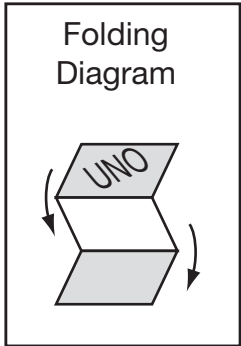


5L to 22" x 8.5"
(folding size will be 4.25" x 2.75")

ENGLISH

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Skip-Bo Jr. Refill
Part No.:	HHB37-5000
Part No.:	HHB37-5001
Item Size:	22" W x 8.5" H
Folded Size:	2.75" W x 4.25" H
Type of Fold:	4C + 4C
Colors:	
Paper Stock:	W5
Paper Weight:	80 lb.
DATE:	07/27/2021



Games I/S Share review checklist	
MSC plug designer	☐ Correct US size / printing color / Material Item number with part number / Games logo / Age grade / Player No. Address / Legal Lines / CIB
Copywriters	☐ All English copy / Spell check
ES plug Designer	☐ All English copy and All graphic
ES Designer	☐ Graphic and Communication
MSC / ES OE	☐ Product name / Item number with part number / Games logo / Address / CIB / Age grade / Warning
MSC Engineer	☐ Contents / Play function / Assemble / Item number
MSC electronic Engineer	☐ Flash warning for Battery product
ES PM	☐ Copy / Item number
Translator	☐ Correct Language Configurations
Legal dept.	☐ Correct Legal, Trademark

ENGLISH / FRENCH /
GERMAN / ITALIAN / DUTCH

Resource: Parksons

ENGLISH



SKIP-BO™ JUNIOR IN A NUTSHELL

Get rid of the cards in your stockpile by building 4 piles in numerical sequence from #1 to #10 in the Center Playing Area. The first player to get rid of all their stockpile cards first wins! There are even two levels of play so you can challenge yourself as you get better at the game.

SET UP

- The oldest player is the dealer.
- The dealer shuffles the deck and deals each player 10 cards face-down. The cards you are dealt is your stockpile. (NOTE: For a longer game, deal additional cards for a shorter game, deal less).
- Each player turns the top card of their stockpile face-up (leaving it on top of the stockpile).
- The youngest player goes first.

LET'S PLAY

There are two ways to play Skip-Bo Junior: Level 1 and Level 2. Level 1 features a simpler way to play and Level 2 adds a bit more strategy to the game.

LEVELS

LEVEL 1

- On each player's turn, the dealer deals the active player 3 cards face-up (spread out next to each other). This is your "hand." NOTE: On subsequent turns, if the active player has cards leftover from a previous turn, the dealer deals 3 new cards directly on top of the remaining cards (forming 3 stacks).



LEVEL 1 Continued

- The active player may then play cards from their hand or their stockpile onto the Building Piles making sure to follow the rules below:
 - There can be up to, but no more than, 4 active Building Piles in the Center Playing Area. All players may play on any Building Pile when available.
 - A Building Pile can be started by playing a #1 card or a Wild Skip-Bo card (a Wild Skip-Bo card can be played to represent any number).
 - Whenever you make a play on a Building Pile, the card you play must be the next higher number up from the card on the top of that pile. For example, if the top card is a 3, you can play a 4 on top of it. You can also play a Wild Skip-Bo card to represent #4.
 - Once a Building Pile reaches #10 (or a Wild Skip-Bo card representing #10), that pile has been completed and is removed so a new Building Pile can be started. Place the cards in a pile to the side of the playing area.
- On your turn, try to make a play using the card from your stockpile. If you play the top card, flip over the next card and try to play that card, and so on.

PARENT TIP

Help younger players by reminding them to always look at the top card on their stockpile first. If they can play it, great! If not, see if they can use the cards in their "hand" to set up a Building Pile so they can play it.

- You can also make plays from the cards at the top of your hand. When you play a card from your hand, the next card revealed underneath it is now playable.
- During your turn, continue playing by adding cards to the Building Piles in numerical order until you can no longer make a play.
- When you can no longer play, it's the next player's turn (to your left).
- The dealer runs out of fresh cards to deal, reshuffle all of the cards from the discarded Building Piles.

LEVEL 2

Play is the same as Level 1, except:

- When the dealer gives you 3 cards, do not lay them out in front of you. Instead, you hold them in your hand.
- You then try to play onto the Building Piles from your stockpile and from the cards in your hand following the same rules for Building Piles in Level 1.
- At the end of your turn, you take any cards left in your hand and lay them face-up in front of you creating your own Discard Piles (they do not have to be in sequential order). You may create up to 3 Discard Piles.



LEVEL 2 Continued

- On subsequent turns, you may now play cards from your stockpile, the 3 cards in your hand, AND the top card from any of your Discard Piles onto any of the Building Piles if available.
- On your turn, if you are able to play all 3 cards from your hand, the dealer will give you 3 more cards and your turn continues!

WINNING THE GAME

The first player to get rid of all their cards in their STOCKPILE wins!

CONTENTS

112 Cards: 90 Number Cards (9 each of #1 to #10), 22 Wild Skip-Bo™ Cards

FRANÇAIS



SKIP-BO™ JUNIOR EN BREF

Débarassez-vous de toutes les cartes de votre réserve en formant 4 séries de 1 à 10 au centre de la zone de jeu. Le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa réserve remporte la partie! Il existe deux niveaux de jeu, afin de vous lancer de nouveaux défis à mesure que vous vous améliorez.

INSTALLATION

- Le joueur le plus âgé distribue les cartes.
- Le donneur bat les cartes et en distribue 10, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes forment la réserve. (REMARQUE : pour faire durer le plaisir, le donneur distribue plus de cartes. Pour une partie plus rapide, il en distribue moins.)
- Chaque joueur retourne la première carte de sa réserve afin qu'elle soit face visible (et la laisse sur le dessus de la réserve).
- Le joueur le plus jeune joue en premier.

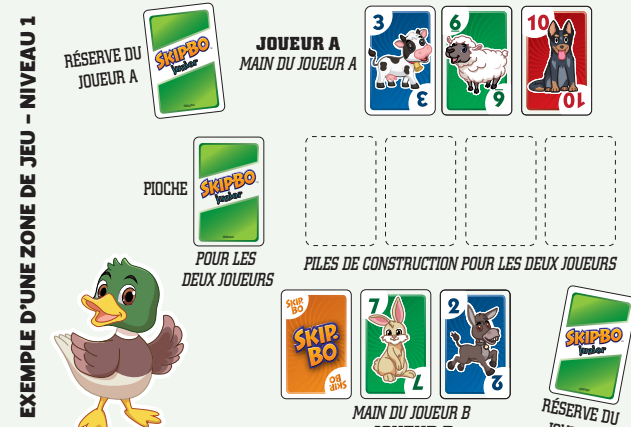
COMMENT JOUER

Il y a deux façons de jouer à Skip-Bo Junior: le niveau 1 et le niveau 2. Le niveau 1 est la manière la plus facile de jouer, tandis que le niveau 2 est un peu plus stratégique.

NIVEAUX

NIVEAU 1

- À chaque tour, le donneur distribue 3 nouvelles cartes, face visible, au joueur dont c'est le tour (il les pose les unes à côté des autres). C'est le tour du joueur. REMARQUE : dans le cas où un joueur aurait encore des cartes d'un tour précédent, le donneur pose 3 nouvelles cartes par-dessus les cartes restantes (créant ainsi 3 piles).



NIVEAU 1 Suite...

- Le joueur dont c'est le tour peut ensuite jouer des cartes de sa main ou de sa réserve sur les piles de construction en veillant à suivre les règles ci-dessous:
 - Il ne peut pas y avoir plus de 4 piles de construction dans la zone de jeu. Tous les joueurs peuvent contribuer à chaque pile de construction lorsque c'est possible.
 - Une pile de construction peut être lancée en jouant une carte 1 ou un joker (un joker pouvant remplacer n'importe quelle carte numérotée).
 - Le numéro de la carte que vous déposez sur une pile de construction doit suivre immédiatement celui de la carte précédente et former une série croissante. Par exemple, si la carte du haut de la pile de construction est un 3, vous pouvez déposer un 4. Vous pouvez également déposer un joker, qui se substitue au 4.
 - Lorsqu'une pile de construction atteint 10 (ou qu'un joker se substitue au 10), cette pile est achevée. Elle est écartée afin qu'une nouvelle pile de construction puisse être formée. Éloignez ces cartes de la zone de jeu.
- Lorsque c'est votre tour, essayez de former une série en utilisant la carte au sommet de votre réserve. Si vous jouez cette carte, vous pouvez retourner la carte suivante et essayer de la poser aussi, et ainsi de suite.

CONSEIL POUR LES PARENTS

Aidez les jeunes joueurs en leur rappelant de regarder la carte au sommet de leur réserve avant toute chose. S'ils peuvent la jouer, très bien! Sinon, regardez s'ils peuvent d'abord utiliser les cartes de leur « main » pour commencer une pile de construction.

- Vous pouvez également jouer la carte au sommet de votre main. Lorsque vous jouez une carte de votre main, la carte qui était en dessous peut aussi être jouée.
- Lorsque c'est votre tour, ajoutez des cartes aux piles de construction en formant des séries croissantes jusqu'à ce que vous ne puissiez plus en poser aucune.
- C'est alors le tour du joueur suivant (à votre gauche).
- Si le donneur n'a plus de nouvelles cartes à distribuer, mélangez à nouveau les cartes des piles de construction achevées.

NIVEAU 2

Le principe est le même qu'au niveau 1, mais :

- Lorsque vous recevez 3 cartes, ne les posez pas devant vous. Gardez-les dans votre main.
- Essayez de poser les cartes de votre réserve ou de votre main sur les piles de construction. Les règles relatives aux piles de constructions sont les mêmes qu'au niveau 1.
- Lorsque c'est le tour du joueur suivant, posez les cartes restantes de votre main devant vous, face visible, pour créer vos propres piles de défausse (les cartes n'ont pas besoin de former une série). Vous pouvez créer jusqu'à 3 piles de défausse.



CONSEIL POUR LES PARENTS

constituer des piles de défausses décroissantes peut être utile. Cela peut faciliter la création de séries croissantes aux tours suivants.

NIVEAU 2 Suite...

- Aux tours suivants, vous pouvez jouer les cartes de votre réserve, les 3 cartes de votre main ET toute carte au sommet de vos piles de défausse.
- Lorsque c'est votre tour, si vous pouvez jouer les 3 cartes de votre main, le donneur vous distribue 9 cartes supplémentaires. Votre tour continue!

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes les cartes de sa RÉSERVE remporte la partie!

CONTIENT :

112 cartes : 90 cartes numérotées (9 cartes pour chaque chiffre de 1 à 10), 22 jokers Wild Skip-Bo™

DEUTSCH



„SKIP-BO™ JUNIOR“ IM ÜBERBLICK

Jeder versucht, die Karten seines Spielertapets loszuwerden, indem er sie in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 10 auf die vier Ablagestapel in der Mitte des Spielbereichs legt. Wer als Erster alle Karten seines Spielertapets abgelegt hat, gewinnt! Vier verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass das Spiel für Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet ist.

SPIELVORBEREITUNG

- Der älteste Spieler ist der Kartengeber.
- Er mischt die Karten und teilt jeweils an jeden Spieler 10 Karten aus. Diese Karten bilden den eigenen Spielertapel. (ANMERKUNG: Falls die Spieler eine längere Partie bevorzugen, können mehr Karten ausgeteilt werden; für eine kürzere Partie werden weniger Karten benötigt.)
- Jeder Spieler dreht die oberste Karte seines Spielertapets um und legt sie offen oben drauf.
- Der jüngste Spieler beginnt.

SO WIRD GESPIELT

Es gibt zwei verschiedene Spielvarianten für „Skip-Bo Junior“: Level 1 und Level 2. Level 1 ist einfacher, während bei Level 2 etwas mehr Strategie ins Spiel kommt.

LEVELS

LEVEL 1

- Wer an der Reihe ist, erhält vom Kartengeber 3 verdeckte Karten ausgeteilt, die er nebeneinander vor sich auslegt. Das sind die Hilfskarten des Spielers. HINWEIS: Falls der aktive Spieler in späteren Runden noch Hilfskarten von vorherigen Runden vor sich liegen hat, legt der Kartengeber die 3 neuen Karten direkt auf diese verbliebenen Karten (buddas 3 Stapel entstehen).



LEVEL 1 Fortsetzung der Spielregel

- Der aktive Spieler versucht, nun, Karten von seinem Spielertapel und Hilfskarten auf die Ablagestapel zu legen; dabei gelten folgende Regeln:
 - In der Mitte des Spielbereichs kann es bis zu 4 aktive Ablagestapel geben – nicht mehr! Alle Spieler dürfen passende Karten auf beliebige Ablagestapel legen.
 - Ein Ablagestapel muss immer mit einer 1 oder einem Joker beginnen (ein Joker darf für jede beliebige Zahl eingesetzt werden).
 - Danach müssen die Karten in einer ununterbrochenen, aufsteigenden Reihenfolge auf diesen Ablagestapel gelegt werden. Beispiel: Ist die oberste Karte eines Ablagestapels eine 3, muss als Nächstes eine 4 daraufgelegt werden. Der Spieler kann aber auch einen Joker legen, der dann für eine 4 steht.

- Hat ein Spieler eine 10 auf einen der Ablagestapel gelegt (oder einen Joker, der eine 10 ersetzt), ist dieser komplett und kommt beiseite, sodass ein neuer Ablagestapel begonnen werden kann. Komplette Ablagestapel werden an den Rand des Spielbereichs gelegt.

- Wer an der Reihe ist, versucht so zu spielen, dass er die oberste Karte seines Spielertapets ablegen kann. Legt der Spieler eine Karte seines Spielertapets ab, deckt er danach die nächste Karte auf. Kann diese Karte gespielt werden, darf er dies tun usw.

TIPP FÜR ELTERN

Helfen Sie jüngeren Kindern, indem Sie sie daran erinnern, immer wieder nachzusehen, welche Karte ausbest auf ihrem Spielertapel liegt. Falls diese Karte gelegt werden kann – wunderbar! Andernfalls sehen Sie nach, ob das Kind seine Hilfskarten verwenden kann, um einen Ablagestapel so weit aufzubauen, dass die oberste Karte seines Spielertapets gelegt werden kann.

- Der Spieler darf auch seine obersten Hilfskarten legen. Die dadurch darunter sichtbar werdenden Hilfskarten können ebenfalls sofort gespielt werden, falls sie passen.
- Während seines Zuges legt der Spieler also beliebig viele seiner Karten nacheinander in aufsteigender Reihenfolge auf die Ablagestapel, bis er keine passenden Karten mehr hat.
- Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.
- Falls dem Kartengeber die Karten ausgehen, mischt er alle kompletten, beiseitegelegten Ablagestapel und nutzt sie als neuen Nachbistapel.

LEVEL 2

Es gelten dieselben Regeln wie in Level 1 mit folgenden Änderungen:

- Die Karten, die der Kartengeber austeilt, werden nicht offen ausgelegt. Stattdessen nimmt der Spieler sie auf die Hand.
- Dann versucht er, Karten von seinem Spielertapel und seine Handkarten nach denselben Regeln wie bei Level 1 auf die Ablagestapel zu legen.
- Am Ende seines Zuges darf der Spieler etwaige restliche Handkarten offen vor sich auslegen und eigene Hilfsstapel bilden (dabei muss keine Reihenfolge eingehalten werden). Jeder Spieler darf bis zu 3 Hilfsstapel bilden.



TIPP FÜR ELTERN

Es empfiehlt sich, bei den Hilfsstapeln auf eine absteigende Reihenfolge zu achten. Dadurch wird es einfacher, in späteren Runden Karten der Hilfsstapel auf die Ablagestapel zu legen.

LEVEL 2 Fortsetzung der Spielregel

- In späteren Runden kann der Spieler nun gegebenenfalls Karten von seinem Spielertapel, Handkarten oder die jeweils obersten Karten seiner Hilfsstapel auf die Ablagestapel legen.
- Falls der aktive Spieler in einem Zug alle 3 Handkarten ablegen kann, erhält er vom Kartengeber 3 weitere Karten und darf seinen Zug fortsetzen!

DIE PARTIE GEWINNEN

Wer als Erster alle Karten seines Spielertapets abgelegt hat, gewinnt!

112 Karten: 90 Zahlenkarten (9 Karten zu jeweils durchnummeriert von 1 bis 10)
22 Joker-Karten (Skip-Bo)

ITALIANO



SKIP-BO™ JUNIOR IN BREVE

Scarta tutte le carte nel tuo mazzo costruendo 4 mazzi in sequenza numerica dall'1 al 10 al centro dell'area di gioco. Il primo giocatore a rimanere senza carte nel suo mazzo è il vincitore! Ci sono anche livelli di gioco, così potrai divertirti affrontando delle sfide anche quando sei ad un livello avanzato.

PREPARAZIONE

- Il mazzetto mischia il mazzo e consegna ad ogni giocatore 10 carte coperte. Le carte che ti vengono distribuite sono il tuo mazzo. NOTA: Per una partita più lunga, distribuire carte aggiuntive; per una partita più breve, distribuire meno carte.
- Ogni giocatore scopre la prima carta del proprio mazzo (scandalo una carta la pila).
- Il giocatore più giovane inizia per primo.

GIOCHIAMO

Ci sono due modi per giocare a Skip-Bo Jr.: Livello 1 e Livello 2. Il Livello 1 offre un modo più semplice di giocare, mentre il Livello 2 aggiunge un aspetto più strategico al gioco.

LIVELLI

LIVELLO 1

- Durante il turno di ciascun giocatore, il mazzetto distribuisce al rispettivo giocatore 3 carte (posizionandole l'una accanto all'altra). Questa sarà la tua "mano". NOTA: Nei turni successivi, se il giocatore di turno ha ancora carte rimaste da un turno precedente, il mazzetto gli distribuisce 3 nuove carte direttamente sopra le altre (formando 3 mazzetti).



LIVELLO 1 Continuato...

- Il giocatore di turno può quindi giocare le carte dalla propria mano o dal proprio mazzo sui Mazzi in Costruzione, assicurandosi di seguire le regole riportate di seguito:
 - Ci possono essere al massimo 4 Mazzi in Costruzione attivi nell'area di gioco centrale. Tutti i giocatori possono giocare su qualsiasi Mazzo in Costruzione, se disponibile.
 - Un Mazzo in costruzione può essere avviato giocando una carta 1, o una carta Jolly Skip-Bo (una carta Jolly Skip-Bo può essere giocata per rappresentare qualsiasi carta numerata).
 - Ogni volta che giochi su un Mazzo in Costruzione, la carta che giochi deve essere il numero più alto successivo rispetto alla carta in cima a quel mazzo. Ad esempio, se la carta in cima è un 3, puoi giocare un 4. Puoi anche giocare una carta Jolly Skip-Bo per rappresentare il numero 4.
 - Una volta che un Mazzo in Costruzione raggiunge il n. 10 (o una carta Jolly Skip-Bo che rappresenta il n. 10), il mazzo è stato completato e viene rimosso in modo da poter iniziare un nuovo Mazzo in Costruzione. Posiziona le carte in un mazzo a lato dell'area di gioco.
- Durante il tuo turno, prova a scartare la carta che hai in cima al tuo mazzo di scorta. Se giochi la carta in cima al tuo mazzo di pesca, gira la carta successiva e cerca di giocare quella carta e così di seguito.

CONSIGLIO PER I GENITORI

Aiuta i giocatori più giovani ricordando loro di guardare sempre per primi la carta in cima al loro mazzo. Se possono giocare, fantastico! In caso contrario, verifica se possono usare le carte nella loro "mano" per creare un nuovo Mazzo in Costruzione in modo che possano giocare.

- Puoi anche giocare le carte in cima alla tua mano. Quando giochi una carta dalla tua mano, la carta successiva diventa giocabile.
- Durante il tuo turno, continua a giocare aggiungendo carte ai Mazzi in Costruzione in ordine numerico fino a quando non potrai più giocare.
- Quando non puoi più giocare, il tuo mazzo passa al giocatore successivo (alla tua sinistra).
- Se il mazzetto resta senza carte nuove da distribuire, rimiscela tutte le carte dei mazzi di costruzione scartati.

LIVELLO 2

Il gioco è uguale al Livello 1, ma:

- Quando il mazzetto distribuisce 3 carte, non mostrarle sul tavolo davanti a te. Tienle invece in mano.
- Prova poi a giocare su i Mazzi in Costruzione dal tuo mazzo e dalle carte che hai in mano seguendo le stesse regole per i Mazzi in Costruzione del Livello 1.
- Alla fine del tuo turno, prendi le carte rimaste in mano e mettile scoperte davanti a te creando i tuoi Mazzi di Costruzione (non è necessario che siano in ordine numerico). È possibile creare fino a 3 Mazzi di Scorta.



PARENT TIP

It's helpful to create Discard Piles in descending order. This will make it easier to play cards from your Discard Piles onto Building Piles in future turns.

LEVEL 2 Continued

- On subsequent turns, you may now play cards from your stockpile, the 3 cards in your hand, AND the top card from any of your Discard Piles onto any of the Building Piles if available.
- On your turn, if you are able to play all 3 cards from your hand, the dealer will give you 3 more cards and your turn continues!

WINNING THE GAME

The first player to get rid of all their cards in their STOCKPILE wins!

CONTENTS

112 Cards: 90 Number Cards (9 each of #1 to #10), 22 Wild Skip-Bo™ Cards

NEDERLANDS



SKIP-BO™ JUNIOR IN HET KORT

Raak zo snel mogelijk je voorraadstapel kwijt door 4 stapels met kaarten cijferreeksen van 1 tot 10 te maken in het midden van het speelveld. De speler die als eerste alle kaarten van zijn voorraadstapel kwijt is, is de winnaar! Er zijn zelfs twee speelniveaus, voor meer uitdaging wanneer je beter wordt in het spel.

- De oudste speler is de geveer.
- De geveer schuift de kaarten en geeft iedere speler 10 kaarten met de afbeelding naar beneden. Deze kaarten zijn de "voorraadstapel". (NB: voor een langer spel kan de geveer meer kaarten uitleiden, en voor een korter spel minder kaarten.)
- De speler draait de bovenste kaart van zijn voorraadstapel om (en laat deze kaart bovenop de voorraadstapel liggen).
- De jongste speler mag beginnen.

SPELEN MAAR

Je kunt Skip-Bo Jr. op twee manieren spelen: Niveau 1 en niveau 2. Niveau 1 is de eenvoudige manier om te spelen, niveau 2 voegt meer strategie toe aan het spel.

NIVEAU 1

- Als een speler aan de beurt is, krijgt hij van de geveer 3 kaarten met de afbeelding naar boven (deze kaarten worden naast elkaar gelegd). Dit zijn de "gewone kaarten" van de speler. LET OP: als er bij een volgende beurt kaarten over zijn van de vorige ronde, legt de geveer de 3 nieuwe kaarten bovenop de kaarten die zijn overgebleven (zo worden 3 stapels gevormd).



NIVEAU 1 vervolg...

- De speler die aan de beurt is mag hierna gewone kaarten van zijn voorraadstapel op de bouwstapels leggen, volgens de regels hieronder:
 - Er mogen maximaal 4 bouwstapels in het speelveld worden gevormd. Alle spelers moeten kaarten op alle bouwstapels leggen wanneer mogelijk.
 - Een nieuwe bouwstapel kan worden gemaakt door een kaart met het cijfer 1 of een Skip-Bo-keuzekaart neer te leggen (een Skip-Bo-keuzekaart kan ook getal voorstellen).
 - Je mag op een bouwstapel alleen kaarten leggen met een cijfer dat direct volgt op de bovenste kaart van de bouwstapel. Wanneer er bijvoorbeeld bovenop een kaart met het cijfer 3 ligt, mag je daarop alleen een kaart met het cijfer 4 leggen. Je kunt ook een Skip-Bo-keuzekaart opleggen in plaats van het cijfer 4.
 - Zodra er een kaart met het cijfer 10 (of een Skip-Bo-keuzekaart die het cijfer 10 voorstelt) op een bouwstapel is gelegd, is de stapel klaar en wordt deze weggehaald zodat er op die plaats een nieuwe bouwstapel kan worden opgebouwd. Leg de stapel kaarten naast het speelveld.
- Als je aan de beurt bent, moet je proberen de kaart te spelen die bovenop je voorraadstapel ligt. Nadat je de bovenste kaart hebt gespeeld, mag je de volgende kaart omdraaien en die proberen te spelen, enzovoort.

TIP VOOR OUDERS

Help jongere spelers ervan te herinneren om eerst de bovenste kaart van de voorraadstapel te bekijken. Als ze deze kunnen opleggen, geweldig! Als ze deze niet kunnen opleggen, kunnen ze misschien een van de gewone kaarten gebruiken om een bouwstapel te maken.

- Je mag ook kaarten spelen uit je gewone kaarten. Nadat je uit een stapel gewone kaarten een kaart hebt gespeeld, mag je de volgende kaart in de stapel spelen.
- Je bent aan de beurt zolang je in oplopende volgorde kaarten op de bouwstapels kunt leggen.
- Als je geen kaarten meer kunt spelen, is de volgende speler aan de beurt (de speler links van je).
- Als de geveer geen kaarten meer heeft om uit te delen, worden alle kaarten van de eerder weggehaalde bouwstapels geschud.

NIVEAU 2

Het spel is hetzelfde als bij niveau 1, behalve:

- Je legt de kaarten die je van de geveer krijgt niet voor je neer, in plaats hiervan houdt je de kaarten in je hand.
- Vervolgens probeer je kaarten van je voorraadstapel en de kaarten in je hand op de bouwstapel te leggen, volgens dezelfde regels voor bouwstapels in niveau 1.
- Aan het eind van je beurt leg je de overgebleven kaarten uit je hand met de afbeelding naar boven voor je neer. Zo maak je je eigen aflegstapels (de kaarten hoeven niet op volgende te liggen). Je mag maximaal 3 aflegstapels maken.



TIP VOOR OUDERS:

Het is handig om de aflegstapel in aflopende volgorde neer te leggen. Dit maakt het eenvoudiger om kaarten van de aflegstapels op de bouwstapels te leggen tijdens volgende beurten.

NIVEAU 2 vervolg...

- Tijdens volgende beurten mag je kaarten van je voorraadstapel, de 3 kaarten in je hand EN de bovenste kaart van elke aflegstapel op de bouwstapel leggen wanneer mogelijk.
- Als je tijdens je beurt alle 3 kaarten uit je hand kunt opleggen, krijg je 3 nieuwe kaarten van de geveer en mag je do