

SKIP-BO MASTERS™

Kartenspiel



INHALT:

168 Karten
72 Münzen

Bitte alle Spielmaterialien aus der Verpackung nehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen.

ZIEL DES SPIELS: Jeder Spieler versucht, als Erster alle Karten seines Stapels loszuwerden.

VORBEREITUNG

- Die Karten werden gemischt.
- Jeder Spieler erhält VERDECKT 15 Karten: Diese Karten bilden seinen Spielerstapel. Die Spieler sehen sich die Karten ihres Stapels NICHT an.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter NACHZIEHSTAPEL in der Mitte der Spielfläche bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 12 Münzen.
- Jeder Spieler deckt nur die oberste Karte seines Spielerstapels auf und legt sie offen auf seinen Spielerstapel.

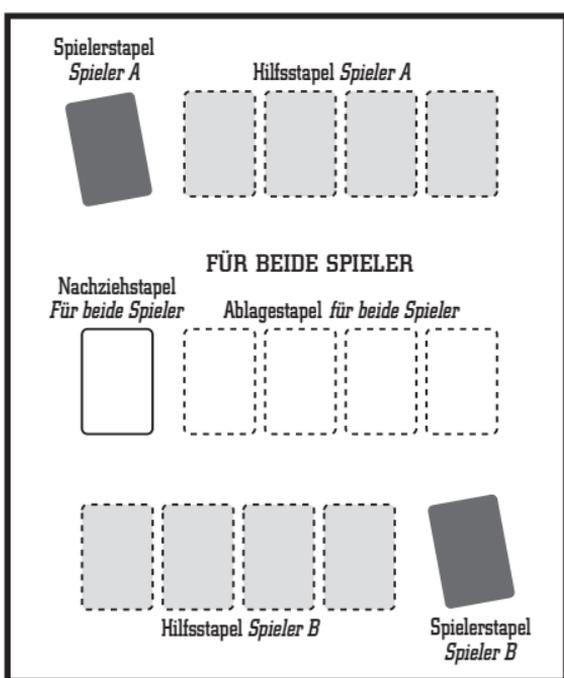
WICHTIGE INFORMATIONEN VOR BEGINN DER PARTIE

- Jeder Spieler versucht, die Karten seines Spielerstapels loszuwerden, um die Partie zu gewinnen.
- Während der Partie werden bis zu vier ABLAGESTAPEL gebildet und von allen Spielern genutzt. Die ABLAGESTAPEL entstehen in der Mitte der Spielfläche neben dem NACHZIEHSTAPEL.
- Außerdem kann jeder Spieler bis zu 4 vor ihm liegende HILFSSTAPEL bilden. Die Spieler dürfen nur ihre eigenen HILFSSTAPEL nutzen.
- Eine Skip-Bo-Karte ist ein Joker und kann eine Karte mit einer beliebigen Zahl ersetzen.
- Die Münzen werden verwendet, um: 1.) eine Karte zu ersetzen, die der Spieler braucht, 2.) eine Karte von einem Mitspieler zu kaufen, 3.) eine Gebühr zu bezahlen. Einzelheiten zum Einsatz von Münzen folgen später.

BEISPIEL FÜR DEN SPIELBEREICH (BEI 2 SPIELERN)

Hinweis: Die mit gestrichelten Linien dargestellten Stapel werden nach Bedarf während der Partie gebildet.

SPIELER A



SPIELER B

SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, führt verschiedene Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. DER zieht so viele Karten vom NACHZIEHSTAPEL, bis er 5 Karten hat. Diese bilden seine Handkarten. (Jeder Spieler beginnt seinen Spielzug mit dem Auffüllen seiner Handkarten, sodass er wieder 5 hat.)
2. Dann legt er so viele Karten wie möglich auf die ABLAGESTAPEL – von seinen Handkarten, seinen Hilfsstapeln und seinem Spielerstapel. (Weiter unten wird erklärt, wie die Karten auf die Ablagestapel gelegt werden dürfen.)
3. Nachdem der Spieler alle spielbaren Karten von seinem Spielerstapel oder aus seiner Hand gelegt hat, beendet er seinen Zug damit, dass er 1 Handkarte auf einen seiner 4 Hilfsstapel legt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Wird ein Spieler alle 5 Handkarten in einer Runde los, zieht er SOFORT 5 neue Karten vom Nachziehstapel und spielt weiter. Er darf jedes Mal, wenn er ALLE 5 Karten abgelegt hat, sofort 5 neue Karten ziehen. (Legt er die 5. Handkarte am Ende seines Zugs auf den Hilfsstapel, zählt dies NICHT als Ablegen aller Karten in einer Runde.)

NUTZUNG DER VERSCHIEDENEN KARTENSTAPEL

SPIELERSTAPEL: Der Spielerstapel wird abgebaut, indem jeweils die oberste Karte auf einen der Ablagestapel gelegt wird, wenn dies möglich ist. Hat ein Spieler die oberste Karte seines Spielerstapels abgelegt, deckt er die nächste Karte auf. Ein Spieler kann so lange jeweils die oberste Karte seines Spielerstapels ablegen, wie diese auf einen der Ablagestapel passt.

HILFSSTAPEL: Ein Spieler beendet seinen Zug, indem er eine BELIEBIGE seiner Handkarten auf einen BELIEBIGEN seiner Hilfsstapel legt. (Die Karten müssen hier NICHT in der richtigen Reihenfolge abgelegt werden.)

Wer an der Reihe ist, kann jeweils die oberste Karte eines seiner Hilfsstapel auf einen der Ablagestapel legen, wenn diese passt.

ABLAGESTAPEL: Jeder Ablagestapel muss immer mit einer 1 (oder einer Skip-Bo-Karte) beginnen. Die Karten müssen in der richtigen Reihenfolge auf die Ablagestapel gelegt werden.

Liegt zum Beispiel eine 4 als oberste Karte auf einem Ablagestapel, kann entweder eine 5 oder eine Skip-Bo-Karte gefolgt von einer 6 usw. abgelegt werden. (Skip-Bo-Karten sind Joker und können für jede beliebige Zahl eingesetzt werden.)

Ein Ablagestapel ist vollständig, nachdem eine 12 daraufgelegt wurde. Vollständige Stapel werden an den Rand der Spielfläche gelegt. (Sie werden erneut gemischt und als neuer NACHZIEHSTAPEL genutzt, falls dieser aufgebraucht ist.)

Es dürfen nur 4 Ablagestapel gleichzeitig existieren. Falls bereits 4 Ablagestapel vorhanden sind und ein Spieler eine Karte hat, mit der er einen neuen Ablagestapel beginnen könnte, muss er warten, bis einer der Ablagestapel vervollständigt wird und so Platz für einen neuen Ablagestapel entsteht.

Der Spieler darf Handkarten sowie Karten seiner Hilfsstapel und seines Spielerstapels auf die Ablagestapel legen. Zur Erinnerung: Der Spielerstapel muss abgebaut sein, um die Partie zu gewinnen – deshalb sollten die Karten dieses Stapels immer bevorzugt gelegt werden, falls das möglich ist.

DIE MÜNZEN

Münzen können auf 3 verschiedene Arten eingesetzt werden:

1. Der Spieler kann Münzen zahlen und dadurch eine Karte ersetzen, die er braucht.
Beispiel: Auf einem Ablagestapel liegt eine 3, und die oberste Karte des Spielerstapels ist eine 5, aber der Spieler hat weder eine 4 noch eine Skip-Bo-Karte auf der Hand. Der Spieler gibt 4 Münzen ab, um die 4er-Karte zu ersetzen, und legt dann seine 5 auf diesen Ablagestapel. Nachdem der Spieler auf diese Weise Münzen eingesetzt hat, muss er die nächstfolgende Karte spielen. Die verwendeten Münzen werden neben den Ablagestapel gelegt, für den der Spieler sie eingesetzt hat.
2. Der Spieler kann Münzen ausgeben, um von einem Hilfsstapel oder vom Spielerstapel eines Mitspielers eine Karte zu kaufen und zu spielen. Er gibt diesem Mitspieler 1 Münze, um sich eine Karte von dessen Hilfs- oder Spielerstapel zu nehmen und diese sofort zu legen. Der Mitspieler kann dies nicht ablehnen. Sobald der Spieler die Karte gekauft hat, muss er sie spielen. Er darf die gekaufte Karte weder auf die Hand nehmen noch auf einen seiner Hilfsstapel legen.
3. Für manche Karten muss eine Gebühr gezahlt werden, die durch die Anzahl an MÜNZSYMBOLEN auf der Karte angezeigt wird. Nachdem der Spieler diese Karte gelegt hat, muss er so viele Münzen zahlen, wie darauf abgebildet sind. Falls der Spieler die Gebühr nicht zahlt, ist sein Zug beendet – auch wenn er noch weitere spielbare Karten hätte. Die gezahlten Münzen legt der Spieler neben den Ablagestapel, auf den er diese Karte gelegt hat. Zahlt der Spieler die Gebühr nicht, endet sein Zug.

MÜNZSYMBOL



MÜNZEN VERTEILEN

Münzen, die gemäß Regel 1 oder 3 verwendet werden, legt der Spieler neben den entsprechenden Ablagestapel. Wird ein Ablagestapel vervollständigt, neben dem Münzen liegen, werden diese Münzen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Dabei der Spieler, der den Stapel vervollständigt hat, die erste Münze, sein linker Nachbar die zweite usw. Es kann also sein, dass nicht alle Spieler dieselbe Anzahl an Münzen erhalten, und möglicherweise gehen auch Spieler leer aus!

PUNKTE SAMMELN UND GEWINNEN

Wer als Erster die letzte Karte seines Spielerstapels loswird, gewinnt!

Man kann auch über mehrere Runden spielen und dabei Punkte notieren. Der Gewinner einer Runde erhält 25 Punkte und zusätzlich 5 Punkte für jede noch in den Spielerstapeln seiner Mitspieler verbliebene Karte. Wer als Erster 500 Punkte erreicht, gewinnt.

ZUR ERINNERUNG

1. Die vier HILFSSTAPEL eines Spielers werden erst im Laufe der Partie von ihm gebildet.
2. Die ABLAGESTAPEL werden erst im Laufe der Partie von den Spielern gebildet.
3. Das Ziel des Spiels ist es, die Karten des eigenen Spielerstapels loszuwerden.

KÜRZERE PARTIEN

Soll die Partie weniger lang dauern, erhält jeder Spieler nur 10 Karten für seinen Spielerstapel.