

How to Play



SKIP-BO

42050



OBJECT: Be the first player to play all the cards in your STOCK pile by playing cards in numerical order, 1 through 12.

YOU SHOULD HAVE: A deck with 144 cards numbered 1 through 12 plus 18 SKIP-BO cards for a total of 162. Remove any blank cards – these are not used during play.

Please remove all components from the package and compare them to the components list.

THE OBJECT

The first player to use up all the cards in his/her STOCK pile wins.

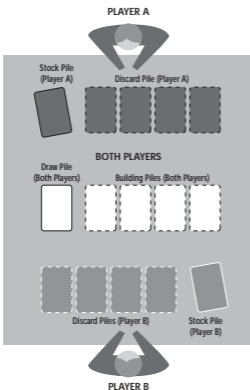
LET'S START

After the deck is shuffled, each player draws a card. The person with the highest card deals. (SKIP-BO cards don't count.) The deal moves to the left after each game. When there are 2 to 4 players, the dealer deals 30 cards to each player. With 5 or more players, 20 cards are dealt. The cards are dealt face down and they become your STOCK pile. Each player turns the top card of his/her STOCK pile face up on top of the pile, without looking at any of the other cards in the pile. The dealer then places the remainder of the deck face down in the center of the play area to form the DRAW pile (where you'll be able to draw additional cards).

HOW TO SET UP PLAY

In the center area of play, right near the DRAW pile, up to four BUILDING piles will be created for all players to use during play. In addition, each player will have in front of him/her a STOCK pile and up to 4 DISCARD piles. (See illustration, below.)

IMPORTANT NOTE: BUILDING piles and DISCARD piles are developed through play (indicated by dotted lines, below). No cards are in this area at the beginning of the game. Also, SKIP-BO cards are wild. This is important.



FURTHER EXPLANATION OF CARD PILES

- Stock Pile:** Each player has one STOCK pile, placed face down on his right, with the top card of the pile always turned face-up on top.
- Draw Pile:** After the deal, the remaining cards are placed face down in the center of the table to form the DRAW pile.
- Building Piles:** During play up to four BUILDING piles can be started. Only a 1 or a SKIP-BO card can start a BUILDING pile. Each pile is then built up numerically in sequence, 1 through 12. Since SKIP-BO cards are wild, they can start a BUILDING pile, and can be played as any other number, too. Once a pile of 12 cards has been completed, it is removed, and a new pile is started in its place.

4. Discard Pile: During play, each player may build up to four DISCARD piles to the left of his STOCK pile. They can build up any number of cards in any order in the DISCARD piles, but may only play the top card.

HOW TO PLAY

The person to the left of the dealer starts.

Draw 5 cards from the DRAW pile. If you have a SKIP-BO card or a number 1 card on top of your STOCK pile or in your hand, you may use it to start a BUILDING pile in the center of the play area. You may then continue by playing another card from your STOCK pile onto a BUILDING pile. If you play all 5 cards, draw 5 more and continue playing. If you can't make a play or just don't want to, end your turn by discarding one of the cards from your hand onto one of your four DISCARD piles.

On your second and succeeding turns, first draw enough cards to bring your hand back up to 5. You may then add to the BUILDING piles (always in sequential order) by playing the top card from your STOCK pile, DISCARD pile or from your hand. But remember, the winner is the one who plays all the cards in his/her STOCK pile, so it's best to always use the playable cards from that pile first. If the DRAW pile is used up, the cards from the completed BUILDING piles are shuffled and become the new DRAW pile.

SCORING AND WINNING

You may wish to play several games and keep score: The winner of each game scores 5 points for each card remaining in his opponents' STOCK piles, plus 25 points for winning the game. The first person to collect 500 points wins.

PARTNERSHIP

All the rules stay the same except the following:

During your turn, you can play from both your STOCK and DISCARD piles and your partner's. However, during your turn, your partner must keep quiet. Only the player taking his/her turn can ask his/her partner to make a play, i.e., "Partner, play your SKIP-BO as a 4" or "Partner, play your 7." Any player guilty of cheating must take 2 cards from the DRAW pile and place them in his/her STOCK pile without looking at them. The game is over when both STOCK piles of one of the partnerships are finished.

SPECIAL SITUATIONS

- If you inadvertently draw too many cards, you must shuffle the extra cards drawn into your own STOCK pile.
- If a player draws and plays out of turn and the error is noticed by another player before this illegal turn is finished, then the illegal turn stops immediately and play reverts to the proper order. However, when it becomes the play of the player who went out of turn, then that player suffers the penalty of having to play without first drawing from the DRAW pile. But if a player plays out of turn and completes his turn without being noticed, the play is considered legal. Play resumes as normal, starting with the player to the left of the out-of-turn player.
- In partnership play, both partners can continue to play from their remaining DISCARD or BUILDING piles even if one of the STOCK piles is finished.

SET-UP NOTE

- A player's four DISCARD piles are imaginary until he/she starts them during play.
- The BUILDING piles are imaginary until started by players during the game.
- Remember: The object of the game is to get rid of the cards from your (and your partner's, if playing partnerships) STOCK piles.

SHORT GAME

For players wishing to play a short version of SKIP-BO, the dealer deals a STOCK pile of 10 cards to each player. All other rules remain the same.

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc. © 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. ® et ™ désignent des marques de Mattel, Inc. aux E.-U. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-465-6288. Mattel U.K. Ltd., Watlington Business Park, Watlington, Ox16 4UB. Helpline: 01628500303. Mattel France, S.A., 27133 rue d'Antony, S11C 145, 94523 Rangis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allmattel.com. Mattel España, S.A., Arribas 200, 08036 Barcelona. N.J.F. A080842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd, Room 1106, Tsim Sha Tsui, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK. China Dilmport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd, (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NBS. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida America Vespucio 501-8, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123-77-07 P5, Bogotá. GUARDAR PARA EVENTUALES CONSULTAS. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tambore, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tambore, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780. 42050-0824

Comment jouer à



SKIP-BO®

42050



BUT DU JEU : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION en créant des séquences de cartes en ordre numérique (de 1 à 12).

CONTENU DU JEU : Un paquet de 144 cartes numérotées de 1 à 12 et 18 cartes SKIP-BO, pour un total de 162 cartes. Retirez les cartes vierges – elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION.

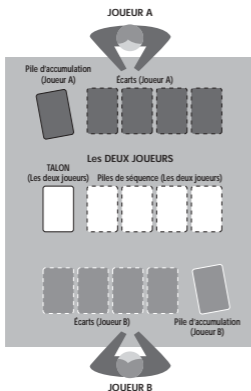
POUR COMMENCER

Une fois les cartes brassées, chaque joueur en pige une. Celui qui a pigé la carte portant le numéro le plus élevé devient le donneur. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) Après chaque manche, le joueur à la gauche du donneur remplace celui-ci. S'il y a de 2 à 4 joueurs, le donneur distribue 30 cartes à chaque joueur. S'il y a 5 joueurs ou plus, 20 cartes leur sont distribuées. Les cartes sont distribuées face cachée et constituent les piles d'ACCUMULATION. Chaque joueur doit retourner la carte sur le dessus de sa pile d'ACCUMULATION, sans regarder les autres cartes de sa pile. Le donneur place ensuite le reste du paquet face cachée au centre de la surface de jeu afin de constituer le TALON (d'ou des cartes supplémentaires seront pigées).

PRÉPARATION

Au centre de la surface de jeu, tout près du TALON, jusqu'à 4 piles de SÉQUENCE seront créées pour tous les joueurs, qui les utiliseront durant la partie. De plus, chaque joueur aura devant lui une pile d'ACCUMULATION et jusqu'à 4 ÉCARTS. (Voir illustration ci-dessous.)

REMARQUE : Les piles de SÉQUENCE et les ÉCARTS sont constitués au cours de la partie. (Ci-dessous, ils sont identifiés par les lignes pointillées.) Au début de la partie, il n'y a donc aucune carte dans ces espaces. Par ailleurs, les cartes SKIP-BO sont des cartes blanches; cela est important.



EXPLICATIONS PLUS PRÉCISES SUR LES PILES

1. Pile d'accumulation : Chaque joueur a une pile d'ACCUMULATION à sa droite dont les cartes sont placées face cachée, sauf la carte du dessus, qui est face visible.

2. Talon : Après la distribution des cartes, les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table pour former le TALON.

3. Piles de séquence : Au cours de la partie, on peut créer jusqu'à quatre piles de SÉQUENCE. On ne peut commencer une pile de SÉQUENCE qu'avec une carte no 1 ou une carte SKIP-BO. Chaque pile est ensuite constituée en ordre numérique de 1 à 12. Puisque les cartes SKIP-BO sont des cartes blanches, on peut commencer une

pile de SÉQUENCE avec une carte SKIP-BO. Les cartes SKIP-BO peuvent aussi être utilisées pour remplacer n'importe quelle autre carte. Une fois qu'une pile de SÉQUENCE est terminée, on la retire et on en commence une autre.

4. Écart : Au cours de la partie, chaque joueur peut créer jusqu'à quatre ÉCARTS à gauche de sa pile d'ACCUMULATION. Dans chaque ÉCART, on peut accumuler un nombre quelconque de cartes, dans n'importe quel ordre, mais l'on doit toujours jouer la carte du dessus.

JEU

Le joueur situé à gauche du donneur commence.

Il pige 5 cartes dans le TALON. Si ce joueur a une carte no 1 ou une carte SKIP-BO sur le dessus de sa pile d'ACCUMULATION ou dans sa main, il peut l'utiliser pour commencer une pile de SÉQUENCE au centre de la surface de jeu. Il peut alors jouer une autre carte de la pile d'ACCUMULATION et la placer sur la pile de SÉQUENCE. Si le joueur utilise les 5 cartes, il pige alors 5 cartes de plus et continue à jouer. S'il ne peut pas jouer ou s'il ne le désire pas, il finit son tour en rejetant une carte de sa main sur un de ses quatre ÉCARTS.

Lors de ses prochains tours de jeu, le joueur doit prendre un nombre de cartes suffisant pour ramener sa main à 5 cartes. Il peut ensuite ajouter des cartes sur les piles de SÉQUENCE (toujours en ordre numérique) en jouant la carte du dessus de sa pile d'ACCUMULATION ou de son ÉCART ou une carte de sa main. Il faut se rappeler que le gagnant est celui qui a joué toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION. Il faut donc toujours essayer de jouer les cartes de cette pile en premier. Si le TALON est épuisé, le joueur prend les cartes des piles de SÉQUENCE terminées, les brasse et s'en sert pour former le nouveau TALON.

POINTAGE ET VICTOIRE

Il est possible de jouer plusieurs manches et d'accumuler les points des manches précédentes. Le gagnant de chaque manche marque 5 points pour chaque carte restante dans la pile d'ACCUMULATION de son adversaire, plus 25 points pour avoir gagné la manche. La première personne qui atteint 500 points gagne la partie.

JEU EN ÉQUIPE

Les règles restent les mêmes, sauf pour les éléments suivants :

Au cours d'un tour, un joueur peut jouer à partir des cartes de sa pile d'ACCUMULATION et de son ÉCART, mais aussi à partir de celles de son équipier; pendant ce tour, son équipier doit rester silencieux. Seul le joueur qui joue son tour peut demander à son équipier de jouer une carte pour lui, par exemple : «coéquipier, joue ta carte SKIP-BO pour un 4» ou «coéquipier, joue ton 7». Tout joueur qui triche doit prendre 2 cartes dans le TALON et les placer dans sa pile d'ACCUMULATION sans les regarder. Le jeu est terminé lorsque les DEUX piles d'ACCUMULATION d'une des équipes sont terminées.

SITUATIONS SPÉCIALES

1. Si un joueur pige par erreur un nombre trop important de cartes, il doit brasser les cartes en trop et les insérer dans sa pile d'ACCUMULATION.

2. Si un joueur pige des cartes et joue alors que ce n'est pas à son tour et que l'erreur est détectée avant la fin du tour de jeu illégal, ce tour de jeu est annulé et le jeu reprend son cours normal. Cependant, lorsque vient le tour du joueur qui n'a pas joué dans l'ordre normal, celui-ci est pénalisé et n'a pas le droit de piger de cartes dans le TALON. Par contre, si un joueur joue un tour de jeu illégal sans se faire remarquer, le tour est alors valable. Le jeu reprend son cours normal, à gauche du joueur qui a joué illégalement.

3. Dans le jeu en équipe, les deux équipiers peuvent continuer à jouer à partir de l'ÉCART ou de la pile de SÉQUENCE qui restent, même si une pile d'ACCUMULATION est terminée.

REMARQUES

1. Les quatre ÉCARTS de chaque joueur sont imaginaires jusqu'à ce que les joueurs les commencent au cours de la partie.

2. Les piles de SÉQUENCE sont imaginaires jusqu'à ce que les joueurs les commencent au cours de la partie.

3. Il faut se rappeler que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de sa pile d'ACCUMULATION (et de celle de son coéquipier, pour le jeu en équipe).

VERSION ABRÉGÉE

Pour ceux qui désirent jouer une version courte du jeu SKIP-BO, le donneur distribue une pile d'ACCUMULATION de 10 cartes à chaque joueur. Toutes les autres règles demeurent identiques.

Cómo jugar a



SKIP-BO

42050



OBJETIVO: Ser el primer jugador en bajar todas las cartas de tu pila de INICIO bajándolas en orden numérico, del 1 al 12.

ELEMENTOS NECESARIOS: Una baraja de 144 cartas numeradas del 1 al 12, además de 18 cartas SKIP-BO para un total de 162 cartas. Sacas las cartas en blanco; estas no se usan durante el juego. Sacas todo del empaque y compáralo a la lista del contenido.

OBJETIVO

El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su pila de INICIO gana.

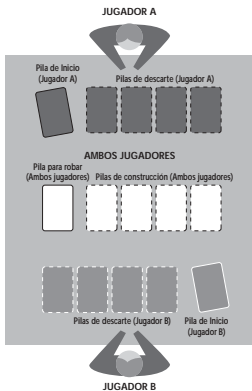
¡A JUGAR!

Después de revolver la baraja, cada jugador toma una carta. A la persona a la que le salga la carta más alta le toca repartir (las cartas SKIP-BO no cuentan). El juego se mueve hacia la izquierda después de cada turno. Si juegan de 2 a 4 jugadores, a cada uno le tocan 30 cartas. Si juegan 5 o más, les tocan 20 cartas. Las cartas se reparten cara abajo y pasan a formar tu pila de INICIO. Cada jugador voltea la primera carta de su pila de INICIO y la deja hasta arriba en la pila, sin ver ninguna de las otras cartas de su pila. El repartidor coloca el resto de la baraja cara abajo en el centro del área de juego para formar la pila para ROBAR (de donde podrán robar cartas adicionales).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

En el centro del área de juego, cerca de la pila para ROBAR, se crearán hasta cuatro pilas de CONSTRUCCIÓN que todos los jugadores pueden usar durante el juego. Además, cada jugador tendrá en frente de él/ella una pila de INICIO y hasta 4 pilas de DESCARTE (ver la ilustración de abajo).

NOTA IMPORTANTE: Las pilas de CONSTRUCCIÓN y DESCARTE se van creando durante el juego (indicadas por líneas de puntos, más abajo). Al comenzar el juego, no hay cartas en este área. Además, las cartas SKIP-BO son comodines. Esto es importante.



EXPLICACIÓN DE LAS PILAS DE CARTAS

- 1. La pila de inicio:** Cada jugador tiene una pila de INICIO, que se coloca cara abajo a su derecha, con la carta de hasta arriba cara arriba.
- 2. La pila para robar:** Después de la repartición de cartas, las cartas no repartidas se colocan cara abajo en el centro de la mesa para formar la pila para robar.
- 3. Las pilas de construcción:** Durante el juego se pueden crear hasta cuatro pilas de construcción. Sólo se puede empezar una pila para construir con un 1 o una carta Skip-Bo. Una vez empezada una pila para construir, las cartas sólo se pueden bajar en orden secuencial, del 1 al 12. Ya que las cartas SKIP-BO son comodines, se pueden usar para empezar una pila para construir, y claro que también se pueden usar como cualquier otro

número. Después de colocar un 12 en la pila para construir, la pila está completa. Dicha pila se elimina y se puede empezar a crear otra.

4. La pila de descarte: Durante el juego, cada jugador puede crear hasta cuatro pilas de descarte a la izquierda de su pila de INICIO. Cualquier carta puede ser descartada sobre cualquier carta, pero sólo se puede jugar la carta de hasta arriba.

REGLAS DEL JUEGO

La persona a la izquierda del repartidor empieza.

Roba 5 cartas de la pila para ROBAR. Si tienes una carta SKIP-BO o una carta número 1 hasta arriba de tu pila de INICIO o en tu mano, puedes usar para empezar una pila de CONSTRUCCIÓN en el centro del área de juego. Luego, puedes seguir bajando otra carta de tu pila de INICIO en una pila de CONSTRUCCIÓN. Si bajas las 5 cartas, roba 5 más y sigue jugando. Si no puedes o no quieres bajar nada, acaba tu turno descartando una de las cartas de tu mano en una de tus cuatro pilas de DESCARTE.

En tu segundo y demás turnos, primero roba las suficientes cartas para que tengas 5 cartas. Luego, puedes bajar cartas a las pilas de CONSTRUCCIÓN (siempre en orden secuencial) usando la carta de hasta arriba de tu pila de INICIO, pila de DESCARTE o de tu mano. No olvides que para ganar tienes que deshacerte de todas las cartas de tu pila de INICIO, de modo que trata de usar primero las cartas que puedas de dicha pila. Si la pila para ROBAR se acaba, revuelve las cartas de las pilas de CONSTRUCCIÓN completas para que se conviertan en la nueva pila para ROBAR.

PUNTOS Y GANAR

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 las pilas de INICIO de sus oponentes, además de 25 puntos por haber ganado el juego. El primer jugador en llegar a 500 puntos gana.

PAREJAS

Todas las reglas se quedan igual, excepto las siguientes:

Durante tu turno, puedes bajar cartas tanto de tus pilas de INICIO y DESCARTE así como de las de tu compañero. Sin embargo, tu compañero no puede darte consejos durante tu turno. Sólo el jugador en turno puede pedirle a su compañero que juegue una carta de cierta manera: por ejemplo, "Compañero, baja tu carta SKIP-BO y usala como un 4" o "Compañero, baja tu carta 7." Todo jugador que haga trampa tiene que robar 2 cartas de la pila para ROBAR y colocarlas en su pila de INICIO sin verlas. El juego se acaba después de que ambas pilas de INICIO de una de las parejas se acaba.

SITUACIONES ESPECIALES

1. Si accidentalmente robas cartas de más, tienes que revolver las cartas de más y ponerlas en tu pila de INICIO.
2. Si un jugador roba una carta cuando no le toca y alguien nota el error antes de que el turno ilegal se acabe, el turno ilegal se para de inmediato y el juego continúa en el orden correcto. Sin embargo, cuando llegue el turno del jugador que jugó cuando no le tocaba, dicho jugador tiene que jugar sin primero robar cartas de la pila para ROBAR. Pero si un jugador juega cuando no le toca y completa su turno sin que nadie se dé cuenta, el turno se considera legal. El juego continúa con el jugador a la izquierda del jugador que jugó fuera de turno.
3. Cuando juegan en parejas, ambos jugadores pueden seguir bajando cartas de sus pilas restantes de DESCARTE o CONSTRUCCIÓN incluso si una de las pilas de INICIO está acabada.

NOTA DE PREPARACIÓN

1. Las cuatro pilas de DESCARTE de un jugador son imaginarias hasta que el jugador las empieza a crear durante el juego.

2. Las pilas de CONSTRUCCIÓN son imaginarias hasta que los jugadores las empezarán a crear durante el juego.

3. No olvides que el objetivo del juego es deshacerte de las cartas de tu pila (o pilas, en caso de jugar en parejas) de INICIO.

JUEGO CORTO

Para los jugadores que quieran jugar una versión corta de SKIP-BO, el repartidor reparte una pila de INICIO de 10 cartas a cada jugador. Todas las demás reglas se quedan igual.

Como jogar o

SKIP-BO



42050



OBJETIVO: Ser o primeiro a jogar todas as cartas da pilha de RESERVA, jogando cartas em ordem numérica, de 1 a 12.

VOCÊ PRECISA DE: Um baralho com 144 cartas numeradas de 1 a 12, mais 18 cartas SKIP-BO, perfazendo um total de 162 cartas. Tire todas as cartas em branco do baralho – elas não serão usadas durante o jogo.

Por favor, tire todos os componentes da embalagem e compare-os com a lista de componentes.

OBJETIVO

O primeiro jogador que ficar sem cartas na sua pilha de Reserva, vence.

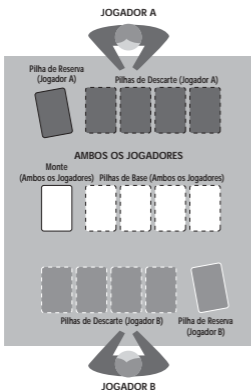
VAMOS COMEÇAR

Depois de embaralhar, cada jogador tira uma carta. A pessoa que tirou a carta de maior valor faz a distribuição. (Cartas SKIP-BO não contam). A distribuição das cartas se desloca para a esquerda depois de cada jogo. Quando houver de 2 a 4 jogadores, o distribuidor dá 30 cartas para cada um. Quando houver 5 ou mais jogadores, são distribuídas 20 cartas. As cartas são distribuídas viradas para baixo e se tornam a sua pilha de RESERVA. Cada jogador vira a carta que está em cima da sua pilha de RESERVA e a coloca sobre a pilha, sem olhar qualquer outra carta da pilha. Em seguida, o distribuidor coloca o que sobrou do baralho virado para baixo no centro da área de jogo para formar o MONTE (onde você pode comprar cartas adicionais).

COMO MONTAR O JOGO

Na área central do jogo, perto do MONTE, serão criadas até quatro pilhas de BASE, para ser usadas por todos os jogadores. Além disso, cada jogador terá à sua frente uma pilha de RESERVA e até 4 pilhas de DESCARTE. (Veja a ilustração abaixo).

NOTA IMPORTANTE: Pilhas de BASE e de DESCARTE são formadas no decorrer do jogo (Indicadas por linhas pontilhadas, abaixo). Não há cartas nesta área no início do jogo. Além disso, as cartas SKIP-BO são curingas. Isso é importante.



EXPLICAÇÕES ADICIONAIS DAS PILHAS DE CARTAS

1. Pilha de Reserva: Cada jogador tem uma pilha de RESERVA, virada para baixo, à sua direita, com a carta de cima sempre virada para cima.

2. Monte: Depois de distribuídas, as cartas restantes são colocadas na mesa, viradas para baixo, para formar o MONTE.

3. Pilhas de Base: Durante o jogo, podem ser iniciadas até quatro pilhas de BASE. Somente uma carta de valor 1 ou uma carta SKIP-BO podem começar uma pilha de BASE. Cada pilha é então formada em seqüência numérica, de 1 a 12. Uma vez que as cartas SKIP-BO são curingas, elas podem começar uma pilha de BASE e também podem ser jogadas no lugar de qualquer outro valor. Quando uma pilha de 12 cartas tiver sido

completada, ela é removida e uma nova pilha é começada em seu lugar.

4. Pilha de Descarte: Durante o jogo, cada jogador pode formar até quatro pilhas de DESCARTE à esquerda da sua Pilha de RESERVA. Eles podem jogar qualquer quantidade de cartas em qualquer ordem nas pilhas de DESCARTE, mas podem jogar apenas com a carta de cima.

COMO JOGAR

O jogador à esquerda do distribuidor começa.

Compre 5 cartas do MONTE. Se você tiver uma carta SKIP-BO ou uma carta de valor 1 em cima da sua pilha de Reserva ou na sua mão, você pode usá-la para começar uma Pilha de BASE no centro da área do jogo. Em seguida, você pode continuar jogando uma outra carta da sua pilha de RESERVA sobre a pilha BASE. Se você jogar todas as 5 cartas, compre mais 5 e continue jogando. Se você não puder ou não quiser fazer uma jogada, termine a sua vez descartando uma das cartas da sua mão sobre uma das suas quatro pilhas de DESCARTE.

Na segunda vez e nas sucessivas, primeiro compre cartas suficientes, até ter novamente 5 cartas na mão. Depois disso, você pode acrescentar cartas à pilha de BASE (sempre em ordem sequencial), jogando a que estiver em cima das suas pilhas de Reserva ou DESCARTE ou na sua mão. Mas lembre-se, o vencedor é aquele que se livra de todas as cartas da sua pilha de RESERVA, portanto, é melhor sempre usar primeiro as cartas dessa pilha que possam ser jogadas. Se o MONTE tiver acabado, as cartas das pilhas de BASE completadas são embaralhadas e formam o novo MONTE.

PONTUAÇÃO E VENCEDORES

Se você quiser jogar diversos jogos e contar os pontos: o vencedor de cada jogo marca 5 pontos por carta que ficou nas pilhas de RESERVA dos seus adversários, mais 25 pontos por ter vencido o jogo. A primeira pessoa a alcançar 500 pontos vence.

PARCERIA

Todas as regras são as mesmas, exceto:

Durante a sua vez, você pode jogar tanto com as suas pilhas de RESERVA e de DESCARTE como também com as pilhas do seu parceiro. Entretanto, durante a sua vez, o seu parceiro precisa ficar de boca fechada. Apenas o jogador de quem é a vez pode pedir ao parceiro para fazer uma jogada como, por exemplo "Parceiro, jogue a SKIP-BO no lugar do 4", ou "Parceiro, jogue o 7". Qualquer jogador que não cumpra essa regra precisa comprar 2 cartas do MONTE e colocá-las na sua pilha de RESERVA, sem olhá-las. O jogo termina quando as duas pilhas de RESERVA de um dos parceiros acabar.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

1. Se, inadvertidamente, você comprar cartas demais, será preciso embaralhar as cartas compradas a mais juntamente com a sua própria pilha de RESERVA.
2. Se um jogador comprar e jogar fora da sua vez, e o erro for percebido por um outro jogador antes que este movimento ilegal tenha sido completado, é imediatamente interrompido e o jogador volta para a ordem certa. Entretanto, quando novamente for a vez do jogador que cometeu o erro, ele sofre uma penalidade, a de ter de jogar sem comprar antes uma carta do MONTE. Mas se jogar fora da sua vez e completar a vez sem ser notado, a jogada será considerada legal. O jogo continua normalmente, começando pelo jogador à esquerda do jogador que fez a jogada "ilegal".
3. Quando estiverem jogando em parceria, ambos podem continuar jogando das suas pilhas de BASE ou DESCARTE, mesmo que uma da pilhas de RESERVA tenha acabado.

NOTA SOBRE A FORMAÇÃO

1. As quatro pilhas de DESCARTE são imaginárias até que o jogador as comece durante o jogo.

2. As pilhas de BASE são imaginárias até que os jogadores as comecem durante o jogo.

3. Lembre-se: O objetivo do jogo é o de se livrar de todas as cartas das suas Pilhas de RESERVA (e daquelas do seu parceiro, se estiver jogando em parceria).

JOGO RÁPIDO

Para jogadores que desejarem jogar uma versão rápida do SKIP-BO, o distribuidor disponibiliza uma pilha de Reserva de 10 cartas por jogador. As demais regras são iguais.