

SKYJO ACTION

Un gioco per tutti con combinazioni di carte



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 05/12/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando nel 2015 fu pubblicato il gioco di carte Skyjo non fu un successo immediato, e col tempo si è ritagliato una bella fetta di mercato: solo in Francia, per esempio, ne sono state vendute più di 300.000 copie. Da noi è meno conosciuto, ma ha un suo pubblico, visto che è facilissimo da imparare e da giocare, con la fortuna che ha comunque un certo peso (e questo serve a ravvivare le partite fra risate o dignitar di denti).

Quando abbiamo presentato **Skyjo Action** in alcune manifestazioni ludiche abbiamo incontrato giocatori che conoscevano l'originale ma che non avevano mai visto il... fratello, per cui abbiamo sempre avuto il tavolo pieno, spesso con intere famiglie a disputarsi la vittoria.

In Italia abbiamo visto che è reperibile su Amazon, ma non sappiamo se qualche editore ha già deciso di pubblicarlo: noi abbiamo acquistato in Francia la nostra copia (edizione Blackrock).

Adatto per giocatori da 7 anni in su, una partita può durare dai 25 ai 30 minuti al massimo, per cui non perdiamo altro tempo in chiacchiere e passiamo direttamente alla descrizione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatolina di **Skyjo Action** (100x195x35 mm) contiene le solite carte numeriche che i giocatori di Skyjo conoscono bene, ma ce ne sono solo 105 (compresi 15 “0” e 3 “-2”) contro le 150 del gioco originale.

In compenso ci sono però 15 carte “Jolly” (con una stella al centro, come vedete nella Foto 1 qui sopra) e 27 carte “Azione” (in alto a destra nella foto): come... bonus troviamo anche 3 carte Azione “in bianco” che i giocatori possono utilizzare per crearne qualcuna personalizzata. In totale torniamo dunque alle canoniche 150.

La confezione comprende anche un blocchetto segnapunti con una cinquantina di foglietti, e un regolamento di otto paginette in un formato “ristretto”.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione di **Skyjo Action** è molto simile a quella del fratello, ma con alcune varianti: per prima cosa bisogna mescolare tutte le carte numerate e i Jolly in un unico mazzo e, separatamente, crearne un altro con le carte Azione, scoprendo le prime quattro in modo che siano visibili a tutti.

Poi si distribuiscono 12 carte numeriche a tutti i partecipanti, facendo attenzione che **NESSUNO LE GUARDI**: esse vanno invece poste subito sul tavolo, coperte, a formare una griglia di 3 (righe) x 4 (colonne), come si vede sulla Foto 2.

A questo punto tutti scoprono a caso due carte della propria griglia e la partita può iniziare.

Il Gioco

A turno tutti i giocatori di **Skyjo Action** devono scegliere una delle seguenti azioni:

- (1) – prendere una carta dal mazzo o quella più in alto nella pila degli scarti;

(2) – prendere una carta Azione;

(3) – giocare una carta Azione.



Foto 3 – Esempio di utilizzo della carta Jolly per completare una colonna.

Prendere una carta

Il giocatore ha due opzioni:

- può scegliere di prendere la carta più in alto del mazzo coperto e decidere se tenerla, mettendola al posto di una della sua griglia, oppure se scartarla, girando comunque una carta della sua griglia.

Nel primo caso la nuova carta può sostituirne una scoperta (normalmente di valore più alto) oppure una coperta, che viene scartata.

- In alternativa può prendere quella visibile sulla cima della pila degli scarti: in questo caso, ovviamente, non può scartarla, ma deve sostituirne una (coperta o scoperta) della sua griglia.

Se la carta pescata è un Jolly viene piazzata dove si vuole e avrà il colore e il valore che si desidera: nel nostro esempio (Foto 3) il Jolly appena preso viene piazzato sulla terza carta in basso realizzando così un “tris” di 7 gialli.



Foto 4 – Le carte numeriche.

Se si realizza un tris in verticale (o quattro carte in orizzontale) di carte con lo stesso numero e lo stesso colore, tutte vengono scartate.

La partita prosegue in questo modo finché un giocatore non scopre l'ultima carta della sua griglia: in questo caso la manche si arresta immediatamente e tutti scoprono le carte rimaste coperte nella loro griglia, sommano i loro valori numerici e scrivendo il totale ottenuto nel segnapunti. Le carte Jolly valgono 0 punti.

Poi si riparte con un'altra manche, rimescolando tutte le carte e distribuendone di nuovo 12 a testa per formare la solita griglia 3x4. Quando un giocatore raggiunge o supera i 100 punti di penalità la partita finisce e viene proclamato vincitore chi ha il totale PIU' BASSO.



Foto 5 – Esempio di carte Azione.

Quella descritta finora sembra una normale partita a Skyjo, con l'unica variante dei Jolly. In realtà **Skyjo Action** aggiunge il mazzetto di carte Azione per variare un po' il gioco: sono incluse nel mazzo 9 diverse azioni (quelle che vedete nella Foto 5 qui sopra), e ognuna di esse è presente in 3 esemplari.

Come abbiamo già anticipato, ad inizio partita il mazzetto deve esser rimescolato e le prime quattro carte sono da posizionare in tavola scoperte.

I giocatori possono prendere una di queste carte (oppure scegliere quella coperta in cima al mazzo) rinunciando all'azione principale (quindi non scoprano né sostituiscono alcuna carta nella loro griglia): dal turno successivo essi potranno utilizzare la terza opzione, e cioè giocare una delle loro carte Azione per beneficiare dei relativi effetti.



Foto 6 – Esempio di Azione “Scambio con un avversario”.

Nell'esempio della Foto 6 qui sopra, per esempio, il giocatore ha utilizzato la carta azione che vedete a sinistra per dare ad un avversario un 6 giallo (che si trovava in basso a destra della sua griglia) in cambio del suo 8 giallo: poi metterà la carta appena presa al posto del 6 giallo, completando così, con l'aiuto del Jolly, la quarta colonna, liberandosi delle tre carte uguali.



Foto 7 – Esempio di Azione “Scambio all’interno della griglia”.

L’altro esempio che mostriamo (Foto 7) è simile al precedente, ma permette di scambiare di posto due carte all’interno della griglia personale (carta Azione in alto a destra nella foto): così l’8 giallo potrà essere posato in alto a destra e, grazie ai due Jolly, è si potrà scartare tutta la colonna. Notare che la carta spostata era coperta e deve restare tale anche nella nuova posizione.

Il giocatore ha anche un’altra carta azione che gli permette, se giocata, di guardare tutte le carte coperte di una fila o una colonna della sua griglia. Potrà giocarla però solo a partire dal turno successivo, scegliendo sempre l’opzione 3 (si può usare infatti una sola carta azione per turno).

Attenzione: se un giocatore ha ancora nella sua postazione una o più carte Azione a fine manche riceve una penalità di 10 punti ciascuna.

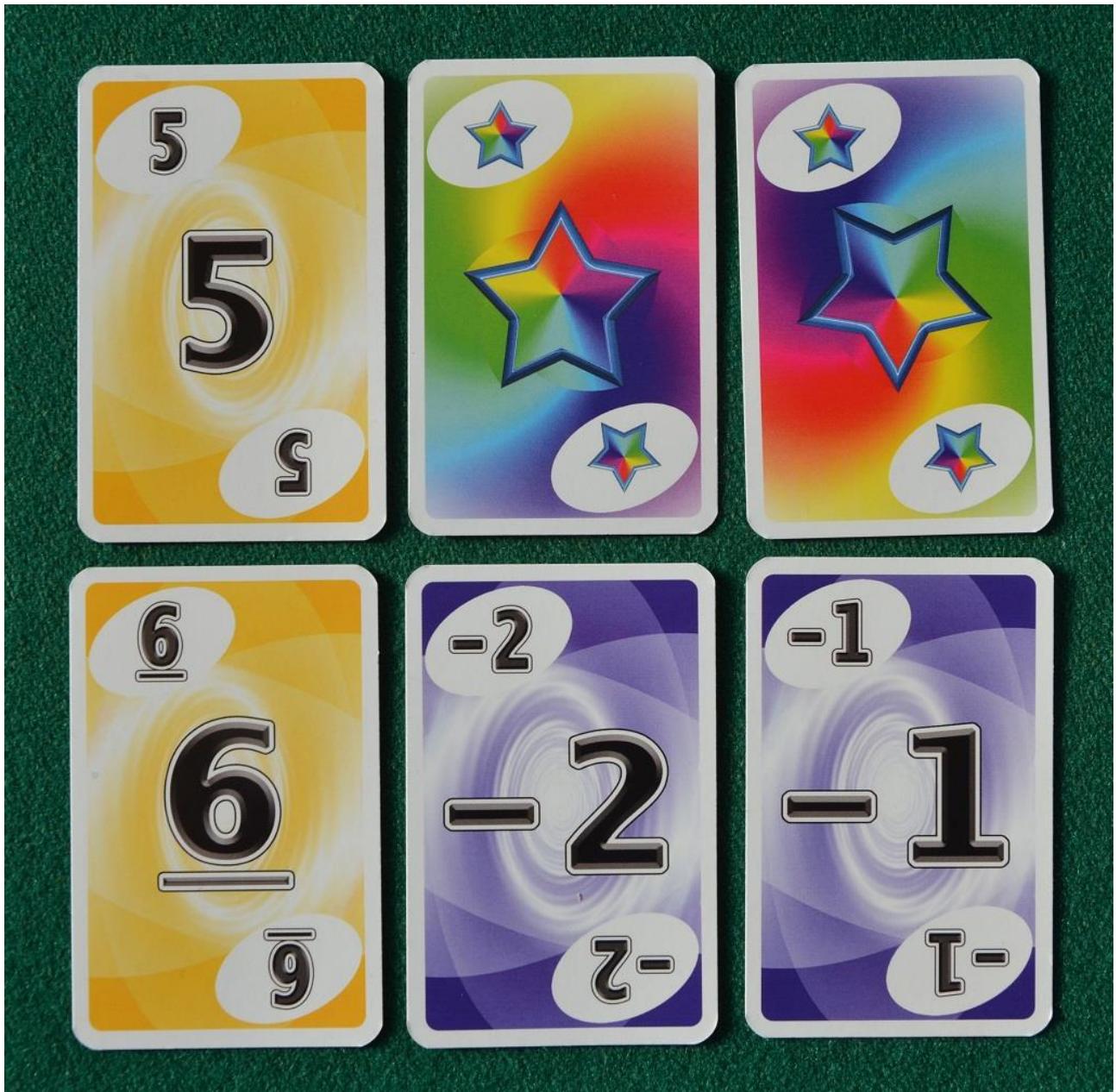


Foto 8 – Esempio di calcolo del punteggio finale.

La foto 8 qui sopra ci mostra le carte rimaste in mano a un giocatore alla fine di una manche, per cui vediamo insieme quanti punti ha pagato:

$5+0+0+6-2-1$ per un totale di 8 penalità.

Infine l'ultima regola: il giocatore che chiude la manche deve stare molto attento al punteggio suo e dei suoi avversari perché se il suo non è il più basso di tutti dovrà raddoppiare le sue penalità.

Qualche considerazione e suggerimento

Come dicevamo all'inizio, **Skyjo Action** è un gioco piuttosto semplice da imparare, e le carte “Azione” hanno aggiunto una interessante variabile al gioco base; inoltre, se è vero che ogni numero ora è riprodotto solo 7 volte (anziché le 10 del gioco base), tuttavia le carte Jolly aumentano

di fatto la possibilità di realizzare (e dunque di eliminare) anche quelle combinazioni che nel base sono molto pericolose (con carte dal 10 in su, per esempio).

Le carte Azione vanno sempre acquisite “cum grano salis”: alcune possono essere utili per pescare più volte e scegliere la carta più interessante, altre vi fanno riordinare la vostra griglia, altre ancora fanno scartare una carta ad ogni avversario, sostituendola con una presa a caso dal mazzo, ecc. Insomma, spesso si scatenano piccole “guerre” di ripicca fra i giocatori, cosa che aggiunge sempre un po’ più di verve: più i giocatori coinvolti si prendono a sportellate e più gli altri rideranno e li prenderanno in giro...

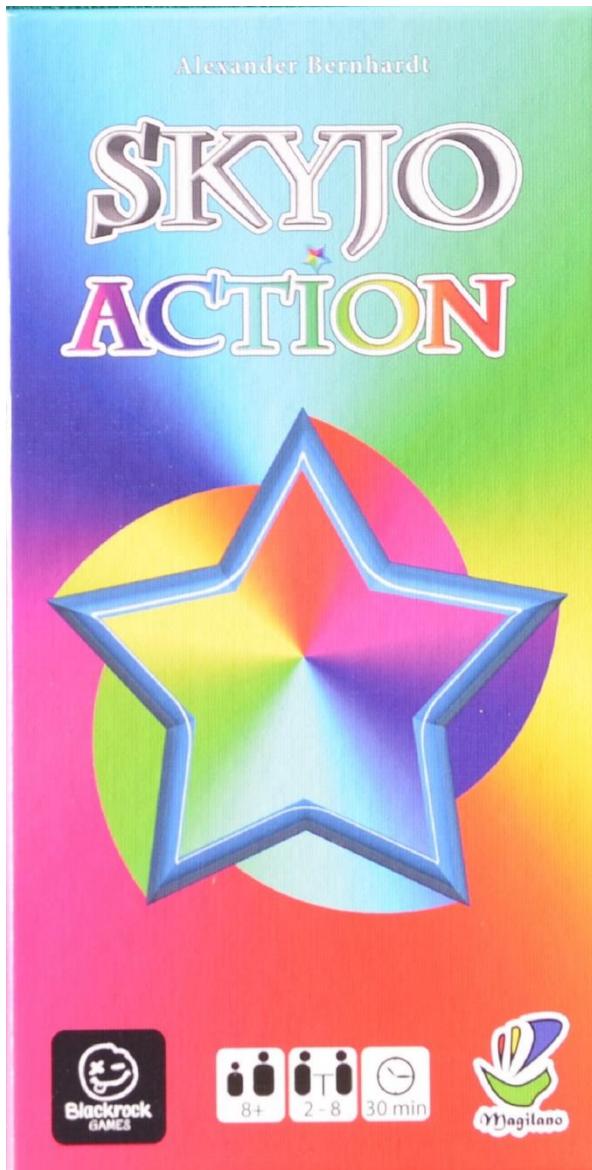


Foto 9 – La scatola di Skyjo.

Tuttavia qualche precauzione è sempre utile, e se avete scoperto delle carte molto alte ad inizio partita la cosa migliore, in teoria, è quella di sostituirle con altre di valore molto inferiore, come si fa nel gioco base: qui però abbiamo la possibilità di accostare uno o due Jolly alla colonna o alla riga delle carte alte e sperare quindi di eliminarle tutte durante la partita.

Fate bene attenzione ai vostri scarti: quella carta che vorreste eliminare in fretta potrebbe infatti chiudere una combinazione al vostro vicino di sinistra... quindi sarà meglio aspettare a buttarla, no?

(A meno che il vostro avversario non sia in realtà il/la vostro partner nella vita, nel qual caso le gratificazioni per questa mossa arriveranno più tardi! No, non ridete, sapete quante volte è successo ai nostri tavoli?)

Commento finale

Skyjo Action ha avuto sui media un riscontro piuttosto altalenante: la maggior parte lo ha apprezzato, ma molti lo hanno criticato dicendo che non è all'altezza del fratello maggiore.

Avendo giocato tante volte entrambi i titoli dobbiamo riconoscere a Skyjo l'originalità della meccanica, ma noi preferiamo il fratellino perché lo trasforma quasi in un party game dove non basta cercare di vincere, ma si cerca soprattutto di mettere gli avversari in difficoltà.

Molti dei visitatori che hanno giocato ai nostri tavoli durante le ultime manifestazioni ludiche non avevano mai provato **Skyjo Action** (anche se una buona metà aveva il gioco base, e proprio per questo si sono fermati incuriositi ed hanno voluto provare il nuovo) e sono rimasti sorpresi ed interessati per le nuove regole.

Invece i giocatori più esperti dei gruppi che frequentiamo abitualmente non sono rimasti troppo soddisfatti: l'importanza della "fortuna" infatti non è piaciuta molto a chi cerca di programmare sempre tutte le sue mosse al tavolo da gioco.

Possiamo dunque considerare tranquillamente questo gioco come un buon filler da utilizzare prima o dopo qualche partita più impegnativa.