



Brettspiel

7+

Für 2 bis 4 Spieler

INHALT:

1 Spielbrett, 112 Karten, 8 Spielfiguren (2 von jeder Farbe)

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen.

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Karten seines SPIELERSTAPELS abzubauen und somit zu gewinnen!

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.

Jeder Spieler wählt 2 Spielfiguren (derselben Farbe). Eine Spielfigur wird auf das Eckfeld mit der entsprechenden Farbe gestellt. Die andere Spielfigur wird auf das im Uhrzeigersinn nächste Eckfeld gestellt. (Über den Eckfeldern befinden sich Symbole, die anzeigen, auf welches Eckfeld die Spielfiguren mit den entsprechenden Farben gestellt werden.)

BEISPIEL: Blau beginnt mit einer Spielfigur auf dem blauen Eckfeld und mit der anderen Spielfigur auf dem orangefarbenen Eckfeld.

Die Karten werden gemischt, und jeweils eine Karte wird offen auf die 6 Felder für die Ablegestapel auf dem Spielbrett gelegt. Die einzelnen Ablegestapel beginnen mit der aufgedeckten Zahl.

HINWEIS: Liegt eine **SKIPBO** Karte, zählt diese als 1. Liegt eine Karte mit der Zahl 12, wird diese zurück in den Kartenstock getan. Dieses Feld bleibt frei und muss während des Spiels mit einer Karte mit der Zahl 1 oder einer **SKIPBO** Karte begonnen werden.

Die übrigen Karten werden gemischt, und jeweils 10 werden an die Spieler verdeckt ausgeteilt. Diese bilden den Spielerstapel der einzelnen Spieler. Jeder Spieler dreht NUR die oberste Karte seines Spielerstapels um und legt diese aufgedeckt auf seinen Stapel.

Die nun übrigen Karten werden verdeckt auf eines der weißen Felder auf dem Spielbrett gelegt. Das andere weiße Feld wird für den Hilfsstapel genutzt.

SO WIRD GESPIELT:

Der jüngste Spieler beginnt, und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt folgende Schritte aus:

ER NIMMT SO VIELE KARTEN VOM KARTENSTOCK, BIS ER 5 KARTEN HAT.

Diese 5 Karten bilden seine Handkarten, die er sich anschauen kann! Ein Spieler beginnt jeden Spielzug immer so, dass er seine Handkarten mit Karten vom KARTENSTOCK auffüllt, sodass er dann wieder 5 Karten auf der Hand hat.

HINWEIS: Legt ein Spieler alle 5 Handkarten in einer Runde ab, zieht er SOFORT 5 neue Karten und spielt weiter. Er darf jedes Mal, wenn er ALLE 5 Karten abgelegt hat, sofort 5 neue Karten ziehen. (Wird die 5. Karte auf dem Hilfsstapel abgelegt, zählt dies NICHT als Ablegen aller Karten in einer Runde.)

ER LEGT KARTEN VON SEINEN HANDKARTEN ODER VOM SPIELERSTAPEL AUF DEN ABLEGESTAPELN AB, WENN DIES MÖGLICH IST.

Die Karten müssen in der richtigen Zahlenfolge auf der aktuell obersten Karte des jeweiligen Ablegestapels abgelegt werden. Liegt zum Beispiel eine 4 als oberste Karte auf einem zulässigen Ablegestapel, kann

entweder eine 5 oder eine **SKIPBO** gefolgt von einer 6 usw. abgelegt werden. (**SKIPBO** sind Joker und können für jede beliebige Zahl eingesetzt werden.)

KARTEN KÖNNEN JEDOCH NUR AUF DEN ABLEGESTAPELN ABGELEGT WERDEN, DEREN FARBE MIT DER FARBE DES FELDES ÜBEREINSTIMMT, AUF DEM SICH EINE DER SPIELFIGUREN DES SPIELERS BEFINDET, DER AN DER REIHE IST.

Befindet sich zum Beispiel eine Spielfigur auf einem orangefarbenen Feld, können Karten auf dem orangefarbenen Ablegestapel abgelegt werden (falls der Spieler eine Karte hat, die von der Zahlenfolge her abgelegt werden kann). Wie eine Spielfigur auf ein Feld gesetzt werden kann, dessen Farbe dem Ablegestapel entspricht, auf dem der Spieler Karten ablegen möchte, wird später erläutert.

HINWEIS: Es gibt ZWEI rosafarbene Felder für Ablegestapel, somit verdoppeln sich die Ablegemöglichkeiten, wenn der jeweilige Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein rosafarbenes Feld setzt.

Die Spieler müssen versuchen, alle Karten ihres Spielerstapels abzubauen, also sollten die Karten dieses Stapels immer als Erstes auf den Ablegestapeln abgelegt werden. Die Spieler dürfen Karten von ihren Handkarten auf den Ablegestapeln ablegen, um ihren Spielerstapel leichter abbauen zu können. Ein Spieler hat zum Beispiel eine 2 und eine 3 auf der Hand, die auf einem Ablegestapel abgelegt werden können, bei dem als oberste Karte eine 1 liegt. Dadurch kann dieser Spieler die oberste Karte seines Spielerstapels mit der Zahl 4 ablegen. Nun dreht



Handkarten



Spielerstapel

Die Spieler müssen versuchen, alle Karten ihres SPIELERSTAPELS abzubauen, um das Spiel zu gewinnen.

er die nächste Karte seines Spielerstapels um, und schaut nach, ob er diese ebenfalls ablegen kann.

FALLS MÖGLICH, KÖNNEN AKTIONEN DER FELDER GENUTZT WERDEN, AUF DENEN SICH DIE SPIELFIGUREN BEFINDEN.

Es gibt Sonderfelder, die Karten mit den Zahlen ersetzen, die der jeweilige Spieler zum Ablegen auf einem Ablegestapel benötigt, und solche, die anzeigen, dass die oberste Karte des Spielerstapels des Spielers, dessen Spielfigur sich auf einem solchen Feld befindet, ausgetauscht werden kann. Im Folgenden werden diese Felder erläutert.



Spielerstapel



Handkarten

1-4, 5-8, 9-12: Der Spieler, der an der Reihe ist, darf die Aktion eines solchen Feldes EINMAL PRO SPIELZUG für eine im jeweiligen Zahlenbereich liegende Zahl nutzen, um eine Zahlenfolge zu vervollständigen. Diese Aktion kann jedoch nur dann ausgeführt werden, wenn der Spieler die danach folgende Karte entweder von seinen Handkarten oder von seinem Spielerstapel ablegen kann.

Zum Beispiel steht eine Spielfigur des Spielers, der an der Reihe ist, auf dem Feld mit der Aufschrift 1-4. Die oberste Karte auf seinem Spielerstapel ist eine 4. Auf dem Ablegestapel, auf dem der Spieler diese Karte ablegen möchte, liegt als oberste Karte eine 2. Der Spieler darf das Feld als 3 benutzen und legt die oberste Karte seines Spielerstapels -eine 4- auf dem Ablegestapel ab.

Ein Feld mit der Aufschrift 9-12 kann als 12 benutzt werden, um einen Stapel zu Vervollständigen, auch wenn der Spieler keine Karte mit der Zahl 1 hat, um den nächsten Stapel zu beginnen.

SKIPBO

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann dieses Feld EINMAL PRO SPIELZUG für eine beliebige Zahl benutzen, die er benötigt, um eine Zahlenfolge zu vervollständigen. Diese Aktion kann nur dann ausgeführt werden, wenn der Spieler die danach folgende Karte entweder von seinen Handkarten oder von seinem Spielerstapel ablegen kann.

EINE KARTe AUF DEM HILFSSTAPEL ABLEGEN, UND EINE SPIELFIGUR UM DIE DURCH DIE AUF DIESER KARTe ANGEZEIGTE ANZAHL VON FELDERN SETZEN

Ein Spieler beendet seinen Spielzug, indem er eine seiner Handkarten auf dem Hilfsstapel ablegt. Die auf der gewählten Karte abgebildete Zahl gibt die Anzahl von Feldern an, um die EINE der Spielfiguren gesetzt wird. Aufgepasst! Der jeweilige Spieler kann in seinem nächsten Spielzug die Aktion des Feldes, auf das er seine Spielfigur gesetzt

hat, nutzen. Also plant voraus, welche Aktion in der nächsten Runde am sinnvollsten ist!

Legt der Spieler eine **SKIPBO** ab, kann er eine seiner Spielfiguren um eine beliebige Anzahl von Feldern zwischen 1 und 12 setzen.

Ein Ablegestapel ist vollständig, nachdem eine Karte mit der Zahl 12 abgelegt wurde. Das Feld für einen Ablegestapel ist jetzt frei. Ein neuer Ablegestapel kann nur mit einer Karte mit der Zahl 1 oder einer **SKIPBO** begonnen werden.

Vollständige Stapel werden an den Rand der Spielfläche gelegt. (Sie werden erneut gemischt und als KARTENSTOCK genutzt, wenn die Karten aus diesem aufgebraucht sind.)

Während seines Spielzuges MUSS ein Spieler auf jeden Fall eine Karte auf dem Hilfsstapel ablegen und seine Spielfigur auf dem Spielbrett setzen. Alle anderen Aktionen bleiben ihm selbst überlassen.

ZUR ERINNERUNG: DIE VORGENANNTE SONDERAKTIONEN KÖNNEN NUR DANN AUSGEFÜHRT WERDEN, WENN SICH DIE ANDERE SPIELFIGUR DES SPIELERS, DER AN DER REIHE IST, AUF EINEM FARBFELD BEFINDET. KARTEN KÖNNEN NUR AUF DEM ABLEGESTAPEL ABGELEGT WERDEN, DESSEN FARBE DER FARBE DES FELDES ENTSPRICHT, AUF DEM SICH EINE SPIELFIGUR DES SPIELERS BEFINDET, DER AN DER REIHE IST.

OBERSTE KARTe AUSTAUSCHEN-SYMBOL

Ein Spieler kann dieses Feld EINMAL PRO SPIELZUG nutzen, um die oberste Karte seines Spielerstapels auszutauschen. Diese Karte wird unter den Spielerstapel gelegt, und die Karte, die sich unter dieser befand, wird umgedreht. Diese Karte muss nun abgebaut werden.

DAS SPIEL GEWINNEN:

DER SPIELER, DER ALS ERSTER DIE LETZTE KARTe SEINES SPIELERSTAPELS ABLEGT, GEWINNT DAS SPIEL!



service.mattel.com

Y2319-0722

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich. Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebrige. Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 Amstelveen, Nederland.



ITEM NO.: Y2319-9966	LANG.: GG1	GRAPHIC DESIGNER: Ruan, Jane	PROOF APPROVAL
PART CODE: Y2319-0722		PI ENGINEER:	SIGN OFF (GRAPHIC):
ITEM NAME: SKIP-BO BOARD GAME		PROJECT ENGINEER:	
TOY YEAR: 2013		CS VENDOR: IASIK	
PKG. SIZE: 10" x 10"		SOFTWARE: Illustrator CS5	
PKG. SPEC.: INSTRUCTIONS	VER.: 1st Run	COLOR PROFILE/LPI: Mag CCNB / 175pi	
BLANK SIZE: 20.6" x 11.8"		CS DATE: 12/17/2012	DATE:
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.			MATTEL

Y2319-0722