

How to Play

7+ 2-6

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

**CONTENTS:** 162 cards (144 cards numbered 1 through 12 plus 18 SKIP-BO® cards. Remove any blank cards – these are not used during play.)

Please remove all components from the package and compare them to the components list. If any items are missing, please call 1-800-524-8697. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

**THE OBJECT**

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

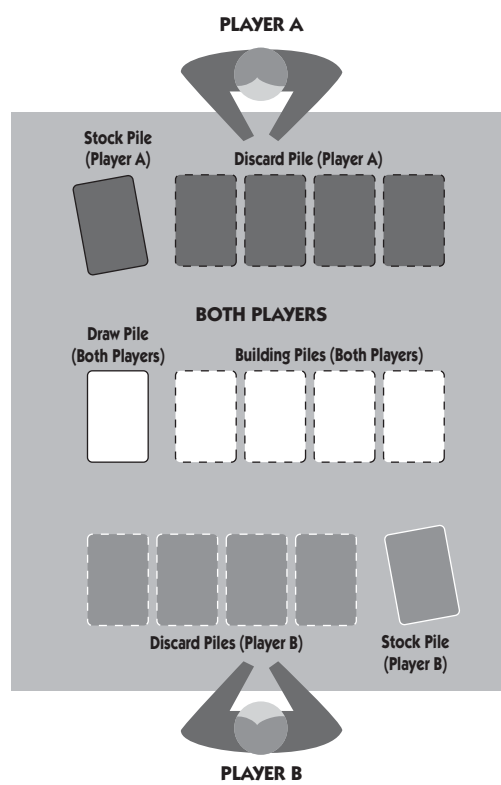
**LET'S START**

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**

- 1. 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.
- 2. Draw Pile:** After the deal, the remaining cards are placed face down in the center of the table to form the DRAW pile.
- 3. 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**

1. If you inadvertently draw too many cards, you must shuffle the extra cards drawn into your own STOCK pile.
2. 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.
3. 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**

1. A player's four DISCARD piles are imaginary until he/she starts them during play.
2. The BUILDING piles are imaginary until started by players during the game.
3. 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.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimport & Diederik Oelt: Mattel SEA Ptd Ltd (695532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lian Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ, Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803967. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V. Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NBS. Tels: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12397-07 F5, Bogotá.



Cómo jugar

7+ 2-6

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

**CONTENIDO:** 162 cartas (144 cartas numeradas del 1 al 12, además de 18 cartas de SKIP-BO®. Sacar cualquier carta en blanco, estas no son parte del juego.)

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contactarse con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

Para un listado completo, visite <http://service.mattel.com/int/es.asp>. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

**OBJETIVO**

El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su monto de cartas PRINCIPAL gana.

**¡A JUGAR!**

Después de barajar las cartas, cada jugador toma una carta. El jugador con el número más alto, reparte las cartas. (Las cartas SKIP-BO no cuentan.) Después de cada juego, el repartidor es la persona a la izquierda del repartidor actual. 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 monto de cartas PRINCIPAL. Cada jugador volteo la primera carta de su monto de cartas PRINCIPAL y la deja hasta arriba, sin ver ninguna de las otras cartas del monto. El repartidor coloca el resto de la baraja cara abajo en el centro del área de juego para formar el monto para ROBAR (de donde podrán robar cartas adicionales).

**PREPARACIÓN DEL JUEGO**

En el centro del área de juego, cerca del monto para ROBAR, se crearán hasta cuatro montos SECUNDARIOS que todos los jugadores pueden usar durante el juego. Además, cada jugador tendrá en frente de él/ella un monto de cartas PRINCIPAL y hasta 4 montos para DESCARTAR. (Ver la ilustración de abajo).

**IMPORTANTE:** Los montos de cartas SECUNDARIOS y para DESCARTAR 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.



**MAYORES DETALLES SOBRE LOS MONTOS DE CARTAS**

- 1. Monto de cartas principal:** Cada jugador tiene un monto de cartas PRINCIPAL que se coloca cara abajo a su derecha, con la carta de hasta arriba cara arriba.
- 2. Monto de cartas para robar:** Después de la repartición de cartas, las cartas restantes se colocan cara abajo en el centro de la mesa para formar el monto de cartas para robar.

**3. Montos de cartas secundarios:** Durante el juego se pueden crear hasta cuatro montos SECUNDARIOS. Solo se puede empezar un monto SECUNDARIO con un 1 o una carta SKIP-BO. Una vez empezado un monto de cartas secundario, 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 un monto secundario y como cualquier otro número. Después de colocar un 12 en el monto de cartas secundario, el monto está completo. Dicho monto se saca del juego y se puede empezar a crear otro.

**4. Monto de cartas para descartar:** Durante el juego, cada jugador puede crear hasta cuatro montos de cartas para descartar a la izquierda de su monto de cartas PRINCIPAL. Cualquier carta puede ser descartada en el monto para DESCARTAR, en ningún orden específico, pero sólo se puede jugar la carta de hasta arriba.

**CÓMO JUGAR**

La persona a la izquierda del repartidor empieza.

Roba 5 cartas del monto para ROBAR. Si tienes una carta SKIP-BO o una carta 1 hasta arriba de tu monto PRINCIPAL o en tu mano, la puedes usar para empezar un monto de cartas SECUNDARIO en el centro del área de juego. Luego, puedes seguir bajando otra carta de tu monto PRINCIPAL en un monto SECUNDARIO. 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 uno de tus cuatro montos para DESCARTAR.

En tu segundo y demás turnos, primero roba las suficientes cartas para que tengas 5 cartas en tu mano. Luego, puedes poner cartas en los montos SECUNDARIOS (siempre en orden secuencial) usando la carta de hasta arriba de tu monto PRINCIPAL, tu monto para DESCARTAR o bien de tu mano. No olvides que para ganar tienes que deshacerte de todas las cartas de tu monto PRINCIPAL de modo que trata de usar primero las cartas que puedas de dicho monto. Si el monto de cartas para ROBAR se acaba, baraja las cartas de los montos SECUNDARIOS completos para que se conviertan en el nuevo monto 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 los montos PRINCIPALES 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 montos de INICIO y DESCARTAR así como de los de tu compañero/a. Sin embargo, tu compañero no puede darte consejos durante tu turno. Solo 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 úsala como un 4" o "Compañero, baja tu carta 7." Todo jugador que haga trampa tiene que robar 2 cartas del monto para ROBAR y colocarlas en su monto de cartas PRINCIPAL sin verlas. El juego se acaba después de que ambos montos PRINCIPALES de una de las parejas quedan completos.

**SITUACIONES ESPECIALES**

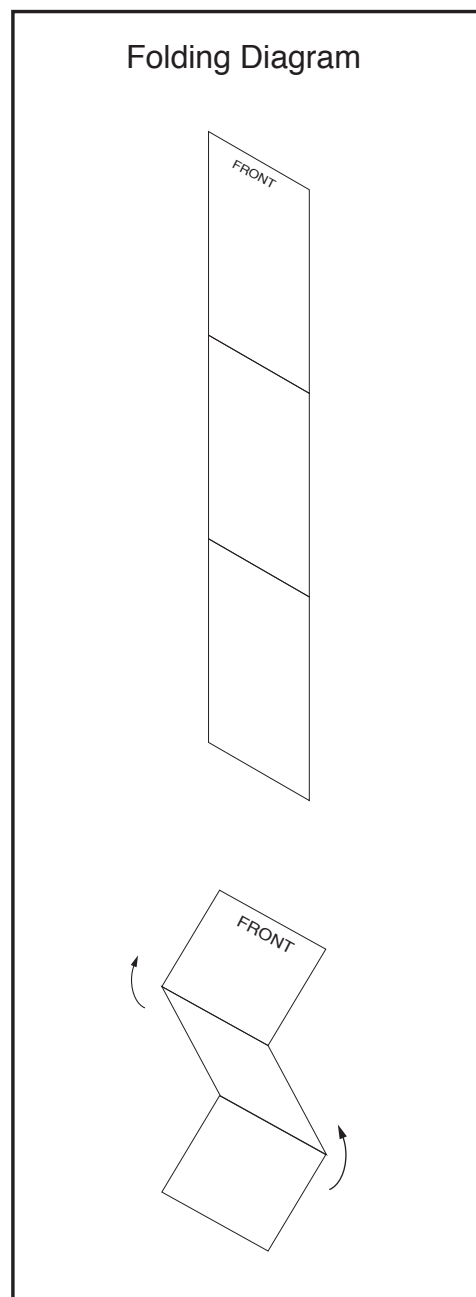
1. Si accidentalmente robas cartas de más, tienes que revolver las cartas de más y ponerlas en tu monto PRINCIPAL.
2. Si un jugador roba una carta cuando no le toca y alguien nota el error antes de que el turno ilegal se acabe, el turno ilegal se para de inmediato y el juego continúa en el orden correcto. Sin embargo, cuando llegue el turno del jugador que jugó cuando no le tocaba, dicho jugador tiene que jugar sin primero robar cartas del monto 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 montos restantes para DESCARTAR o SECUNDARIOS incluso si uno de los montos PRINCIPALES está completo.

**NOTA DE PREPARACIÓN DEL JUEGO**

1. Los cuatro montos para DESCARTAR de un jugador son imaginarios hasta que el jugador los empieza a crear durante el juego.
2. Los montos SECUNDARIOS son imaginarios hasta que los jugadores los empiezan a crear durante el juego.
3. No olvides que el objetivo del juego es deshacerse de las cartas de tu monto de cartas (o montos, en caso de jugar en parejas) PRINCIPAL.

**JUEGO CORTO**

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



**INSTRUCTION SHEET SPECS:**

Toy: HOLIDAY SKIP BO  
 Toy No.: R7311  
 Part No.: 0920  
 Trim Size: 6" W x 15.75" H  
 Folded Size: 3" W x 5.25" H  
 Type of Fold: 3 w 6 panel h  
 # colors: 1 (one) both sides  
 Colors: Black  
 Paper Stock: White Offset  
 Paper Weight: 70 lb.  
 EDM No.:

