

SKIP BO™

Jeu de cartes



CONTENU : 162 cartes

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu.

Retirer les cartes vierges. Elles ne sont pas utilisées.

BUT DU JEU : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de son talon.

PRÉPARATION

Mélanger le jeu et distribuer le nombre de cartes approprié à chaque joueur. (Voir le tableau). Ces cartes constituent le talon et doivent rester face cachée.

NOMBRE DE CARTES À DISTRIBUER

2 à 4 joueurs

30 cartes

5 joueurs et plus

20 cartes

Retourner seulement la première carte du talon et la laisser face visible sur le dessus de la pile.

Chaque joueur doit essayer de se débarrasser des cartes de son talon pour remporter la partie.

Jusqu'à 4 piles de construction peuvent être créées et utilisées par tous les joueurs pendant la partie. Placer les piles de construction au milieu de la surface de jeu, près de la pioche.

Chaque joueur peut également créer jusqu'à 4 piles de défausse pendant la partie, qu'il placera devant lui. Les joueurs doivent utiliser uniquement leurs propres piles de défausse.

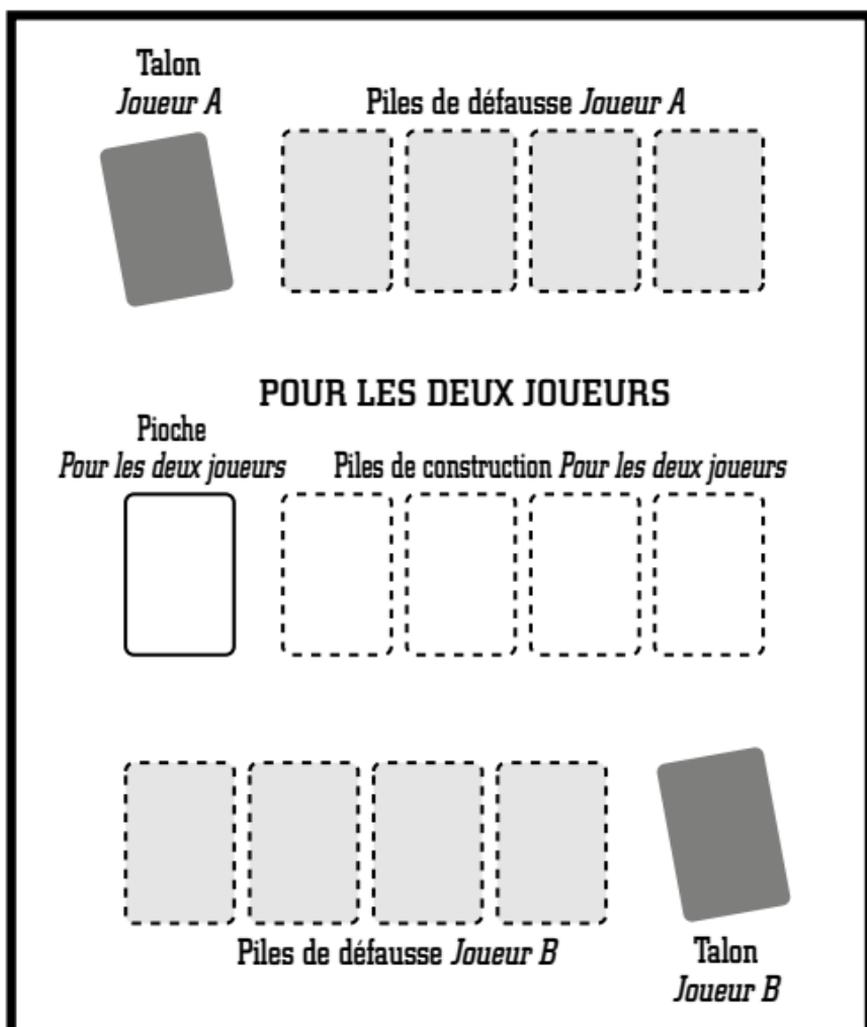
Placer les cartes non distribuées face cachée près du milieu de la surface de jeu. Elles forment la pioche.

Remarque : une carte Skip-Bo™ est un joker et peut prendre la valeur de n'importe quelle carte.

EXEMPLE DE SURFACE DE JEU (POUR 2 JOUEURS)

Remarque : les pointillés représentent les piles qui seront créées, si nécessaire, durant le jeu.

JOUEUR A



JOUEUR B

COMMENÇONS LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Tour à tour, chaque joueur exécute les actions suivantes dans l'ordre indiqué.

1. Il pige 5 cartes dans la pioche. Elles forment son jeu. (Au début de chaque tour, il repige des cartes de la pioche pour reconstituer un jeu de 5 cartes.)
2. Il ajoute si possible des cartes aux piles de construction, à l'aide de son jeu, de ses piles de défausse et de son talon. (Voir ci-dessous les cartes pouvant être ajoutées aux piles de construction.)
3. Après avoir joué toutes les cartes possibles, il termine son tour en ajoutant une carte de son jeu à n'importe laquelle des 4 piles de défausse placées devant lui. C'est au tour du joueur suivant.

Remarque : si le joueur se débarrasse des 5 cartes de son jeu en un seul tour, il en repige 5 immédiatement dans la pioche et il continue de jouer. Il peut recommencer à piger chaque fois qu'il utilise ses 5 cartes. (Se défausser de sa cinquième carte ne signifie PAS s'être débarrassé de toutes ses cartes en un seul tour.)

UTILISATION DES DIFFÉRENTES PILES

TALON :

Pour vider son talon, le joueur doit placer la première carte de son talon sur une des piles de construction dès que possible. Ensuite, il retourne la carte suivante du talon. Il continue ainsi jusqu'à épuisement des possibilités.

PILE DE DÉFAUSSE :

À la fin de son tour, le joueur doit se défausser de n'importe quelle carte de sa main et la placer sur n'importe laquelle de ses piles de défausse. (Celles-ci ne sont pas tenues de suivre un ordre séquentiel.)

Le joueur peut ajouter la première carte de n'importe laquelle de ses piles de défausse aux piles de construction, s'il en a la possibilité.

PILES DE CONSTRUCTION : Les piles de construction ne peuvent être commencées que par une carte 1 ou une carte Skip-Bo™. Les cartes doivent être ajoutées dans l'ordre aux piles de construction.

Par exemple, si la carte sur le dessus d'une pile de construction est un 4, le joueur peut la recouvrir d'un 5 ou d'une carte Skip-Bo™, suivie d'un 6, etc. (Une carte Skip-Bo™ est un joker qui peut prendre la valeur de n'importe quelle carte.)

Une pile de construction est complète lorsqu'un 12 vient la terminer. Placer les piles terminées sur le côté de la surface de jeu. (Elles devront être mélangées et réutilisées si la pioche s'épuise.)

Il ne peut y avoir que 4 piles de construction en même temps. Il faut attendre que l'une des 4 piles soit terminée pour en entamer une nouvelle.

Les joueurs peuvent compléter les piles de construction à l'aide des cartes de leur jeu, de leurs piles de défausse et de leur talon. Mais il faut tenter de placer les cartes du talon en priorité, puisque le but du jeu est de s'en débarrasser au plus vite.

COMPTAGE DES POINTS ET VAINQUEUR

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes les cartes de son talon gagne!

Comptage des points en cas de parties à plusieurs manches : le vainqueur de chaque manche marque 5 points par carte restant dans les talons de ses adversaires, plus 25 points en prime. Le premier joueur qui accumule 500 points remporte la partie.

JEU EN ÉQUIPE

Dans une partie en équipe, un joueur peut utiliser tant son talon et ses piles de défausse que ceux de son coéquipier.

Les coéquipiers ne peuvent pas discuter de stratégie. Lorsque l'un d'eux joue, l'autre doit rester silencieux.

Ils peuvent continuer à utiliser leurs piles de défausse communes, même si le talon de l'un d'eux est épuisé.

La partie est terminée lorsque les talons des deux coéquipiers sont épuisés.

À RETENIR

1. Les piles de défausse n'existent qu'à partir du moment où les joueurs commencent à les constituer en cours de partie.
2. Les piles de construction n'existent qu'à partir du moment où les joueurs les entament en cours de partie.
3. Le but du jeu est de se débarrasser des cartes du talon.

JEU COURT

Pour raccourcir la partie, distribuer uniquement 10 cartes à chaque joueur.



Games

42050-0825

? service.mattel.com