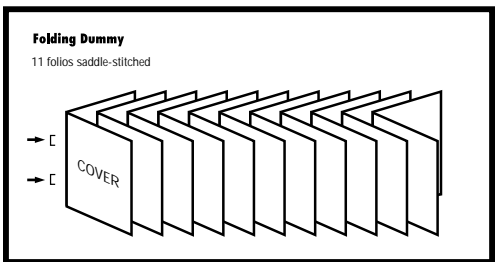


**INSTRUCTION SHEET
SPECIFICATIONS**

Toy: HH SKIP-BO 3L INSTR.
Toy No.: 43614
Part No.: 0720
Trim Size: 6" W x 3.875" H
Folded Size: 3" W x 3.875" H
Type of Fold: See Dummy
colors: 1
Colors: Black
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 65 lb. text
EDM No.: _____



ENG

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m.-6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escríbanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE).

mattel.com

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.

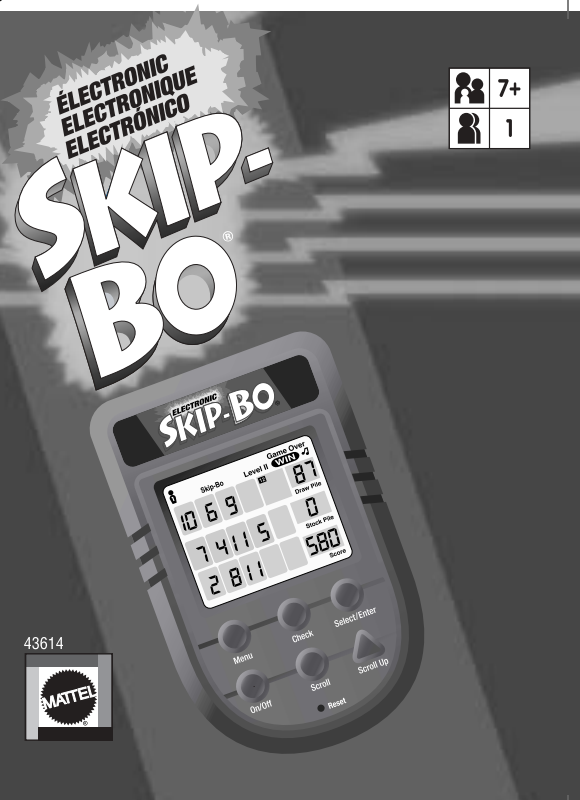
© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 E-U. Tous droits réservés.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona, N.I.F. A090842809.
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fração 5, 1600-206 Lisboa
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NE3. TEL: 54-49-41-00.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adalina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P5, Bogotá.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.
Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.almattel.com.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België.
Schweiz: Mattel AG, Monbijustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
43614-0720



43614



ENG

CONTENTS:

Electronic Skip-Bo™ Game
(3) Button Batteries
Instructions

Please remove all contents from the package and compare them to the above list. If any of the items are missing, please call 1-800-524-TOYS.

OBJECT OF GAME

The object of the game is to be the first player to get rid of all the cards in your Stock Pile by moving them into the Building Piles.

EXITING DEMO MODE

Your Electronic Skip-Bo™ Game unit is pre-set in demo mode for in store demonstration.

ADULT NOTE: TO EXIT DEMO MODE, PUSH RESET OR REMOVE 1 BATTERY AND REPLACE.

A LOOK AT YOUR GAME UNIT



GAME CONTROLS

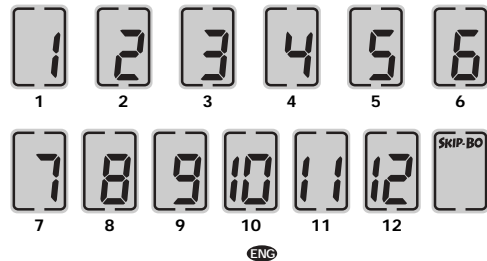
1. **On/Off** - Wakes the game up or puts it to sleep.
2. **Menu** - Press to enter the menu routine. Menu includes: New Game, Skip-Bo, Skip-Bo Short, Level, Sound and number of players.
3. **Select/Enter** - Press to confirm a selection or hold to speed up other opponents turn.

ENG

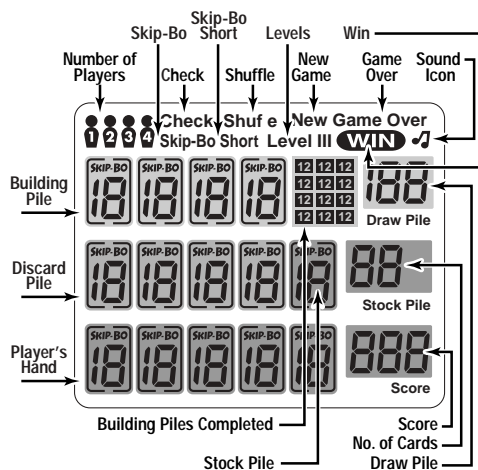
ENG

4. **Scroll** - Press to move from icon to icon. Movement is left to right within one row. When scrolling left to right within a row, empty spaces will automatically be skipped over (if no card has been selected).
5. **Scroll Up** - Press to move from one row of icons to the next higher row. You may only move a card into the Building Pile on the top row if you can actually play that card. After you play a card into the Building Pile you will automatically be taken back to your hand on the bottom row.
6. **Check** - Press to check the Discard Pile and Stock Pile of the other players. It scrolls from player two through four. Press Select/Enter to return to your Hand. The check symbol will appear in the upper left corner of the screen.
7. **Reset** - Press to reset the game.

CARD ICONS



GAME SCREEN ICONS



HOW TO WIN

Be the first player to get rid of all the cards in your Stock Pile, by moving them into the Building Piles.

SKIP-BO CARDS

Skip-Bo is played with a deck of 162 cards. 144 cards numbered 1-12, and 18 Skip-Bo cards. The 18 Skip-Bo cards are wild and

may be played for any number. When a Skip-Bo card is played into the Building Pile it will display the number for which it was played.

At the beginning of the game each player is dealt a Stock Pile of 30 cards (for the shorter version of Skip-Bo, Skip-Bo Short, 10 cards).

HOW TO MOVE A CARD

After the cards are dealt, the frame around the first card in a player's Hand will flash. Using the Scroll button, the player must scroll the flashing frame on to the card you want to play. Note: You may play a card from your Hand, Discard Pile or Stock Pile.

The player must then press the Select/Enter button. A frame will remain around the selected card and the flashing frame can be moved to the location you would like to play the card. If you would like to de-select a card press the Select/Enter key again while the frame is still on the card.

When the frame is flashing at the new location the player must press the Select/Enter key. The card will then appear in the new location.

If you try and make an illegal move with the **Scroll Up** button-the error sound will be heard and the card will be de-selected.

If you make an illegal move with the **Scroll** button you will hear the error sound but the card will not be de-selected.

Each time you move a card out of your Hand, the cards sort to the left to close any gaps.

HOW TO PLAY

1. Push the On/Off button to wake up the game. The game will start in four- player mode and deal cards to you and your three computer opponents.
2. The cards are dealt to each player's Stock Pile. The top card of the Stock Pile is turned face up. On the first player's turn, 5 cards are dealt from the Draw Pile to the player's Hand. Player One's cards are dealt face up with the first one blinking to indicate it's your turn (You are always Player One). Players 2-4's cards are dealt face down.
3. If you have a 1 or a Skip-Bo (wild) card, you can use it to start a Building Pile. Building Piles can only be started with a 1 or a Skip-Bo and must be played in sequential order 1-12. (Cards can be moved from the player's Hand, Stock Pile or Discard Pile). If a player can play all 5 cards in their Hand into the Building Piles on a single turn, that player will be dealt an additional 5 cards and continue to play. Hint: Always play the cards from your Stock Pile first.
4. When a player can no longer move cards into the Building Piles they must move one card from their Hand to the Discard Pile and their turn is over. The player can only move one card into the Discard Pile per turn. Cards can not be moved from pile to pile within the Discard Pile. After a player moves a card into the Discard pile it is the next players turn. Hint: Keep track of how you put the cards into your Discard Piles so that you may use them when you need them.

Like the card game, you must remember the cards below the top card on your discard pile since only the top card will be shown on the screen.

Throughout the game it is helpful to see the other players' Discard Pile and top Stock Pile cards. You may do so by pressing the Check button. (Press Select/Enter to return to Player One's Hand.)

Play continues until one player has moved all of the cards that are in their Stock Pile into the Building Piles. This is the end of the round. The winner of the round is then given a score. You may play as many rounds as it takes for one player to collect 500 points. The first player to reach 500 points is the winner of the game. To continue to the next round of the current game, press the Select/Enter button.

MORE GAME HINTS:

Always play from your Stock Pile before your Hand or your Discard Pile.

Discard lower number cards onto higher number cards in the Discard Pile.

Play your Skip-Bo (wild) cards when you have cards to place on top of them.

GAME OPTIONS

The default options for Electronic Skip-Bo™ are a Level 1, 4-player game with the sound on. If you want to change those options this is how you do it:

1. Press the Menu button and "New Game" will flash. Press the Scroll button and "New Game" will stop flashing.

2. Press Enter/Play with "New Game" showing to start a new game. The Skip-Bo icon will begin to flash. Press the Scroll button and the Skip-Bo Short icon will flash. Pressing the Scroll button again will return you to the Skip-Bo icon. To choose Skip-Bo or Skip-Bo Short, press the Enter/Play button when the corresponding icon is flashing.

3. After you choose Skip-Bo or Skip-Bo Short, the Level number will begin to flash. You may change the level by using the Scroll button to cycle through Levels I, II or III. Press the Enter/Play button when the level you want to play flashes. (See Levels)

4. Once you have chosen your level, the Player icon will begin to flash. You may cycle through a two, three or four player game by pressing the Scroll button. When you have chosen the number of players you want, press the Enter/Play button. Note: More players in the game means you may score more points but the game progresses more slowly.

5. After the number of players is selected, you will see the Musical Note icon flashing. This is the sound indicator. You may turn the sound off or on by using the Select button to make the note appear or disappear and then press the Enter/Play button. If you can see the musical note, the sound is on. If you cannot see the musical note, the sound is off.

CHANGING SOUND DURING A GAME

To turn the sound on or off without starting a new game, press the Menu button. The New Game icon will begin to flash. Press the

Scroll button twice and the New Game icon will disappear. Then press the Select/Enter button. The Musical Note icon will flash. You may turn the sound on or off by pressing the Scroll button and then pressing Select/Enter when your option is selected. If you can see the musical note the sound is on. If you cannot see the musical note the sound is off.

SCORING

The winner of each round scores 5 points for each card remaining in his opponents' Stock Piles, plus 25 points for winning the round. After each round, the unit will flash Win, the winning player's score and the Win sound will be heard. Press Select/Enter to start the next round. Each player will start again with their accumulated points.

The first Player to collect 500 points wins the game. The Win icon and the Game Over icons will flash along with the player's score. The Win sound will play the game over fanfare.

By pressing the Select/Enter key the first round of a new game will start.

THE PILES

The Stock Pile: Each player has their own Stock Pile, They are dealt face down with the top card being turned face up. These are the cards that each player is trying to be the first to get rid of. Stock Pile cards can only be moved into the Building Piles.

The Draw Pile: The un-dealt cards become the Draw Pile. If all of the cards in the Draw Pile have been played, the completed Building Piles are shuffled to replenish the Draw Pile. Draw Pile cards can only be moved into a player's Hand. If the Draw Pile runs out of

cards and there are no completed Building Piles, the cards underneath the top card of the Building Piles will be used to replenish the Draw Pile.

The Hand: At the beginning of each player's first turn they are dealt 5 cards from the Draw Pile. These become the player's Hands. If a player plays all 5 cards in their Hand in one turn they get 5 new cards and may continue their turn. Cards from the Hand can only be moved into the Discard Piles or the Building Piles.

The Discard piles: Cards in the Discard Piles are face-up. Only the top card may be played. You can have up to 4 piles in your Discard row. Each player has its own Discard Piles. Any card may be Discarded on any card. At the end of your turn you must Discard 1 card into your Discard row. You may only Discard one card per turn. You may not move cards from pile to pile in the Discard rows. Discard cards can only be played on to the Building Piles.

The Building Piles: Building Piles are shared by all of the players. Up to four Building Piles can be created at a time. Only a 1 or a Skip-Bo can start a Building Pile. Once a Building Pile has been started cards are put down only in sequential order, 1-12. When a 12 has been placed on a Building Pile, that pile is completed. It is then removed and another pile can be started. And a Building Pile Completed icon will appear accompanied by a Building Pile Completed sound.

LEVELS

There are three levels from which to choose. The higher the level the more advanced the play. The levels are determined by the skill

of the computer players. There are three levels, Beginner, Intermediate and Advanced.

SLEEP MODE

If no buttons are pressed for 2 minutes the unit goes into sleep mode.

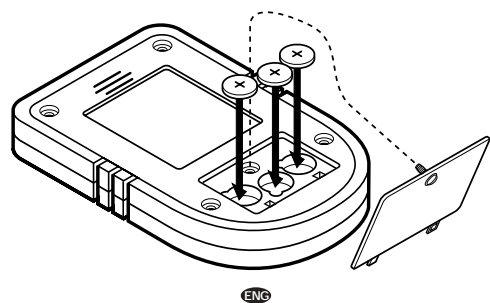
Wake from Sleep Mode

To wake the unit up from sleep mode, the player must press the On/Off key. When the game wakes up it is exactly where it was when it went to sleep. Note: When a game wakes up it is always Player One's turn.

INSTALLING BATTERIES

This game unit requires 3 x Button Cell AG13 (LR44) batteries.

Open the battery compartment door on the back of the unit using a screwdriver.



Replace batteries as shown. Match direction of "+" and "-" terminals.

Close the battery compartment and replace the screw.

For longer life, use only alkaline batteries.

ADULTS NOTE: Batteries included are for demonstration purposes only.

BATTERY SAFETY INFORMATION

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are to be charged under adult supervision.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Dispose of battery(ies) safely.
- Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

TROUBLE SHOOTING

If the unit is not working properly, push the reset button or try replacing the batteries.

If LCD Screen or Sound is weak, replace the batteries.

FCC STATEMENT

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: -

Reorient or relocate the receiving antenna.

Increase the separation between the equipment and receiver.

Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

ESP

CONTENIDO:

Juego electrónico Skip-Bo™

Tres pilas de botón tipo 3 x AG13 (LR44) x 1,5V

Instrucciones

Sacar todo el contenido del paquete y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, llamar al 1-800-524-TOYS (E.U.A.) o a la oficina Mattel más próxima a su localidad. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su pila inicial, moviéndolas a las pilas para construir.

SALIR DE LA MODALIDAD DE DEMOSTRACIÓN

La unidad de juego electrónico Skip-Bo™ está preestablecida en modalidad de demostración para demostraciones en la tienda.

ATENCIÓN PADRES: PARA SALIR DE LA MODALIDAD DE DEMOSTRACIÓN, PRESIONAR RESET (RESTABLECER) o SACAR 1 de las pilas y volver a meterla.

ENG

ESP

LA UNIDAD DE JUEGO



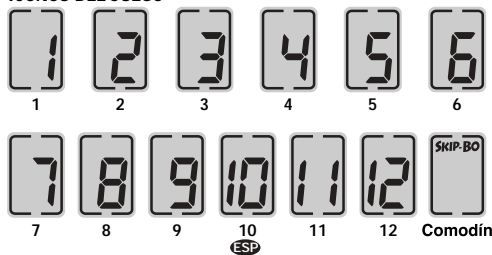
CONTROLES DEL JUEGO

- On/Off (Encendido/Apagado)** – Activa el juego o lo pone en reposo.
- Menu (Menú)** – Presiona para entrar a la rutina de menú. El menú incluye New Game (juego nuevo), Skip-Bo, Skip-Bo Short (Ski-Bo corto), Level (nivel), Sound (sonido) y la cantidad de jugadores.
- Select/Enter (Seleccionar/Entrar)** – Presiona para confirmar una selección o mantenerlo presionado para acelerar el turno de otro oponente.

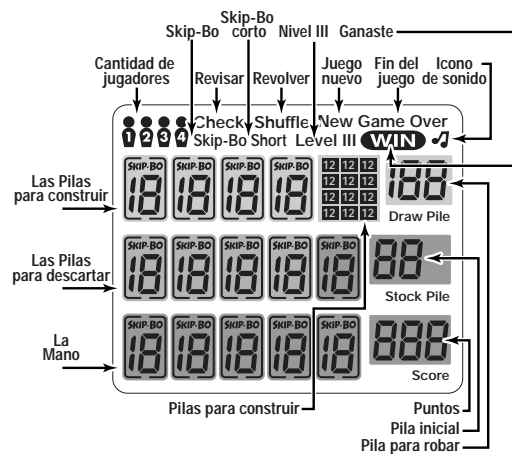
ESP

- Scroll (Desplazar)** – Presiona para pasar de un icono a otro. El movimiento es de izquierda a derecha dentro de una fila. Al desplazar de izquierda a derecha en una fila, los espacios vacíos se saltarán automáticamente si no se ha seleccionado ninguna carta.
- Scroll Up (Desplazar para arriba)** – Presiona para pasar de una fila de iconos a la siguiente fila en orden ascendente. Sólo puedes mover una carta a la pila para construir en la fila superior si efectivamente puedes jugar dicha carta. Después de mover una carta a la pila para construir, regresarás automáticamente a tu mano en la fila inferior.
- Check (Revisar)** – Presiona para revisar la pila para descartar y la pila inicial de los demás jugadores. Puedes revisar del jugador 2 al 4. Presiona Select/Enter para regresar a tu mano. El símbolo de verificación aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.
- Reset (Restablecer)** – Presiona para restablecer el juego.

ICONOS DEL JUEGO



ICONOS DE PANTALLA DEL JUEGO



PARA GANAR

Sé el primer jugador en deshacerte de todas las cartas en tu pila inicial, moviéndolas a las pilas para construir.

CARTAS SKIP-BO

Skip-Bo se juega con una baraja de 162 cartas. 144 cartas numeradas del 1 al 12 y 18 cartas Skip-Bo. Las 18 cartas Skip-Bo son

ESP

comodines y se pueden jugar como cualquier número. Al poner una carta Skip-Bo en una pila para construir, aparecerá el número de la carta correspondiente.

Al comienzo del juego, a cada jugador se le reparte una pila inicial de 30 cartas (para la versión corta de Skip-Bo, Skip-Bo Short, son 10 cartas).

PARA MOVER UNA CARTA

Después de que se reparten las cartas, centelleará el marco alrededor de la primera carta de un jugador. Usando el botón Scroll (desplazar), tienes que desplazar el marco centelleante a la carta que quieres jugar. Nota: Puedes jugar una carta de tu mano, tu pila para descartar o tu pila inicial.

Ahora tienes que presionar la tecla Select/Enter (seleccionar/entrar). La carta seleccionada tendrá un marco alrededor de la misma y un marco centelleante se moverá al sitio adonde quieres mover la carta. Si quieres anular la selección de una carta, vuelve a presionar la tecla Select/Enter mientras la carta sigue enmarcada.

Cuando el marco centellee en el nuevo sitio, tienes que presionar la tecla Select/Enter. La carta aparecerá en el nuevo sitio.

Si tratas de hacer una movida no válida con el botón Scroll Up (desplazar para arriba), se oirá un sonido de error y la selección de la carta se anulará.

Si haces una movida no válida con el botón Scroll (desplazar) se oirá el sonido de error pero no se anulará la selección de la carta.

Cada vez que mueves una carta de tu mano, las cartas se ordenan

ESP

hacia la izquierda para cerrar cualquier espacio.

CÓMO JUGAR

1. Presiona el botón On/Off para activar el juego. El juego empezará en modalidad de cuatro jugadores y te repartirá cartas a ti y a tus tres oponentes electrónicos.
2. Las cartas repartidas pasan a la pila inicial de cada jugador. La carta de hasta arriba de la pila inicial aparece cara arriba. En el turno del primer jugador, se le reparten 5 cartas de la pila para robar a su mano. Las cartas del jugador 1 se reparten cara arriba con la primera de ellas centelleando para indicar que es tu turno (siempre serás el jugador 1). Las caras de los jugadores 2 a 4 se reparten cara abajo.
3. Si tienes un 1 o un Skip-Bo (comodin) puedes usarlas para empezar una pila para construir. Las pilas para construir sólo se pueden empezar con una carta 1 o una Skip-Bo y las cartas se tienen que jugar en orden secuencial del 1 al 12 (las cartas se pueden mover de la mano, pila inicial o pila para descartar del jugador). Si un jugador mueve las 5 cartas en su mano a las pilas para construir en un solo turno, a dicho jugador se le repartirán otras 5 cartas para que siga jugando. Consejo: Siempre mueve primero las cartas de tu pila inicial.
4. Después de que un jugador ya no puede mover cartas a las pilas para construir tiene que mover una carta de su mano a la pila para descartar, con lo que se acaba su turno. El jugador sólo puede mover una carta a la pila para descartar por turno. Las cartas no se pueden mover de una pila a otra en la fila para

descartar. Después de que un jugador mueve una carta a la pila para descartar, le toca al siguiente jugador. Consejo: Trata de acordarte de qué cartas pones en la pila para descartar para que las puedas usar en caso de que sea necesario.

Al igual que con el juego de cartas, tienes que acordarte de las cartas debajo de la carta de hasta arriba de la pila para descartar, ya que sólo la carta superior será mostrada en pantalla.

En el transcurso del juego, resulta útil ver las cartas de la pila para descartar y la carta superior de la pila inicial de los demás jugadores. Esto se logra presionando el botón Check (revisar). Presiona Select/Enter para regresar a la mano del jugador 1.

El juego continúa hasta que un jugador haya movido todas las cartas en su pila inicial a las pilas para construir. Así se llega al final de la ronda. El ganador de la ronda recibe puntos. Juega tantas rondas como sea necesario hasta acumular 500 puntos. El primer jugador en acumular 500 puntos es el ganador. Para continuar con la siguiente ronda del juego actual, presiona el botón Select/Enter.

MÁS CONSEJOS DEL JUEGO:

Siempre usa las cartas de tu pila inicial antes de usar las de tu mano o pila para descartar.

No descartes cartas de números altos sobre cartas de números bajos en la pila para descartar.

No uses tus cartas Skip-Bo (comodin) si no tienes cartas que puedes poner sobre éstas.

OPCIONES DEL JUEGO

El juego electrónico Skip-Bo™ empieza, de manera predeterminada, como juego de 4 jugadores en el Nivel 1 con el sonido activado. Para cambiar las opciones, sigue estos pasos:

1. Presiona el botón Menu (menú) para que centellee "New Game" (juego nuevo). Presiona el botón Scroll (desplazar) para que "New Game" deje de centellear.
2. Presiona "Select/Enter" (seleccionar/entrar) mientras aparece en pantalla "New Game" para empezar un juego nuevo. Empezará a centellear el icono Skip-Bo. Presiona el botón Scroll para que centellee el icono Skip-Bo Short (Skip-Bo corto). Si vuelves a presionar el botón Scroll regresarás al icono Skip-Bo. Para seleccionar Skip-Bo o Skip-Bo Short, presiona el botón "Select/Enter" cuando esté centelleando el icono correspondiente.
3. Después de que selecciones Skip-Bo o Skip-Bo Short, centelleará el número de nivel. Puedes cambiar el nivel usando el botón Scroll para pasar al nivel I, II o III. Presiona el botón "Select/Enter" después de que centellee el nivel que quieres (ver Niveles).
4. Después de que escojas un nivel, centelleará el icono de jugadores. Puedes seleccionar entre dos, tres o cuatro jugadores, presionando el botón Scroll. Después de que escojas la cantidad de jugadores, presiona el botón "Select/Enter".
Nota: Entre más jugadores jueguen, más puntos puedes acumular, pero el juego avanza más lentamente.
5. Después de que selecciones la cantidad de jugadores,

ESP

centelleará el icono de nota musical. Éste es el indicador de sonido. Puedes activar o desactivar el sonido usando el botón Select para que aparezca o desaparezca la nota y, luego, presiona el botón "Select/Enter". Si se ve la nota musical, significa que el sonido está activado. De lo contrario, el sonido está desactivado.

CAMBIAR EL SONIDO DURANTE UN JUEGO

Para activar o desactivar el sonido sin tener que empezar un juego nuevo, presiona el botón Menu. Centelleará el icono de juego nuevo. Presiona dos veces el botón Scroll para que el icono de juego nuevo desaparezca. Luego, presiona el botón Select/Enter. Centelleará el icono de nota musical. Puedes activar o desactivar el sonido presionando el botón Scroll y, luego, presionando Select/Enter cuando tu opción esté seleccionada. Si se ve la nota musical, significa que el sonido está activado. De lo contrario, el sonido está desactivado.

PUNTOS

El ganador de cada ronda acumula 5 puntos por cada carta que haya en las pilas iniciales de sus oponentes, además de 25 puntos por ganar la ronda. Después de cada ronda, la unidad centelleará Win (Ganaste), aparecerán los puntos del ganador y se oirá el sonido de victoria. Presiona Select/Enter para empezar la siguiente ronda. Cada jugador volverá a empezar con sus puntos acumulados.

El primer jugador en juntar 500 puntos gana el juego. Centellearán el icono de victoria y el de fin del juego junto con los puntos del ganador. Con el sonido de victoria se oirá también el sonido de fin del juego.

ESP

Presiona la tecla Select/Enter para que empiece la primera ronda de un juego nuevo.

LAS PILAS

La pila inicial: Cada jugador tiene su propia pila inicial. Las cartas se reparten cara abajo con la carta de hasta arriba cara arriba. Estas son las cartas de las que cada jugador trata de deshacerse primero. Las cartas de la pila inicial sólo se pueden mover a las pilas para construir.

La pila para robar: Las cartas no repartidas forman la pila para robar. Si ya se jugaron todas las cartas de la pila para robar, las cartas de las pilas para construir completas se revuelven para crear la pila para robar. Sólo puedes mover las cartas de la pila para robar a tu mano. Si se acaban las cartas de la pila para robar y no hay ninguna pila para construir completa, se usarán las cartas debajo de la carta de hasta arriba de las pilas para construir para crear la pila para robar.

La mano: Al principio de tu primer turno, se te repartirán 5 cartas de la pila para robar. Estas cartas pasan a formar tu mano. Si juegas las 5 cartas en tu mano en un turno, recibirás otras 5 cartas y podrás seguir jugando. Sólo puedes mover las cartas de tu mano a las pilas para descartar o a las pilas para construir.

Las pilas para descartar: Las cartas en las pilas para descartar están cara arriba. Sólo se puede jugar la carta de hasta arriba. Puedes tener hasta 4 pilas en tu fila para descartar. Cada jugador tiene sus propias pilas para descartar. Cualquier carta puede ser descartada sobre cualquier carta. Al final de tu turno tienes que descartar 1 carta en tu fila para descartar. Sólo se puede descartar

una carta por turno. No se puede mover cartas de una pila a otra en la fila para descartar. Las cartas para descartar sólo se pueden jugar en las pilas para construir.

Las pilas para construir: Estas pilas las comparten todos los jugadores. Se pueden crear hasta cuatro pilas para construir simultáneamente. Sólo se puede empezar una pila para construir con un 1 o un Skip-Bo. Una vez empezada una pila para construir, las cartas sólo se pueden bajar en orden secuencial, del 1 al 12. Después de colocar un 12 en la pila para construir, la pila está completa. Dicha pila se elimina y se puede empezar a crear otra. Aparecerá un icono de Pila para construir completa acompañada de un sonido de Pila para construir completa.

NIVELES

Hay tres niveles de los cuales escoger. Entre más alto el nivel, más avanzado el juego. Los niveles se determinan por la habilidad de los jugadores de la computadora. Los tres niveles son: Principiante, Intermedio y Avanzado.

MODALIDAD DE REPOSO

Si no se presiona ningún botón por 2 minutos, la unidad entrará en modalidad de reposo.

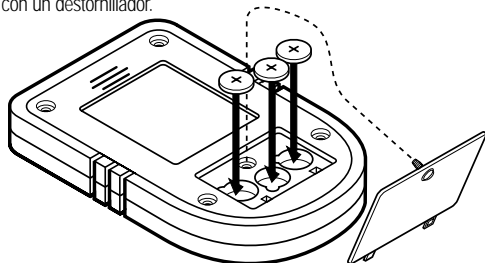
SALIR DE LA MODALIDAD DE REPOSO

Para salir de la modalidad de reposo, el jugador tiene que presionar la tecla On/Off. El juego se activará en la condición en la que estaba antes de entrar en reposo. Nota: Después de que el juego se activa, el jugador en turno siempre será el Jugador 1.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

Esta unidad de juego funciona con tres pilas de botón tipo 3 x AG13 (LR44) x 1,5V

Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador.



Sustituir las pilas como se muestra. Introducir las pilas con los polos "+/-" correctos.

Cerrar el compartimento de pilas y ajustar el tornillo.

Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.

ATENCIÓN PADRES: Las pilas incluidas son sólo para efectos de demostración.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

- No recargar pilas no recargables.
- No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbono

cinc) o recargables (níquel cadmio).

- No mezclar pilas gastadas y nuevas.
- Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
- Introducir las pilas con las polaridades correctas.
- Siempre sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
- Depositar las pilas gastadas en la basura.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si la unidad no funciona correctamente, presionar el botón Reset (Restablecer) o sustituir las pilas por pilas nuevas.

Si la pantalla LCD o el sonido pierden intensidad, sustituir las pilas.

NOTA FCC (válido sólo en los Estados Unidos)

Nota: Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se

recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:

- Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.

F

CONTENU

Skip-Bo électronique
3 piles boutons
Instructions

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, composez le 1-800-665-6288.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile Stock (accumulation) en les jouant sur les piles de séquence.

QUITTER LE MODE DÉMONSTRATION

Votre jeu électronique Skip-Bo est programmé au mode de démonstration en magasin.

REMARQUE AUX ADULTES : POUR QUITTER LE MODE DÉMONSTRATION, APPUYEZ SUR LE BOUTON «RESET» OU RETIREZ 1 PILE ET REPLACEZ-LA.

ESP

F

UN COUP D'ŒIL À VOTRE UNITÉ DE JEU!



COMMANDES DE JEU

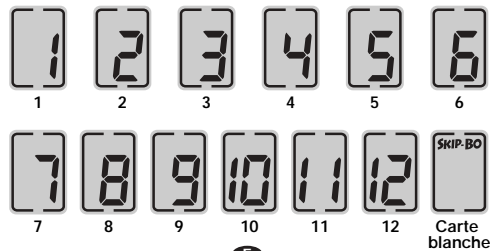
1. **On/Off (marche/arrêt)** – Pour allumer l'unité de jeu ou l'éteindre.
2. **Menu** – Appuyez sur ce bouton pour afficher le menu à l'écran. Le menu comprend les options suivantes : nouvelle partie, Skip-Bo, Skip-Bo version courte, niveaux de jeu, sons et nombre de joueurs.
3. **Select/Enter (sélection/enregistrement)** – Appuyez sur ce bouton pour confirmer une sélection. Pour augmenter le rythme du tour de jeu de vos adversaires, tenez le bouton sans le relâcher.
4. **Scroll (déplacement)** – Appuyez sur ce bouton pour passer

F

d'un icône à un autre. Les déplacements sur une rangée se font de gauche à droite. Les espaces vides sont automatiquement ignorés si aucune carte n'a été sélectionnée.

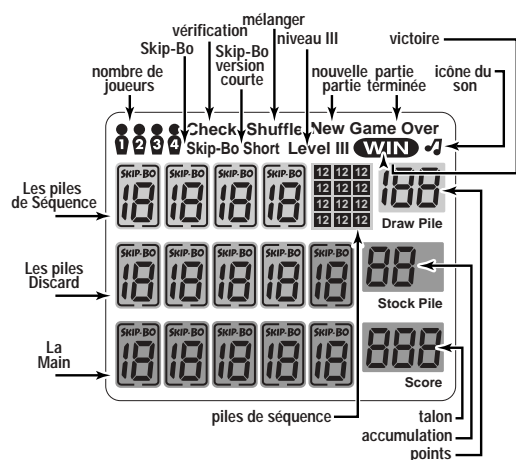
5. **Scroll Up (déplacement vers le haut)** – Appuyez sur ce bouton pour monter votre curseur sur la rangée du dessus. Vous ne pouvez jouer une carte dans une pile de séquence de la rangée du dessus que si cette carte peut être jouée. Après avoir joué une carte sur une pile de séquence, le jeu revient automatiquement à votre main qui apparaît à la rangée du bas.
6. **Check (vérification)** – Appuyez sur ce bouton pour regarder la pile Discard (écart) et la pile Stock (accumulation) de vos adversaires. Le jeu montre les piles de l'adversaire no 2, puis celles de l'adversaire no 3, puis celles de l'adversaire no 4. Appuyez sur le bouton Select/Enter pour retourner à votre main.
7. **Reset (réinitialisation)** – Appuyez sur ce bouton pour redémarrer le jeu.

ICÔNES DE JEU



F

ICÔNES D'ÉCRAN DE JEU



COMMENT GAGNER

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile Stock en les jouant sur les piles de séquence.

CARTES SKIP-BO

Skip-Bo se joue avec un paquet de 162 cartes, dont 144 sont numérotées de 1 à 12 et 18 cartes Skip-Bo. Les cartes Skip-Bo sont des cartes blanches et peuvent être jouées à la place d'une carte portant n'importe quel chiffre. Quand une telle carte est jouée sur une pile de séquence, l'écran affiche le chiffre pour lequel la carte Skip-Bo est jouée.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une pile Stock de 30 cartes (pour la version courte de Skip-Bo, chaque joueur reçoit 10 cartes).

COMMENT JOUER UNE CARTE

Une fois les cartes distribuées, le pourtour de la première carte de votre main clignote. À l'aide du bouton Scroll, déplacez le pourtour clignotant sur la carte que vous désirez jouer. Remarque : Vous pouvez jouer une carte de votre main, de votre pile Discard ou de votre pile Stock.

Vous devez ensuite appuyer sur le bouton Select/Enter. Le pourtour de la carte que vous avez sélectionnée reste affiché et un pourtour clignotant apparaît à l'emplacement où vous voulez jouer votre carte. Pour annuler la sélection d'une carte, appuyez de nouveau sur le bouton Select/Enter quand le pourtour est encore affiché sur la carte.

Quand le pourtour clignote sur l'emplacement final, appuyez sur le bouton Select/Enter. La carte apparaîtra à cet emplacement.

Si vous tentez de jouer illégalement avec le bouton Scroll Up, un avertissement sonore est émis et la sélection de la carte est annulée.

Si vous tentez de jouer illégalement avec le bouton Scroll, un avertissement sonore est émis, mais la sélection de la carte n'est pas annulée.

Chaque fois que vous jouez une carte de votre main, les cartes de votre main se déplacent vers la gauche pour couvrir tout espace vide.

COMMENT JOUER

1. Appuyez sur le bouton On/Off pour allumer le jeu. Au départ, la partie se joue à quatre et les cartes sont distribuées à vous et aux trois adversaires électroniques.
2. Les cartes sont distribuées dans la pile Stock de chaque joueur. La carte du dessus de cette pile est placée face sur le dessus. Au premier tour de jeu, le joueur reçoit cinq cartes de la pile Draw. Les cartes du joueur no 1 sont placées face sur le dessus et la première carte clignote pour indiquer que c'est son tour (vous êtes toujours le joueur no 1). Les cartes des joueurs nos 2 à 4 sont face cachée.
3. Si vous avez une carte portant le chiffre 1 ou une carte Skip-Bo (blanche), vous pouvez l'utiliser pour commencer une pile de séquence. Une pile de séquence ne peut être commencée que par une carte portant le chiffre 1 ou une carte Skip-Bo et doit être montée en ordre ascendant de 1 à 12. (Vous pouvez jouer une carte de votre main, de votre pile Stock ou de votre pile Discard.) Si vous pouvez jouer en un seul tour les 5 cartes de votre main sur les piles de séquence, vous recevrez cinq autres cartes et pourrez continuer de jouer. **Conseil** : Jouez toujours les cartes de votre pile d'accumulation en premier .

4. Quand vous ne pouvez jouer une carte sur une pile de séquence, vous devez jouer une carte de votre main sur votre pile Discard et votre tour est terminé. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte sur votre pile Discard par tour de jeu. Vous ne pouvez transférer des cartes d'une pile Discard à l'autre. Une fois qu'un joueur a joué une carte sur une pile Discard, c'est au tour du joueur suivant. **Conseil** : N'oubliez pas où vous avez joué vos cartes dans vos piles Discard pour pouvoir vous en servir quand vous en aurez besoin. Comme dans le jeu de cartes, vous devez vous souvenir des cartes qui se trouvent sous la carte du dessus de vos piles Discard parce que seulement la carte du dessus apparaît à l'écran.

En cours de jeu, il peut être utile de voir les cartes sur le dessus de la pile Discard et de la pile Stock de vos adversaires. Pour le faire, appuyez sur le bouton Check. Pour revenir à votre main, appuyez sur le bouton Select/Enter.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs ait joué toutes les cartes de sa pile Stock sur les piles de séquence. C'est alors la fin de la manche. Le gagnant de cette manche gagne des points. Vous pouvez jouer autant de manches qu'il est nécessaire pour qu'un joueur atteigne 500 points. Le premier joueur qui atteint 500 points gagne la partie. Pour commencer une autre manche de la partie, appuyez sur le bouton Select/Enter.

AUTRES CONSEILS DE JEU

Jouez toujours une carte de votre pile Stock avant de jouer une carte de votre main ou d'une pile Discard.

Ne jouez pas de cartes portant un chiffre élevé sur une carte portant un chiffre de moindre valeur sur une pile Discard.

Ne jouez pas vos cartes Skip-bo (blanches) sans avoir de cartes à jouer dessus.

OPTIONS DE JEU

Par défaut, le jeu Skip-bo électronique est au niveau 1 de difficulté, la partie se joue à quatre joueurs et la fonction sonore est activée. Si vous désirez modifier ces fonctions, voici comment le faire :

1. Appuyez sur le bouton Menu et «New Game» (nouvelle partie) clignote à l'écran. Appuyez sur le bouton Scroll et «New Game» arrête de clignoter.
2. Appuyez sur le bouton Select/Enter avec «New Game» affiché pour commencer une nouvelle partie. L'icône Skip-Bo clignote. Appuyez sur le bouton Scroll et l'icône Skip-Bo Short (version courte) clignote. Appuyez de nouveau sur le bouton Scroll pour retourner à l'icône Skip-Bo. Pour choisir Skip-Bo ou Skip-Bo Short (version courte), appuyez sur le bouton Select/Enter quand l'icône correspondant clignote.
3. Après avoir choisi Skip-Bo ou Skip-Bo Short, le bouton de niveau de jeu clignote. Vous pouvez changer le niveau de jeu en utilisant le bouton Scroll pour faire défiler les niveaux de jeu I, II et III. Appuyez sur le bouton Select/Enter quand le niveau que vous désirez clignote à l'écran. (Voir la section «Niveaux».)
4. Une fois que vous avez choisi le niveau de jeu, l'icône Player (nombre de joueurs) clignote. Vous pouvez choisir entre une

partie à deux, à trois ou à quatre joueurs en appuyant sur le bouton Scroll. Quand vous avez choisi le nombre de joueurs de la partie, appuyez sur le bouton Select/Enter. Remarque : Plus il y a de joueurs dans la partie, plus vous pouvez gagner de points. Cependant la partie avance moins vite.

5. Une fois le nombre de joueurs déterminé, l'icône Musical Note (note de musique) clignote. C'est l'indicateur de son. Le son peut être éteint ou allumé en utilisant le bouton Select pour afficher ou effacer la note de musique. Pour enregistrer la commande, appuyez sur le bouton Select/Enter. Si la note de musique apparaît à l'écran, le son est activé. Sinon, le son est éteint.

ALLUMER OU ÉTEINDRE LE SON DURANT UNE PARTIE

Pour allumer ou éteindre le son sans commencer une nouvelle partie, appuyez sur le bouton Menu. L'icône New Game clignote. Appuyez sur le bouton Scroll deux fois et l'icône New Game disparaît. Puis, appuyez sur le bouton Select/Enter. L'icône Musical Note clignote. Vous pouvez activer le son ou l'éteindre en appuyant sur le bouton Scroll, puis sur le bouton Select/Enter quand votre choix est fait. Si la note de musique apparaît à l'écran, le son est activé. Sinon, le son est éteint.

POINTAGE

Le gagnant de chaque manche accumule 5 points pour chaque carte qui reste dans la pile Stock de ses adversaires, et 25 points pour avoir gagné la manche. Après chaque manche, le mot Win (victoire) et le pointage du gagnant clignotent à l'écran et un son de victoire retentit. Appuyez sur Select/Enter pour commencer une

autre manche. Chaque joueur commence une nouvelle manche avec ses points accumulés.

Le premier joueur qui accumule 500 points gagne la partie. Les icônes Win (victoire) et Game over (partie terminée) clignotent avec le pointage du joueur. Le son Win joue la fanfare de la victoire.

Appuyez sur le bouton Select/Enter pour commencer la première manche d'une nouvelle partie.

LES PILES

La pile Stock (accumulation) : Chaque joueur a sa propre pile Stock. Les cartes qui composent cette pile sont distribuées face cachée sauf la carte du dessus qui est retournée. Ce sont ces cartes que chaque joueur doit tenter de se débarrasser en premier. Les cartes de la pile Stock peuvent être jouées sur une pile de séquence.

La pile Draw (talon) : Les cartes non distribuées forment la pile Draw. Si toutes les cartes de cette pile ont été jouées, toutes les cartes des piles de séquence sont rassemblées et mélangées pour créer une nouvelle pile Draw. Les cartes de la pile Draw peuvent seulement être ajoutées à la main du joueur. Si la pile Draw est épuisée et qu'aucune pile de séquence est complète, les cartes sous la première carte des piles de séquence seront utilisées pour créer une nouvelle pile Draw.

La main : Au début de chaque premier tour de jeu, chaque joueur reçoit 5 cartes provenant de la pile Draw. Ces cartes constituent la main du joueur. Si un joueur joue les 5 cartes de sa main au même tour de jeu, il reçoit cinq nouvelles cartes et peut continuer à jouer. Il

ne peut jouer les cartes de sa main que sur une pile Discard ou une pile de séquence.

Les piles Discard (écart) : Les cartes des piles Discard sont placées face sur le dessus. Seule la carte du dessus peut être jouée. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 piles dans votre rangée de piles Discard. Chaque joueur a ses piles Discard personnelles. N'importe quelle carte peut être jouée sur n'importe quelle carte. À la fin de votre tour de jeu, vous devez jouer une de vos cartes sur une de vos piles Discard. Vous pouvez aussi jouer seulement une carte de votre main sur une de vos piles Discard. Les cartes ne peuvent être transférées d'une pile Discard à l'autre. Les cartes des piles Discard peuvent seulement être jouées sur les piles de séquence.

Les piles de séquence : Les piles de séquence sont à la disposition de tous les joueurs. Quatre piles maximum peuvent être créées en même temps. Une pile de séquence ne peut être commencée que par une carte portant le chiffre 1 ou une carte Skip-Bo et doit être montée en ordre ascendant de 1 à 12. Quand une carte portant le chiffre 12 est jouée sur une pile de séquence, cette pile est complète. Elle est retirée du jeu et une autre pile de séquence peut être commencée. Un icône de pile de séquence complète apparaît à l'écran accompagné d'un son de pile de séquence complète.

PAR Niveaux

Il existe trois niveaux de jeu. Le niveau le plus avancé correspond au chiffre le plus élevé. Les niveaux sont déterminés par l'habileté des adversaires électroniques. Les niveaux sont : débutant, intermédiaire et avancé.

MODE VEILLE

Le jeu s'éteint automatiquement lorsque vous n'appuyez sur aucun bouton pendant 2 minutes.

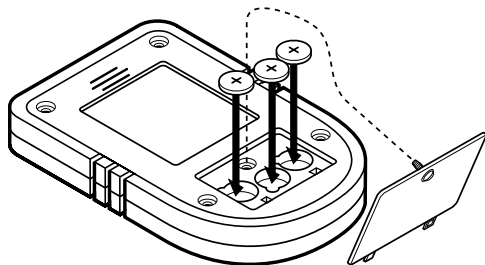
REDÉMARRER L'UNITÉ DE JEU (MODE VEILLE)

Pour redémarrer le jeu, appuyez sur le bouton On/Off. Quand le jeu redémarre, l'écran est le même que lorsque le jouet est entré en mode veille. Remarque : Quand le jeu redémarre, c'est toujours au tour du joueur no 1 de jouer.

INSTALLATION DES PILES

Ce jeu fonctionne avec 3 piles boutons (LR44/AG13/A76).

Ouvrir le couvercle du compartiment des piles situé à l'arrière de l'unité de jeu à l'aide d'un tournevis.



Remplacer les piles comme illustré. Bien respecter le sens des polarités (+) et (-).

F

Refermer le compartiment des piles et replacer la vis.

Utiliser des piles alcalines, car elles durent plus longtemps.

À L'INTENTION DES PARENTS : Les piles fournies sont des piles de démonstration uniquement.

par MESURES DE SÉCURITÉ CONCERNANT LES PILES

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- par N'utiliser que des piles du même type que celui recommandé, ou des piles équivalentes.
- Bien respecter le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des batteries.
- Jeter la pile usée dans un conteneur réservé à cet usage.

DÉPANNAGE

Appuyez sur le bouton Reset ou remplacer les piles si l'unité de jeu ne fonctionne pas correctement.

Si l'image à l'écran s'atténue ou si le son diminue, remplacer les piles.

Le matériel a été soumis à des essais et certifié conforme aux normes établies pour un dispositif numérique de Classe B en vertu de la Partie 15 des règlements de la FCC. Les limites sont conçues

F

pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Ce matériel génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'est pas garanti qu'aucune interférence ne sera observée dans une installation particulière. Si ce matériel cause des interférences nuisibles à la réception des ondes de radio ou de télévision, ce qui peut être vérifié en le mettant hors tension puis sous tension de nouveau, l'utilisateur devra tenter de les corriger en procédant comme suit :

Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice;

Éloigner le matériel du récepteur;

Consulter le détaillant, un technicien en radio ou un technicien en télévision au besoin.