



Juego de cartas



CONTENIDO: 162 cartas

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido.

Sacar cualquier carta en blanco; estas no son parte del juego.

OBJETIVO: Ser el primer jugador en deshacerte de todas las cartas de tu monto de cartas PRINCIPAL.

PREPARACIÓN

Baraja las cartas y reparte la cantidad correspondiente de cartas a cada jugador. (Ver el cuadro.) Estas cartas permanecen cara abajo y forman tu monto de cartas PRINCIPAL.

CUÁNTAS CARTAS REPARTIR

2 a 4 jugadores	30 cartas
5 o más jugadores	20 cartas

Únicamente voltear la carta de arriba de tu monto de cartas PRINCIPAL y dejarla, cara arriba, sobre el monto de cartas.

Para ganar el juego tienes que deshacerte de las cartas de tu monto PRINCIPAL.

Durante el juego, se crearán hasta 4 montos de cartas de CONSTRUCCIÓN que usarán todos los jugadores. Los montos de CONSTRUCCIÓN se deben crear en el centro del área de juego, cerca de la pila para ROBAR.

Durante el juego, cada jugador también creará hasta 4 pilas para DESCARTAR enfrente de ellos. Cada jugador solo usará sus propias pilas para DESCARTAR.

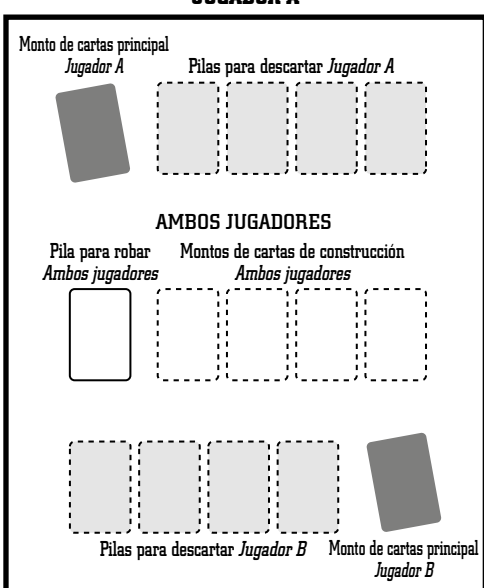
Pon el resto de las cartas cara abajo cerca del centro del área de juego. Esta es la pila para ROBAR.

Atención: las cartas Skip-Bo® son comodines y se pueden usar como cualquier carta.

EJEMPLO DE ÁREA DE JUEGO (PARA 2 JUGADORES)

Atención: las pilas con líneas de puntos se crearán según sea necesario durante el juego.

JUGADOR A



JUGADOR B

¡A JUGAR!

El menor de los jugadores empieza. En su turno, cada jugador hará varias cosas en el orden siguiente.

1. Robar de la pila para ROBAR hasta tener 5 cartas. Esta es tu mano. (Al comienzo de cada turno, robarás cartas hasta tener 5.)
2. Si es posible, agregar cartas de tu mano a los montos de CONSTRUCCIÓN, pilas para descartar y monto principal. (Ve más abajo para ver qué puedes agregar a un monto de construcción.)
3. Después de que hayas jugado todas las cartas que puedas de tu monto principal o mano, acabar tu turno agregando 1 carta de tu mano a cualquiera de las 4 pilas para descartar enfrente de ti. El juego sigue con el siguiente jugador.

Atención: si te deshaces de las 5 cartas en tu mano en un turno, INMEDIATAMENTE roba otras 5 cartas y sigue jugando en tu turno. Puedes seguir robando inmediatamente hasta 5 cartas en cualquier momento que uses TODAS tus 5 cartas. (Descartar tu 5ta carta NO cuenta como deshacerte de todas tus cartas en un turno.)

CÓMO USAR LOS DIFERENTES MONTOS DE CARTAS

MONTO DE CARTAS PRINCIPAL:

Te desharás de tu monto principal jugando la carta de arriba, cuando puedas, en los montos de construcción. Después de usar la carta de arriba de tu monto principal, voltear la siguiente carta. En tu turno, puedes seguir jugando la carta de arriba siempre y cuando haya jugadas disponibles.

PILA PARA DESCARTAR:

Al final de tu turno, descartarás CUALQUIER carta de tu mano en CUALQUIERA de tus pilas. (NO es necesario que estén en orden secuencial.)

En tu turno, si hay una jugada disponible, puedes bajar las cartas de arriba de cualquiera de tus pilas para descartar en cualquier monto de construcción.

MONTOS DE CONSTRUCCIÓN: Para empezar cualquiera de los 4 montos de construcción es necesario un 1 o una carta Skip-Bo®. Las cartas en los montos de construcción tienen que ser añadidas en orden secuencial.

Por ejemplo, si un 4 es la carta de arriba en un monto de construcción, puedes poner un 5 o una carta Skip-Bo® sobre el 4, seguida de un 6, etc. (Las cartas Skip-Bo® son comodines y cuentan como cualquier carta.)

El monto de construcción estará completo después de bajar un 12. Mueve los montos completos al lado del área de juego. (Tendrás que barajar y volver a usarlos si la pila para ROBAR se queda sin cartas.)

Solo puede haber 4 montos de construcción en un momento dado. Si tienes una carta para empezar un nuevo monto, pero ya hay 4 montos, tendrás que esperar hasta que se complete un monto de construcción y se abra una oportunidad para crear un nuevo monto.

Puedes agregar cartas a los montos de construcción ya sea de tu mano, pilas para descartar o monto principal. Pero recuerda, el monto principal es el monto de cartas del que te tienes que deshacer, así que debe ser tu prioridad.

PUNTOS Y GANAR

¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su monto PRINCIPAL gana!

Si quieren pueden jugar varios juegos y llevar la cuenta de los puntos: El ganador de cada juego se gana 5 puntos por cada carta que quede en los montos PRINCIPALES de sus oponentes, además de 25 puntos por haber ganado el juego. El primer jugador en llegar a 500 puntos gana.

PAREJAS

En el juego de parejas, puedes jugar cartas tanto de tus pilas para DESCARTAR y monto PRINCIPAL así como los de tu pareja.

Las parejas no pueden discutir sus movidas. Cuando tú estás jugando, tu pareja debe permanecer callada.

Ambos jugadores pueden seguir bajando cartas de sus pilas para DESCARTAR incluso si uno de los montos PRINCIPALES está completo.

El juego se acaba después de que AMBOS montos PRINCIPALES de una de las parejas quedan completos.

RECUERDA

- 1.** Las cuatro pilas para DESCARTAR de un jugador son imaginarias hasta que el jugador las empieza a crear durante el juego.
- 2.** Los montos de CONSTRUCCIÓN son imaginarios hasta que los jugadores los empiezan a crear durante el juego.
- 3.** El objetivo del juego es deshacerse de las cartas de sus montos PRINCIPALES.

JUEGO CORTO

Para un juego más corto, reparte a cada jugador un monto PRINCIPAL de solo 10 cartas.