

# SKYJO

# ACTION

150 Cards:

3 x



11 x



7 x



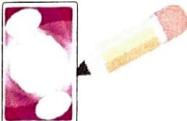
15 x



3 x



3 x



...for your ideas...  
...für deine Ideen...  
...pour vos idées...  
...per le tue idee...  
...por tus ideas...  
...あなたのアイデアのために...



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Das Spiel SKYJO ACTION 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 wenige Punkte zu sammeln.

## VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

Zu Beginn des Spiels werden zwei gut gemischte Kartendecks gebildet: ein **Spielkartendeck**, bestehend aus Zahlenkarten und Sternkarten, sowie ein **Aktionskartendeck**, bestehend aus Aktionskarten. Zuerst bekommt jeder Spieler zwölf Karten vom Spielkartendeck verdeckt ausgeteilt. Danach wird eine Karte offen in der Tischmitte platziert, sie bildet den Ablagestapel für die Spielkarten (Zahlen- und Sternkarten). Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel danebengelegt. Als Nächstes werden vier Aktionskarten vom Aktionskartendeck offen in einer Reihe platziert und die restlichen Aktionskarten als Aktionskarten-Nachziehstapel danebengelegt. Wenn im Laufe des Spiels von den vier offen ausliegenden Aktionskarten eine genommen wird, ist die entstandene Lücke sofort durch die oberste Karte vom Aktionskarten-Nachziehstapel zu füllen. Auf der anderen Seite des Aktionskarten-Nachziehstapels wird eine Aktionskarte offen als Aktionskarten-Ablagestapel platziert (siehe Seite 28).

## BEGINN UND ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel geht über mehrere Spielrunden. Zu Beginn einer Spielrunde legt jeder Spieler seine zwölf Spielkarten in vier senkrechten Reihen mit jeweils drei Karten verdeckt vor sich aus. Anschließend deckt jeder Spieler zwei beliebige Karten auf. Die **erste Spielrunde** darf der Spieler mit der höchsten Kartensumme der beiden offen liegenden Karten beginnen. Für alle **nachfolgenden Spielrunden** gilt: Der Spieler, der die letzte Spielrunde beendet hat, darf die aktuelle Spielrunde starten. Beginnend mit dem Startspieler der Runde sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

## SPIELZUG

Während seines Zuges muss ein Spieler eine von drei Aktionen wählen und ausführen:

- 1 eine Spielkarte ziehen
- 2 eine Aktionskarte ziehen
- 3 eine Aktionskarte spielen oder ablegen

- 1 Der erste zur Auswahl stehende Spielzug ist das Ziehen einer Spielkarte:  
a. Entweder das Ziehen der obersten offenen Karte vom Ablagestapel, oder  
b. das Ziehen der obersten verdeckten Karte vom Nachziehstapel.
- zu a. Entscheidet sich der Spieler für die offene Karte vom Ablagestapel, so muss er diese mit einer seiner Spielkarten sofort tauschen und offen auslegen. Er darf unter seinen offenen und verdeckten Karten frei wählen und die verdeckten Karten dürfen dabei vor dem Tausch nicht umgedreht und angeschaut werden. Die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.
- zu b. Entscheidet sich der Spieler für die verdeckte Karte vom Nachziehstapel, so darf er sich die Karte vorher ansehen und auswählen, ob er sie gegen eine seiner (verdeckten oder offenen) Spielkarten tauschen will. Wenn er die gezogene Karte behält, 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.

- 2 Der zweite zur Auswahl stehende Spielzug ist das Ziehen einer Aktionskarte:  
a. Entweder das Ziehen einer der vier offen ausliegenden Aktionskarten,  
b. oder das Ziehen der obersten verdeckten Aktionskarte vom Nachziehstapel.

Die gezogene Aktionskarte wird neben die eigene Spielkartenauslage gelegt und darf erst ab dem nächsten Spielzug ausgespielt werden.

- 3 Der dritte zur Auswahl stehende Spielzug ist das Ausspielen oder das Ablegen einer Aktionskarte aus der eigenen Auslage. Mit dem Ausspielen der Aktion endet der Spielzug und die ausgespielte Aktionskarte kommt offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel. Jede Aktionskarte darf auch unausgespielt auf den Ablagestapel abgeworfen werden.

## ENDE UND AUSWERTUNG EINER SPIELRUNDE

Gespielt wird so lange, bis ein Spieler entweder seine oder die letzte verdeckte Spielkarte eines Mitspielers aufdeckt. Damit beendet er die Spielrunde und jeder nachfolgende Mitspieler darf noch einen Zug tatigen.

Beispiel: Beendet Spieler B die Spielrunde durch das Aufdecken der letzten Spielkarte von Mitspieler C, so haben alle Spieler auer Spieler B noch einen Spielzug. Anschlieend werden bei jedem Spieler die Punkte seiner offenen und verdeckten Karten aufsummiert und zu seinem bisher erreichten Punktestand hinzugaddiert. Zahlenkarten zahlen so viel, wie durch ihren Zahlenwert angegeben wird. Sternkarten zahlen 0 Punkte. Aktionskarten, die sich noch in der Auslage eines Spielers befinden, zahlen 10 Punkte.

## BESONDERHEITEN

SONDERREGEL 1: Der Spieler, der die Spielrunde beendet hat (egal mit wessen Karten), muss bei der Auswertung der Spielrunde die kleinste Punktzahl haben. Hat er diese nicht, weil ein anderer Mitspieler weniger oder gleich viele Punkte erreicht hat, so fuhrt dies zu einer Verdopplung seiner in dieser Spielrunde gesammelten Punkte (Bild I, Seite 28). Achtung: Diese Regel gilt nicht, wenn seine Punktzahl in der Runde negativ oder gleich Null ist.

Beispiel I: Spieler A deckt durch die Aktionskarte „Kartentausch Mitspieler“ die letzte Karte von Spieler C auf und beendet damit die Spielrunde. Spieler A hat am Ende der Spielrunde 10 Punkte, Spieler B 24 Punkte und Spieler C ebenfalls 10 Punkte. Spieler A hat nicht die kleinste Punktzahl, deshalb verdoppeln sich seine Punkte auf 20.

Beispiel II: Spieler A deckt alle seine Karten auf und beendet die Spielrunde. Er hat am Ende der Spielrunde -5 Punkte, Spieler B 10 Punkte und Spieler C -7 Punkte gesammelt. Weil die Punktzahl von Spieler A negativ ist, findet die Regel der Punkteverdoppelung keine Anwendung.

SONDERREGEL 2: Liegen bei einem Spieler am Ende seines Spielzugs in einer **kompletten** senkrechten oder waagerechten Reihe **gleiche** Zahlenkarten, so muss der Spieler die komplette Kartenreihe ablegen (auch eine Reihe von Minuskarten).

Beachte:

- Diese Regel gilt nur fur Kartenreihen mit mindestens drei Karten.
- Diese Regel gilt auch im letzten Zug einer Spielrunde, wenn zur Spieldauswertung die restlichen verdeckten Karten umgedreht und gezahlt werden.
- Falls die Kartenreihe infolge eines Tauschs mit dem Nachziehstapel oder Ablagestapel erreicht wird, muss der Drilling/Vierling stets nach der getauschten Karte auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Die Reihenfolge der Ablage ist frei wahlbar (relevant bei Sternkarten).

## STERNKARTEN



- Immer wenn eine zuvor verdeckte Sternkarte in der Kartenauslage eines Spielers durch Umdrehen oder Platzieren aufgedeckt wird, bekommt der Spieler einmalig das Recht, sich eine der vier offen ausliegenden Aktionskarten oder die oberste verdeckte Karte vom Aktionskarten-Nachziehstapel zu nehmen. Ausnahme: Dieses Recht gilt auch für aufgedeckte Sternkarten, die vom Ablagestapel genommen werden. Das Recht eine Aktionskarte zu nehmen erlischt für die jeweilige Sternkarte am Spielzugende und kann durch Tauschen nicht reaktiviert werden. Die genommene Aktionskarte wird offen neben die eigene Spielkartenauslage und für alle Mitspieler sichtbar hingelegt. Beachte: Dieses Recht gilt auch am Anfang einer Spielrunde, wenn zu Beginn von jedem Spieler zwei Karten aufgedeckt werden.
- Jede in der eigenen Kartenauslage aufgedeckte Sternkarte kann von einem Spieler am Ende seines Spielzugs für einen kurzen Augenblick in eine Zahlenkarte gewandelt werden. Die Wandlung ist auch am Ende einer Spielrunde möglich, wenn zur Punkteauswertung die restlichen verdeckten Karten umgedreht werden. Sternkarten bleiben auch nach der Wandlung stets wertneutral und zählen 0 Punkte.
- Eine **komplette** Reihe oder Spalte Sternkarten kann abgelegt werden, muss aber nicht. Sternkarten zu sammeln kann sich nämlich lohnen, denn am Ende der Spielrunde gibt eine komplette waagerechte oder senkrechte Reihe von drei Sternkarten -10 Punkte, eine komplette waagerechte Reihe von vier Sternkarten -15 Punkte. Jede Sternkarte darf nur einmal für eine senkrechte oder waagerechte Reihe genutzt/gezählt werden.

## AKTIONSKARTEN



- Alle auf die Hand genommenen Aktionskarten dürfen immer erst ab dem nächsten Spielzug ausgespielt werden. Ausnahmen sind durch Aktionskarten definiert. Wird beispielsweise die Aktionskarte „Reaktivierung“ gespielt, so darf aus dem gesamten Aktionskarten-Ablagestapel eine Karte ausgesucht werden, die danach sofort ausgespielt werden muss.
- Aktionskarten dürfen in der letzten Spielrunde (sobald bei einem Spieler alle Karten aufgedeckt werden) nicht mehr ausgespielt oder abgelegt werden.
- Es dürfen beliebig viele Aktionskarten von einem Spieler genommen und gehalten werden.

### Tipps:

- Für Spielanfänger empfiehlt es sich, die Karten „Aktionskarten-Dieb“ und „Metoritenschauer“ aus dem Aktionskartendeck herauszunehmen.
- Durch Variation (gezielte Auswahl) der eingesetzten Aktionskarten im Spiel kann das Spielerlebnis verändert werden.

## SPIELVARIATIONEN

- Spiel mit nur einem Kartendeck: Es werden 5 bis 10 Aktionskarten in das **Spielkartendeck** gemischt. Wenn ein Spieler eine davon zieht oder aufdeckt, kann er sie behalten oder auf den Spielkarten Ablagestapel legen. In jedem Fall muss er danach noch eine Karte vom Spielkartendeck ziehen. (Spieleranzahl: 2–6)
- Spiel mit Zahlenkarten und Sternkarten, die wie gewohnt zu einem Spielkartendeck gemischt werden. Aktionskarten kommen nicht zum Einsatz. Die restlichen Regeln bleiben unverändert. (Spieleranzahl: 2–6)
- Spiel mit Zahlenkarten. Sternkarten und Aktionskarten kommen nicht zum Einsatz. Übrige Regeln bleiben unverändert. (Spieleranzahl: 2–4)

- Erhöhung der maximalen Spieleranzahl um zwei zusätzliche Spieler durch Reduzierung der Kartenauslage jedes Spielers von zwölf Karten auf neun Karten. Zu Beginn jeder Spielrunde werden drei senkrechte Reihen mit jeweils drei Karten ausgelegt (3 x 3) und nur eine Karte wird offengelegt.

## EINZELNE AKTIONSKARTEN

### Kartentausch eigene Karten



Tausche zwei beliebige eigene Karten miteinander aus. Jede Karte darf beliebig (verdeckt oder offen) genommen und beliebig (verdeckt oder offen) abgelegt werden.

### Doppelter Spielzug



Mit dem Ausspielen dieser Aktionskarte darfst du sofort zwei Spielzüge hintereinander ausführen.

### Drei Karten ziehen



Ziehe drei Karten vom Spielkarten-Nachziehstapel und behalte eine davon, wenn du möchtest. Die restlichen Karten kommen in frei wählbarer Reihenfolge auf den Ablagestapel. Wenn keine Karte genommen wird, muss eine verdeckte Karte der eigenen Auslage aufgedeckt werden.

### Erleuchtung: Spalte oder Reihe anschauen



Du darfst dir die verdeckten Karten einer kompletten Spalte oder Reihe deiner eigenen Karten oder die eines Mitspielers anschauen.

### Reaktivierung: Aktionskarte vom Aktionskarten-Ablagestapel nehmen



Nach dem Ausspielen dieser Aktionskarte darfst du dir eine Aktionskarte vom Aktionskarten-Ablagestapel auswählen und musst sie sofort ausspielen.

### Verteidigung + zusätzlicher Spielzug



Solang diese Aktionskarte in deiner Auslage befindet, schützt sie dich einmalig vor einer „Angriffs-Aktionskarte“. Wenn ein Angriff auf dich erfolgt, wirkt der Schutz automatisch und die Verteidigungs-Aktionskarte kommt auf den Ablagestapel. Um die Karte los zu werden, darfst du sie ausspielen. Damit wird der Schutz beendet und du bekommst noch einen zusätzlichen Spielzug.

### Kartentausch Mitspieler (Angriffskarte)



Tausche jeweils eine Karte zwischen zwei Mitspielern oder zwischen dir und einem Mitspieler aus. Beide Karten sind frei wählbar und dürfen jeweils beliebig (verdeckt oder offen) genommen und beliebig (verdeckt oder offen) abgelegt werden.

### Aktionskarten-Dieb + zusätzlicher Spielzug (Angriffskarte)



Mit dem Ausspielen dieser Aktionskarte bekommst du einen zusätzlichen Spielzug und du darfst bei einem Mitspieler eine ausliegende Aktionskarte nehmen und sie ab deinem übernächsten Spielzug (nach dem ein Mitspieler am Zug war) ausspielen.

### Meteoritenschauer: Entferne von jedem Mitspieler eine Karte (Angriffskarte)



Jeder Mitspieler legt im Uhrzeigersinn eine Karte deiner Wahl (Zahlenkarte, Sternkarte oder Aktionskarte) unter den Ablagestapel und zieht eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel, die er in die entstandene Lücke offen auslegt.