

Skyjo - KSR

150 Karten: Werte "-2, -1, 0, 1 ... 12". Jede Karte kommt 10-mal vor, außer: "-2" = 5-mal und "0" = 15-mal.

Von den gut gemischten Karten erhält jeder Spieler verdeckt 12 Stück. 1 Karte vom verdeckten Nachziehstapel kommt noch offen in die Mitte.

Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt in einem Raster von 3 Zeilen und 4 Spalten aus. Danach deckt jeder Spieler 2 beliebige seiner Karten auf.

Wer die höchste Summe damit erreicht, beginnt die 1. Runde.

Es werden so viele Runden gespielt, bis jemand mind. 100 Punkte hat. Weitere Runden beginnt der Beender der jeweiligen aktuellen Runde.

Ablauf einer Runde:

◆ ENTWEDER nimmt man die offene Karte vom Ablagestapel:

- ➔ Die genommene Karte muss mit einer der eigenen 12 Karten getauscht werden (offen / verdeckt) und liegt dann OFFEN aus.
- ➔ Die Karte aus eigener Auslage kommt offen auf den Ablagestapel.
War sie verdeckt, darf sie zuvor 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).

JA: Die neue Karte wird OFFEN in eigene Auslage gelegt und die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.

NEIN: Will man die Karte vom Nachziehstapel nicht verwenden, legt man sie offen auf den Ablagestapel und MUSS dann noch 1 seiner bisher verdeckten Karten aufdecken.

◆ Hat man in einer Spalte drei gleiche Karten, legt man diese auf den Ablagestapel (nach evtl. Tauschkarte). Das gilt auch beim Rundenende.

◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Rundenende:

◆ Hat mind. ein Spieler alle seine Karten aufgedeckt, hat jeder andere Spieler noch 1 Zug. Danach werden bei jedem Spieler die Punkte aller seiner Karten addiert. Verdeckte Karten werden dazu aufgedeckt, Die einzelnen Ergebnisse werden notiert.

◆ Der Ende-Auslöser muss die kleinste Punktzahl der Runde aufweisen. Patt reicht nicht. Andernfalls werden seine Punkte der Runde verdoppelt.

Spielende:

Es gewinnt der Spieler, der die wenigsten Punkte in Summe erzielt, sobald nach einer Runde mind. ein Spieler ≥ 100 Punkte besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.03.18