



SKYJO

ПРАВИЛА ИГРЫ

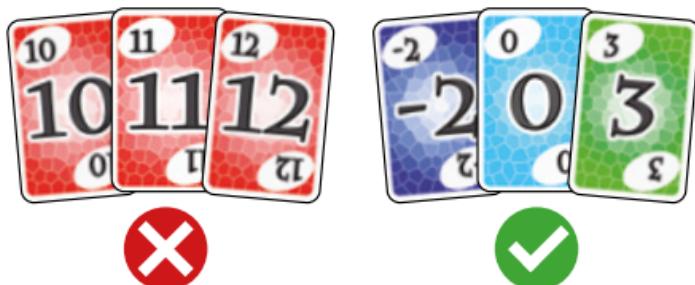
СОСТАВ ИГРЫ



150 игровых карт с числами

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия в «Skyjo» будет состоять из нескольких раундов. Для победы вам нужно стремиться оставлять перед собой как можно меньше карт и только карты с маленькими числами, чтобы получить меньше всех очков в конце игры.



Вам потребуются лист бумаги и карандаш, чтобы записывать, сколько очков набрали игроки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте игровые карты и раздайте каждому игроку по 12 карт взакрытую (лицевой стороной вниз). Не смотрите свои карты.

Откройте верхнюю карту оставшейся стопки и выложите её в центре стола, она станет первой картой сброса. Остальные карты положите рядом взакрытую — это игровая колода.

Выложите каждый свои карты взакрытую сеткой 4×3 перед собой. Порядок выкладывания неважен. После этого каждый игрок раскрывает в своей сетке 2 любые карты.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

В первом раунде первым ходит игрок с наибольшей суммой чисел на раскрытих картах в его сетке. В случае ничьей выберите первого игрока любым удобным способом.

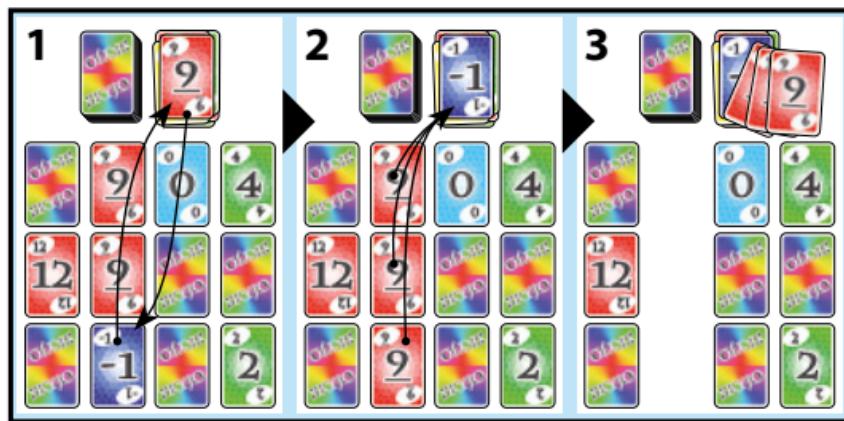
В каждом следующем раунде первым игроком становится победитель предыдущего.

ХОД ИГРЫ

В свой ход возьмите карту в открытую с верха стопки сброса или взакрытую с верха колоды и замените одну из карт вашей сетки.

- 1. Если вы взяли в открытую карту из сброса,** вы должны заменить ей 1 любую карту (раскрытую или закрытую) в вашей сетке. Если вы решили заменить **закрытую карту**, вы не можете её посмотреть перед заменой. Карту, которую вы заменили картой из сброса, положите в открытую в стопку сброса.
- 2. Если вы взяли взакрытую карту с верха колоды,** посмотрите её, чтобы решить, нужна ли она вам. Если вы хотите оставить взятую карту, замените ей любую карту в сетке по тем же правилам, что в пункте 1. Если вы не хотите заменять взятой картой карты в своей сетке, сбросьте её и раскроите 1 любую закрытую карту в своей сетке.

Внимание! Если вам в любой момент игры (включая ваш последний ход) удалось собрать столбец из карт с одинаковыми числами, то весь такой столбец немедленно уходит в сброс. Если вы собрали этот столбец в результате замены карты из вашей сетки, в сброс сначала отправляется заменённая карта, а потом — карты из столбца.



После этого ваш ход закончен. Право хода передаётся по часовой стрелке.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда любой игрок открывает все свои карты, наступает конец раунда. Все остальные игроки по очереди делают последний ход. Затем все открывают свои карты и складывают все числа на своих картах.

Внимание! Если вы первым открыли все карты, при подсчёте учитывайте результаты соперников: если вы набрали больше 0 очков и кто-либо из игроков набрал меньше очков, чем вы, число ваших очков, полученных в этом раунде, удваивается.

Запишите, сколько очков набрал каждый игрок.

A	B	C																																				
$5+2-2+3+1+1-1+3-2=10$	$1-2+1+3+7-1+12+4-1=24$	$2+2-2-1+5+2+3-1=10$																																				
<table border="1"> <tr><td>0</td><td>2</td><td>1</td><td>-1</td></tr> <tr><td>0</td><td>-2</td><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td><td>0</td><td>-2</td></tr> </table>	0	2	1	-1	0	-2	1	3	5	3	0	-2	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td></tr> <tr><td>-2</td><td>0</td><td>-1</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>0</td><td>12</td><td>-1</td></tr> </table>	1	3	7	4	-2	0	-1	0	1	0	12	-1	<table border="1"> <tr><td>2</td><td>-2</td><td>5</td><td>3</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>2</td><td>-1</td></tr> <tr><td>2</td><td>-1</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	2	-2	5	3	0	0	2	-1	2	-1	0	0
0	2	1	-1																																			
0	-2	1	3																																			
5	3	0	-2																																			
1	3	7	4																																			
-2	0	-1	0																																			
1	0	12	-1																																			
2	-2	5	3																																			
0	0	2	-1																																			
2	-1	0	0																																			

Пример: Андрей (A) открыл все свои карты и заканчивает партию. Он набрал 10 очков. Борис (Б) делает последний ход, и у него 24 очка, Валентина (В) тоже набрала 10 очков. Поскольку Андрей и Валентина набрали одинаковое количество очков, его очки удваиваются — он записывает себе 20 очков за этот раунд.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Проверьте, не наступает ли конец игры: сложите все набранные очки за все раунды для каждого игрока, и если кто-то набрал 100 очков или больше, игра заканчивается. Если нет, начинается новый раунд. Он проходит по тем же правилам, что и предыдущий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Кто-то из игроков набрал 100 или больше очков за несколько проведённых раундов? Наступает конец игры. Сравните количество набранных игроками за всю игру очков. Тот, кто суммарно набрал меньше всех, становится победителем.

В случае возникновения ничьей (когда два или более игроков набрали одинаково малое количество очков) проведите ещё один раунд. Победа по-прежнему достается тому, кто суммарно наберёт меньше всех очков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор и художник игры: Александр Бернхардт

© 2026 Magilano Alexander Bernhardt Lindenstr. 49 57627 Hachenburg Germany

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Екатерина Швилкина

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

