedvända kort. Nu är spelarens drag över, och nästa spelare i medurs riktning får påbörja sin tur.

Spelet är över när en spelare har vänt upp alla sina kort. De resterande spelarna får göra ett drag var efter detta. Sedan läggs totalsumman av spelarnas kort ihop, och adderas till den befintliga poängsumman. Spelaren som avslutar omgången måste ha lägst antal poäng när omgången räknas samman. Om en annan spelare fått likvärdiga eller lägre poäng straffas den avslutande spelaren genom att omgångens poängsumma dubblas (se figur I). Observera att detta endast gäller positiva poäng, inte nollsummor eller negativa siffror.

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

Exempel: Spelare A visar sina kort och avslutar omgången. Han har då 10 poäng, spelare B har 24 poäng, och spelare C har 10 poäng. Eftersom spelare A inte har lägst poäng dubblas hans poängsumma till 20.

Specialregel: Om en spelare vänder upp eller lägger tre likadana spelkort i den vågräta raden måste hela raden läggas i slänghögen (se figur II). Denna regel gäller även i den sista spelomgången, när de resterande korten vänds upp och läggs ihop. Trillingen måste alltid läggas i slänghögen efter det utbytta kortet, om det har blivit en trilling just tack vare ett utbytt kort.



AVSLUTA SPELET

I slutet av varje omgång läggs varje spelares poängsumma ihop med totalsumman. Spelet är över när en spelare uppnått 100 poäng. Spelaren med lägst poängsumma vinner spelet.

Tyckte du om det här spelet? I så fall ber vi dig hjälpa oss genom att utvärdera eller lämna feedback där du köpte spelet. Tack på förhand! För frågor eller förslag är du varmt välkommen att kontakta oss på: info@magilano.com

SKYJO

SPILLIDÉ OG MÅL FOR SPILLET

Spillet SKYJO går over flere omganger og slutter så fort en spiller har oppnådd 100 poeng eller mer. Spilleren med færrest poeng vinner spillet. Derfor er målet for spillet å bli kvitt så mange høye kort som mulig.

FORBEREDELSE TIL EN SPILLOMGANG

Først mottar hver spiller 12 kort vendt nedover fra en godt stokket kortstokk. Så plasseres et kort åpent midt på bordet; dette er kastehaugen. Resten av kortene er plassert med forsiden ned som bunken man trekker fra.

Hver spiller legger sine 12 spillekort i fire loddrette rader med 3 kort per rad. Så snur hver spiller to valgfrie spillekort.

STARTEN PÅ EN SPILLOMGANG

Spilleren med høyest sum (poeng) på de to åpne kortene får starte den første spillomgangen.

Eksempel: Kortene til Spiller A viser en 12 og en -2, som gir en totalsum på 10. Kortene til Spiller B viser en 4 og en 2, som gir en totalsum på 6. Spiller A får begynne først siden kortene hans hadde en høyere totalsum.

Spilleren som avsluttet den gjeldende spillomgangen får begynne neste omgang

SPILLREGLER
































Spillet begynner med å trekke et kort. Spilleren kan velge om han vil ta det øverste, åpne kortet av kastehaugen eller det øverste, skjulte kortet i bunken.

Hvis han velger det åpne kortet fra kastehaugen må han bytte det mot et av sine spillkort og vise det åpent. Han kan fritt velge blant åpne og skjulte kort, og kan ikke snu de skjulte kortene og se på dem. Kortet han bytter ut plasseres åpent på kastehaugen.

Hvis han velger et skjult kort fra bunken kan han se på kortet og velge om han vil bytte det ut med et av sine skjulte eller åpne spillkort. Hvis han beholder det, foregår det som beskrevet over. Hvis han ikke vil beholde kortet han har trukket, må han plassere det på kastehaugen og avsløre et av de skjulte kortene sine. Slik ender hans tur, og turen går til neste spiller med klokken.

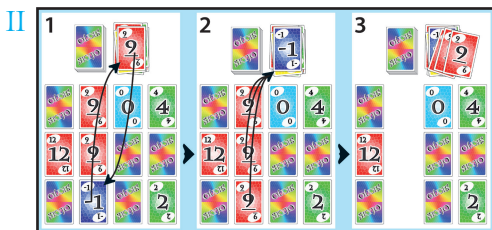
Spillomgangen slutter så fort en spiller har avslørt alle kortene sine. Da har hver spiller etter dette én tur til. Etterpå regner hver spiller sammen poengene til sine åpne og skjulte kort og legger dette til poengsummen sin.

Spilleren som avslutter spillomgangen må ha færrest poeng når man evaluerer omgangen. Hvis han ikke har lavest poengsum fordi en annen spiller har oppnådd færre eller like mange poeng, blir hans poeng fra denne omgangen doblet (Bilde 1). Merk: Denne regelen gjelder bare positive poeng, ikke null eller negative poeng.

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

Eksempel: Spiller A viser alle kortene sine og avslutter spillomgangen. Han har 10 poeng på slutten av omgangen, Spiller B har 24 poeng, og Spiller C har også 10 poeng. Spiller A har ikke lavest poengsum, og derfor dobles den til 20.

Spesialregel: Hvis en spiller har avdekket eller plasserer tre av de samme spillkortene i en loddrett rad, må spilleren plassere hele raden med kort i kastehaugen (Bilde II). Denne regelen gjelder også i siste tur av spillomgangen når gjenværende kort snus og legges sammen for evaluering. Trippelen må alltid plasseres i kastehaugen etter kortet som er byttet ut hvis en kortrekke oppnås ved å ha byttet ut kort med bunken eller kastehaugen.



SLUTTEN AV SPILLET

På slutten av hver omgang legges hver spillers poeng til poengsummen hans. Spillet slutter så fort en av spillerne oppnår 100 poeng eller mer. Spilleren med lavest poengsum vinner spillet.

Kjære venn, likte du dette spillet? Da setter vi pris på om du hjelper oss og legger igjen en omtale/tilbakemelding der du kjøpte spillet.

Tusen takk!

For forslag og spørsmål kan du kontakte oss på: info@magilano.com

SKYJO

150 Playing Cards:

