

CONTENIDO:

96 cartas:

80 cartas numeradas

(8 cada una del 1 al 10)

16 cartas de comodín “?”



SKIP-BO[®]

junior

Juego de cartas

OBJETIVO

Deshacerte de las cartas en tu reserva de cartas creando 4 pilas en el centro del área de juego en secuencia numérica del 1 al 10. ¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas es el ganador!

PREPARACIÓN

- El mayor de los jugadores es el repartidor.
- El repartidor baraja las cartas y reparte 10 cartas cara abajo a cada jugador. Las cartas que recibes forman tu reserva de cartas. (**ATENCIÓN:** Para un juego más largo, reparte cartas adicionales; para un juego más corto, reparte menos cartas.)
- Cada jugador voltea la carta de hasta arriba de su reserva de cartas (dejándola ahí).
- El menor de los jugadores empieza.

EJEMPLO DE ÁREA DE JUEGO

RESERVA DE CARTAS



MANO

JUGADOR A**CENTRO DEL ÁREA DE JUEGO DE JUEGO**

PILAS DE CARTAS EN SECUENCIA

JUGADOR B

MANO



RESERVA DE CARTAS



¡A JUGAR!

- En cada turno, el repartidor le da al jugador activo 3 cartas cara arriba (una al lado de la otra). Esta es tu mano.
ATENCIÓN: En los turnos siguientes, si al jugador activo le quedan cartas de su turno anterior, el repartidor le da 3 nuevas cartas, poniéndolas encima de las cartas que ya tenía (formando 3 pilas).
- Conforme avanza el juego, irás creando y jugando en **PILAS SECUENCIALES** en el centro del área de juego.
- Las pilas secuenciales se forman jugando cartas del 1 al 10 en secuencia.
- Puede haber hasta 4 pilas secuenciales activas en el centro del área de juego, pero no más de eso. Todos los jugadores pueden jugar en las 4 pilas secuenciales.
- Una pila secuencial se puede crear jugando una carta n° 1 o una de comodín "?" (el comodín "?" puede representar cualquier número).
- Cuando bajas una carta en una pila secuencial, tu carta tiene que tener el número que le sigue al número de la carta de hasta arriba de la pila. Por ejemplo, si la carta de hasta arriba es un 3, tienes que bajar un 4. También puedes bajar un comodín "?" para representar el 4.
- Después de que una pila secuencial llega a 10 (o un comodín representando el 10), dicha pila queda completa y se quita del centro del área de juego para poder empezar una nueva pila de cartas.
- En tu turno, intenta poner la carta de hasta arriba de tu reserva de cartas en una pila secuencial. Después de bajar la carta de hasta arriba de tu reserva de cartas, voltea la siguiente carta e intenta bajar dicha carta, y así sucesivamente.
- También puedes bajar la carta de la parte de hasta arriba de tu mano. Después de jugar una carta de tu mano, puedes bajar la siguiente carta visible, de haber una.
- Durante tu turno, sigue bajando cartas en las pilas secuenciales, en orden numérico, hasta que no puedas bajar ninguna carta.
- Cuando ya no puedas jugar, le toca al siguiente jugador (a tu izquierda).
- Si el repartidor se queda sin cartas que repartir, baraja las cartas de las pilas secuenciales descartadas.
- ¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas gana! No es necesario deshacerte de las cartas de tu mano.

GANAR EL JUEGO

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