

Skyjo-Action

Játékosok száma: 2-8 fő

Életkor: 8+

Játékidő: kb. 30 perc

Tartalom: 150 db játékkártya, 1 db jegyzetömb pontozáshoz, 1 db játékszabály.



A játék célja:

A Skyjo-Action kártyajáték több körből áll. A játék addig tart, míg az egyik játékos eléri a 100 vagy annál több pontot. A játékot az nyeri, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte. Ebből következően az a célunk, hogy a sok pontot érő kártyáinktól mihamarabb megszabaduljunk.

A játék előkészületei:

Szedjétek ki a pakliból az akciókártyákat (rózsaszín hátterű lapok 30 db összesen).

A nagyobb főpakli csak számokat és csillagokat ábrázoló kártyákból áll. Mindkét paklit keverjétek meg külön-külön.

Minden játékosnak az osztó 12 db kártyát oszt fejjel lefelé, hogy a többi játékos ne lássa. Ezután a maradék paklit elhelyezzük az asztal közepén, ahol mindenki könnyedén elérheti. Ez képezi majd a húzópaklit. Felcsapjuk a legfelső lapot és a húzópakli mellé rakjuk képpel felfelé, ez lesz majd a dobópakli. Minden játékos a kapott 12 db kártyáját kirakja három sorba és négy oszlopba maga elé. A kártyák még mindig lefelé vannak. Ezután megfordít mindenki kettő kártyát a saját 12 kártyájából. Bármelyik kettőt meg lehet fordítani.

Az akciólapokból fordítsunk fel négy darab lapot, majd ezeket képpel felfelé helyezzük mindenki számára elérhető helyre és tegyük mellé a maradék akciólapokat húzópakliként. Emellett maradjon még egy kis hely az akciókártyák dobópaklijának.

Játék menete:

A játékot az a játékos kezdi, akinek a két felfordított kártyájának összege a legmagasabb. Ha a játékos csillaggal jelölt lapot fordít fel, akkor azt lent hagyja és választ egyet a négy akciókártya közül, melyet 12 db kártyája mellé képpel felfelé helyez. Ilyenkor, mint mindig az akciólapok számát 4-re bővítjük az akciólapok húzópaklijából.

A soron lévő játékos mindig 3 lehetőség közül választhat:

- 1, Új laphoz jut (lentebb részletezzük a lehetőségeket)
- 2, A 4 akciólap közül választ egyet (ekkor még nem játszhatja ki)
- 3, Kijátszik egy akciókártyát, amit korábban megszerzett

Részletezése az 1-es pontnak:

1, Elveheti a dobópakli legfelső lapját (ezt látja, mivel képpel felfelé van). Ha ezt választja, akkor ki kell cserélnie a húzott lapot egy felfelé vagy akár lefelé fordított kártyalappal az előtte lévő 12-ből. A húzott lapot a kicserélt lap helyére teszi képpel felfelé. (Ha egy lefelé fordított lap helyére szeretné tenni a húzott lapot, akkor 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 legfetejére rakja.

2, Ha nem kell a dobópakli legfelső lapja, akkor dönthet úgy, hogy felhúzza a húzópakli legfelső lapját (nem tudja, hogy mit húz előre). Ezesetben eldöntheti, hogy megtartja azt, vagy ha nem kell neki, mert pl. túl nagy szám van rajta, akkor lerakhatja a dobópakli tetejére, és meg kell fordítania egyet a még nem felfedett lapjai közül. Ha úgy dönt, hogy megtartja, akkor kicserélheti egy lapjával, ami akár felfelé vagy lefelé néz. A kicserélt lapot, aminek a helyére kerül a húzott lap, a dobópaklira kell rakni képpel felfelé.

A következőkre érdemes odafigyelni a lapok cseréjénél:

Minél kevesebb pontértékű lapunk legyen.

Úgy cseréljük a kártyáinkat, hogy ha egy oszlopban 3, vagy egy sorban 4 db ugyanolyan értékű lap van (egy oszlopban 2 azonos értékű lap+ 1 csillag; egy sorban 3 azonos értékű lap+ 1 csillag), akkor azt az oszlopot vagy sort azonnal a dobópaklira kell dobunk. Ha egy sorban vagy oszlopban csak csillag van lerakva, akkor az -10 pontot fog érni a kör végén, ezért érdemes a csillagokat nem kidobni a dobópakliba. A csillagkártyák teljes sorát vagy oszlopát a dobópakliba rakhatod, de nem kell.

Arra is figyeljünk, hogyha mínuszos értékű azonos lapok kerülnek egymás mellé egy sorba vagy oszlopba akkor azok is kikerülnek a dobópakliba, ezáltal nem tudjuk csökkenteni a körben szerzett pontjaink értékét. Alapvetően a csillagkártya 0 pontot ér, a játékos ki nem játszott akciókártyái +10 pontot érnek.

2, A játékos a négy arccal felfelé néző akciókártya egyikét is elveheti. Ezt már csak a következő fordulójában játszhatja ki.

Ezzel a játékos köre véget ér, a következő játékoson a sor.

3, Akciókártya kijátszása. A korábban megszerzett akciókártyán lévő lehetőség érvényesítése. Lásd lentebb.

Vigyázat! Minden a kör végén nálunk maradt akciólap +10 pontot ér. Az akció végrehajtása után a lapot az akciólapok dobópaklijára kell helyezni, és ezzel a játékos köre véget ér, a következő játékoson a sor.

Kör vége és pontozás:

Egy kör akkor ér véget, amikor az egyik játékos felfordította az utolsó lapját is a 12-ből, tehát minden kártyája értékét ismeri. Ekkor még az utána következő játékosok egyszer sorra kerülnek, attól függetlenül, hogy a 12 lapjából hány van felfordítva vagy hány van még képpel lefelé.

Figyelem: annak a játékosnak kell a legkevesebb pontjának lennie a 12 lapon látható érték összeadása után, akinek először lesz felfordítva mind a 12 lapja. Ellenkező esetben (döntetlen esetén is) meg kell duplázni az összeszámolt pontjait, és azt kell beírni a füzetbe. Ez a szabály csak a pozitív összpontszámokra vonatkozik, nem pedig a 0 vagy negatív pontokra.

Példa: Az „A” játékos felfedi az összes kártyáját, majd befejezi a kört. 10 pontja van a kör végén, míg „B” játékosnak 24, és „C” játékosnak pedig szintén 10. Nem „A” játékosnak van a legalacsonyabb számú pontja, így az megduplázódik 20-ra.

Példa: „A” játékos összes kártyája fel van fedve, így vége a körnek. A kör végén -5 pontja van, míg „B” játékosnak 10 és „C” játékosnak pedig -7. Ugyan „C” játékosnak van a legalacsonyabb pontja, a duplázás szabálya ilyenkor nem számít, hisz a szám negatív.

A példák magyarázatát lásd a füzet hátoldalán!

Akciókártyák:

- A játékos egy körben választott akciókártyáját nem játszhatja ki egyből, csak a következő körben.
- Előfordulhat, hogy kijátszatlan akciókártya marad a játékosnál. Ez +10 pontot fog érni darabonként.
- Egy játékos végtelen számú akciókártyával rendelkezhet

Az akciókártyák típusai:



Kártyacsere másik játékos kártyájával: Cserélj ki egy kártyát két másik játékos között, vagy közted és egy másik játékos között. Mindkét kártya szabadon választható, és választáskor akár képpel felfelé vagy lefelé is lehet, és a csere után a lehelyezésnél is te döntesz erről.



Saját kártyák cseréje: Cseréld ki bármelyik kártyádat egy másikkal. Mindegy, hogy képpel felfelé vagy lefele helyezkedik el, ahogy az is mindegy, hogy képpel felfelé vagy lefelé fogod lerakni.



További kör: Ezt a kártyát kijátszva még két köröd lehet, azaz rögtön egymás után kétszer jössz és választhatsz, hogy mit teszel ebben a két körödben. (lapcsere vagy akciókártya húzása vagy akciólap kijátszása)



Húzz hármat a húzópakliból: Húzz három lapot a húzópakliból, majd válaszd ki, hogy melyiket tartod meg és cseréled ki bármelyik lapoddal (akár fel, akár lefordított) és te döntesz, hogy képpel lefele vagy felfele helyezed le.



Less/Nézz meg egy oszlopot vagy sort: Megnézheted a saját vagy egy másik játékos egész képpel lefelé fordított sorát, vagy oszlopát.



Védelem+ további kör: Ezt az akciókártyát kijátszva a következő körben meg tudod védeni magad a támadóktól, tehát a rád kijátszott akciókártyák nem hatnak rád ebben a körben. Ha ezt játszod ki, akkor még egyszer te jössz és választhatsz, mit teszel: (lapcsere vagy akciókártya húzása vagy akciólap kijátszása)



Húzz egy akciókártyát az akciókártya pakliból+ azonnali kijátszás: Ha ezt a lapod kijátszod, akkor vedd fel az akciópakli legfelső lapját és hajtsd végre azonnal a húzott akciót. Ezt a kártyát akkor is kijátszhatod, ha már nincs több húzható akciókártya, hogy ne érjen +10 pontot a játék végén. Ez az egyik olyan eset, amikor a húzott akciólapot azonnal ki kell játszani.



Lopj egy akciókártyát + játszd ki azonnal: Vedd el egy másik játékos akciókártyáját és azonnal játszd ki. Ezt az akciókártyát akkor is kijátszhatod, ha más játékosnak nincs akciókártyája, hogy ne érjen +10 pontot a játék végén. Ez a másik olyan eset, amikor a húzott akciólapot azonnal ki kell játszani.



Távolíts el egy kártyát minden játékostól: Ezt a kártyát kijátszva mindegyik játékostársad az általad kiválasztott kártyáját eldobja, (számlap, csillag vagy akciókártya) az óramutató járásával megegyező irányban behelyezi a dobópakli alá, és a húzópakliból húz helyettesítő kártyát, melyet képpel felfelé helyez a most létrehozott helyre.



Üres akciókártyák: saját ötleteket lehet kitalálni.