

SKYJO kártyajáték

A SKYJO kártyajáték több körből áll. A játék addig tart, míg az egyik játékos eléri a 100 pontot vagy többet. A játékot az nyeri, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte össze a játék során!

Ebből következően a célunk, hogy a sok pontot érő kártyáinktól mihamarabb szabaduljunk meg.

Játék előkészület:

Keverjük meg a paklit. Minden játékosnak az osztó játékos 12 darab kártyát oszt (fejfel lefelé, úgy, hogy senki ne lássa).

Ezután a maradék kártyát elhelyezzük az asztal közepén, ahol mindenki könnyen elérí. Ez lesz a húzópakli. Felcsapijuk a legfelső lapot és a húzópakli mellé rakjuk képpel felfelé(!), ez lesz a dobópakli.

Minden játékos a kapott 12db kártyáját kirakja három sorba és négy oszlopba maga elé. A kártyák még mindig képpel lefelé vannak. Ezután megfordítanak 2 kártyát (mindenki 2-t a saját 12-ből). Bármelyik kettőt megfordíthatják a 12 kártyájuk közül.



Játék menete:

A játékot az a játékos kezdi, akinek a két felfordított kártyájának összege a legmagasabb. Pontegyenlőség esetén, a legfiatalabb játékos kezd.

A kezdő játékos választhat két lehetőség közül: 1. Felhúzza a húzópakli legfelső lapját (nem tudja, hogy mit húz előre). Ezesetben eldönti, hogy „megtartja”, vagy nem kell neki. Ha nem kell neki, mert pl. túl nagy szám van rajta, akkor lerakhatja a dobópakli tetejére, és meg kell fordítania egyet a 12 lapjából, ami még fejfel lefelé van. Ha úgy dönt, hogy megtartja, akkor kicserélheti egy lapjával, ami akár felfelé vagy akár lefelé néz. A kicserélt lapot, aminek a helyére kerül, a dobópaklira kell rakni számmal (képpel) felfelé. 2. Vagy elveszi a dobópakli legfelső lapját (ezt látja, mivel számmal felfelé van). Ha ez utóbbit választja, akkor ki kell cserélnie a húzott lapot egy felfelé vagy akár lefelé fordított lapjával a 12-ből. A húzott lapot a kicserélt lap helyére teszi képpel felfelé. (Ha egy lefelé fordított lapja helyére szeretné rakni a húzott lapot, nem nézheti meg előre azt a lapot, aminek a helyére kerül a húzott lap, vagyis „leselkedni tilos”, nem tudhatod, hogy jó lesz-e a csere!) A lapot, aminek a helyére került a húzott lap a dobópakli legtetejére rakja.

A következő játékoson sor az óramutató járásával megegyezően. A játék egy köre akkor ér véget, amikor egy játékos felfordította mindegyik lapját. A soron következő játékosoknak azonban van még egy „lépésük”, vagyis húzni és cserélni egy kártyát, vagy eldobni a húzott kártyát, és felfordítani egy képpel lefelé lévő kártyát.

A játékosok felfordítják a még fel nem fordított kártyáikat, és összeadják a 12 kártyájukon szereplő számokat, leírják a füzetbe. Figyelem! Annak a játékosnak kell a legkevesebb pontja legyen, aki először fordítja fel az összes lapját! Ellenkező esetben (döntetlen esetén is) meg kell duplázni az összeszámolt pontjait, és azt kell beírni a füzetbe!

Például A játékos 12db lapjának összege 10 pont, és ő fejezte be a játékot, vagyis fordította fel elsőként az összes lapját. B játékos lapjainak összege 24 pont. C játékos lapjainak összege is 10 pont, mint A játékosnak. Viszont mivel A játékosnak kellett volna a legalacsonyabbnak lenni lapjainak összegének, de C játékos is ennyit ért el, A játékos pontjait meg kell duplázni. A felírt pontok tehát: A játékos 20 pont, B játékos 24 pont, C játékos 10 pont.

Az elért pontok leírása után jön a következő kör, a játékszabály ugyanaz ld. a játék előkészülettől. A játék addig tart, míg egyik játékos el nem éri vagy túlhaladja a 100 pontot. A játékot a legkevesebb pontot gyűjtő játékos nyeri.

Fontos! Ha három egyforma kártya kerül függőlegesen egymás alá (akár a játék legvégén a pontszámolásnál is), azokat ki kell venni és a dobópaklira rakni, így nem számítanak bele a pontokba. (ez érvényes akkor is, ha három azonos negatív szám jön ki).