

Spielanleitung Skyjo

1. Titel des Spiels
2. Inhalt der Schachtel
3. Altersempfehlung
4. Spieleranzahl
5. Spieldauer
6. Tipps für die taktile Version
7. Spielvorbereitung und Aufbau
8. Spielziel
9. Ablauf
10. Wertung
11. Spielende

Inhalt der Schachtel

In der Spielschachtel befinden sich 150 Zahlenkarten mit den Werten -2 bis 12. Die Kartenverteilung ist von +1 bis +12 jeweils 10-mal, die -1 kommt ebenfalls 10-mal vor, während die 0 15-mal und die -2 nur 5 mal vorkommt. Außerdem ein Sortier-Inlay, ein Wertungsblock und eine Spielanleitung

Altersempfehlung

ab 8 Jahren

Spielendenanzahl

2 - 8 Spielende

Spieldauer

30 Minuten

Tipps für die taktile Version

Im Unterschied zum Spiel mit lauter sehenden Menschen, wo alle so vor sich hin spielen, ist es blind von Vorteil mehr zu kommunizieren. Die Auswahl der eigenen Karte und die Reaktion die daraufhin im Spiel passiert kann den anderen mitgeteilt werden, sodass diese einschätzen können wie das Spiel für die anderen steht.

Wir empfehlen die Nutzung einer Dycem Folie für die Kartenauslage. Pro Spieler:in wird eine Folie mit einer Mindestgröße von 20 x 30 cm benötigt.

Spielvorbereitung und Aufbau

An alle Spielenden werden je 12 Karten vom gut gemischten Kartenstapel verdeckt ausgeteilt. Die 12 Karten werden in 4 senkrechten Reihen zu je 3 Karten verdeckt in ein Raster ausgelegt oder auf eine Antirutschmatte platziert. Wir empfehlen eine Antirutschmatte von Dycem. Anschließend decken die Spielenden 2 ihrer Karten aus dem Raster nach Belieben auf.

Danach wird eine Karte vom Nachziehstapel offen in der Tischmitte platziert, sie bildet den Ablagestapel. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel danebengelegt.

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, am Ende der Runde möglichst wenig Punkte zu sammeln.

Spielablauf - So wird Skyjo gespielt

Beginn einer Spielrunde:

Die höchste Punktezahl der zwei aufgedeckten Karten bestimmt, wer die Runde beginnt.

Beispiel: A deckt eine 12 und eine -2 auf, das ergibt die Summe 10. B deckt eine 4 und eine 2 auf, das ergibt die Summe 6. A darf beginnen, da die Gesamtsumme der aufgedeckten Karten höher ist.

Ablauf einer Runde:

Entweder nimmt man die offene Karte vom Ablagestapel: Die genommene Karte muss mit einer der eigenen offenen oder verdeckten 12 Karten getauscht werden und liegt dann im eigenen Raster offen aus. Die ausgetauschte Karte aus der eigenen Auslage kommt offen auf den Ablagestapel. Eine verdeckte Karte im eigenen Raster darf vor dem Austauschen nicht angesehen werden.

Oder man nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel. Nach Ansicht der Karte entscheidet man, ob man sie gegen eine seiner Karten tauscht, egal, ob diese offen oder verdeckt ist. Wenn man sich dafür entscheidet, wird die neue Karte offen in die eigene Auslage gelegt und die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel. Wenn man sich dagegen entscheidet, da man die Karte vom Nachziehstapel nicht verwenden möchte, legt man sie offen auf den Ablagestapel und muss dann noch 1 seiner bisher verdeckten Karten aufdecken.

Sonderregel: Hat man in einer Spalte drei gleiche Karten, legt man diese auf den Ablagestapel. Das gilt auch beim Rundenende.

Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Wertung

Hat jemand alle Karten aufgedeckt, haben alle anderen Spielenden noch 1 Zug. Danach werden alle noch verdeckten Karten aufgedeckt, die Sonderregel beachtet und die Punkte aller Karten addiert. Die Person, die das Ende ausgelöst hat, muss die kleinste Punktzahl der Runde aufweisen. Ein Patt reicht nicht. Andernfalls werden die Punkte dieser Person verdoppelt. Die einzelnen Ergebnisse werden notiert.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald mindestens eine Person nach einer Runde mehr als 100 Punkte erreicht hat. Die Person mit den wenigsten Punkten gewinnt das Spiel.