



ZIEL DES SPIELS: Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler die Karten seines SPIELERSTAPELS in der Reihenfolge 1 bis 12 abzulegen und somit das Spiel zu gewinnen.

DAS SPIEL ENTHÄLT: 144 Karten (12 Sätze mit den Zahlen 1-12) sowie 18 SKIP-BO-Karten, insgesamt also 162 Karten. Sollten dem Spiel Blankokarten beiliegen, diese bitte entsorgen – sie werden für das Spiel nicht gebraucht.

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

ZIEL DES SPIELS
Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler die Karten seines SPIELERSTAPELS abzulegen und somit das Spiel zu gewinnen.

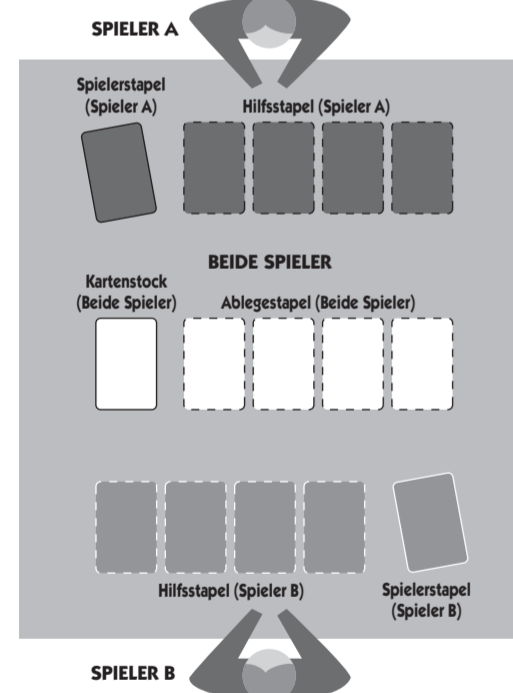
SPIELVORBEREITUNG

Nachdem die Karten gemischt wurden, zieht jeder Spieler eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Karte, ist der Kartengeber (SKIP-BO-Karten zählen nicht). Nach jedem Spiel ist der jeweils links vom Kartengeber sitzende Spieler der neue Kartengeber. Jeder Spieler erhält Karten für einen SPIELERSTAPEL, 30 Karten, wenn mit 2, 3 oder 4 Spielern gespielt wird, und 20 Karten, wenn mit 5 oder 6 Spielern gespielt wird. Jeder Spieler legt seinen SPIELERSTAPEL vor sich hin, wobei die Karten verdeckt vor ihm liegen. Die Karten werden nicht angesehen. Dann dreht jeder Spieler die oberste Karte seines SPIELERSTAPELS um, und legt sie oben auf seinen Stapel, ohne sich die anderen Karten des Stapels anzusehen. Der Kartengeber legt dann die übrigen Karten mit der Vorderseite nach unten in die Mitte der Spielfläche. Diese Karten bilden den KARTENSTOCK (von dem die Spieler zusätzliche Karten ziehen können).

EINLEITUNG UND SPIELBEGINN

In der Mitte der Spielfläche, neben dem KARTENSTOCK, werden von den Spielern während des Spiels bis zu vier ABLEGESTAPEL gebildet. Zusätzlich zu diesen Stapeln hat jeder Spieler seinen SPIELERSTAPEL vor sich liegen sowie bis zu vier HILFSSTAPEL. (Siehe Abbildung unten.)

WICHTIGER HINWEIS: ABLEGESTAPEL und HILFSSTAPEL werden während des Spiels gebildet (in der Abbildung unten angeklebt in gestrichelten Linien). Zu Beginn des Spiels befinden sich in diesem Bereich keine Karten. Zudem sind SKIP-BO-Karten Joker. Dies ist wichtig.



WEITERE ERLÄUTERUNG DER KARTENSTAPEL

- 1. Spielerstapel:** Jeder Spieler hat einen SPIELERSTAPEL rechts neben sich liegen, wobei die Karten verdeckt sind und nur jeweils die oberste Karte herumgedreht wird. Nur die oberste Karte dieses Stapels darf gespielt werden.
- 2. Kartenstock:** Nach Ausstellen der Karten werden die übrigen Karten mit der Vorderseite nach unten in die Mitte der Spielfläche gelegt und bilden den KARTENSTOCK.
- 3. Ablegestapel:** Während des Spiels können bis zu vier ABLEGESTAPEL gebildet werden. Ein ABLEGESTAPEL kann nur mit einer Karte mit der Zahl 1 oder einer SKIP-BO Karte begonnen werden. Jeder Stapel wird dann in der Reihenfolge 1-12 gebildet. Da SKIP-BO Karten die Funktion von Jokern haben, können sie zum Beginnen eines ABLEGESTAPELS benutzt oder als jede beliebige andere Zahl eingesetzt werden. Ist ein Stapel mit allen 12 Karten vollständig, wird er von der Spielfläche genommen, und ein neuer Stapel an seiner Stelle begonnen.
- 4. Hilfsstapel:** Im Verlauf des Spiels kann jeder Spieler links neben seinem SPIELERSTAPEL bis zu vier HILFSSTAPEL bilden. Die Reihenfolge der auf die HILFSSTAPEL abgelegten Karten ist hierbei unerheblich, doch darf immer nur die oberste Karte gespielt werden.

Back

SO WIRD GESPIELT
Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.
Er nimmt 5 Karten vom KARTENSTOCK auf. Hat der Spieler eine 1 oder eine SKIP-BO-Karte auf der HAND, oder liegt eine dieser Karten zuoberst auf seinem SPIELERSTAPEL, kann er in der Mitte der Spielfläche mit dem Aufbau eines ABLEGESTAPELS beginnen. Er kann dann weiterspielen, indem er eine andere Karte von seinem SPIELERSTAPEL auf einen ABLEGESTAPEL legt. Legt ein Spieler all seine HANDKARTEN in einer Runde ab, zieht er 5 neue Karten vom KARTENSTOCK und spielt weiter. Wenn er keine Karte ablegen oder mischen er nicht, beendet er seinen Spielzug. Indem er eine seiner HANDKARTEN aufgedeckt auf einen seiner HILFSSTAPEL legt.

Ein Spieler beginnt jeden weiteren Spielzug immer so, dass er seine HANDKARTEN mit Karten vom KARTENSTOCK auffüllt, sodass er also wieder 5 Karten auf der HAND hat. Dann legt er so viele Karten wie er wünscht auf den ABLEGESTAPEL ab (natürlich immer in der richtigen Reihenfolge). Karten können von drei verschiedenen Quellen auf die ABLEGESTAPEL gelegt werden:

- Die oberste Karte vom SPIELERSTAPEL.
- Die oberste Karte von einem der HILFSSTAPEL.
- Die HANDKARTEN.

Denkt jedoch immer daran, dass derjenige das Spiel gewinnt, der alle Karten seines SPIELERSTAPELS abgelegt hat. Nehmt die Karten, die ihr ablegen wollt, also zuerst von diesem Stapel. Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, werden die beiseite gelegten, vollständigen ABLEGESTAPEL gemischt und bilden den neuen KARTENSTOCK.

PUNKTE SAMMELN UND GEWINNEN

Man kann dieses Spiel auch über mehrere Runden spielen und dabei Punkte aufschreiben. Der Gewinner einer Runde erhält 95 Punkte und zusätzlich 5 Punkte für jede Karte der SPIELERSTAPEL seiner Mitspieler (die Zahlen auf den Karten sind hierbei nicht von Bedeutung). Der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht, gewinnt.

SPIEL IN TEAMS

SKIP-BO kann auch in Teams gespielt werden. In diesem Fall bleiben die Regeln gleich. Partner müssen nicht nebeneinander sitzen. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er auch Karten des SPIELERSTAPELS und der HILFSSTAPEL seines Partners ablegen lassen. Nur der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, welche Karten gelegt werden sollen, wobei er seinem Partner Anweisungen geben darf. Beispielsweise "Partner, lege deine SKIP-BO-Karte als 4" oder "Partner, lege deine 7." Gesprochen werden darf nur, um Ablegeanweisungen zu geben. Gibt ein Spieler seinem Partner Hinweise, welche Karte abgelegt werden soll, muss er zwei Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen und sie ungesehen unter seinen SPIELERSTAPEL legen. Ein Team gewinnt das Spiel erst, wenn sämtliche SPIELERSTAPEL des Teams abgelegt sind.

BESONDERE SPIELSITUATIONEN

1. Nimmt ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges zu viele Karten vom KARTENSTOCK auf, muss er diese unter seinen SPIELERSTAPEL legen.
2. Nimmt ein Spieler Karten auf und legt diese ab, obwohl er nicht an der Reihe ist, und wird dieses vor Ende seines Spielzuges bemerkt, wird das Spiel sofort angehalten und zur richtigen Reihenfolge zurückgekehrt. Ist der Spieler dann das nächste Mal an der Reihe, darf er in dieser Runde keine Karten mehr vom KARTENSTOCK aufnehmen. Wird erst nach Beenden des Spielzuges eines Spielers bemerkt, dass dieser nicht an der Reihe war, gilt dieser Spielzug, und das Spiel setzt sich mit dem Spieler zu dessen Linken fort.
3. Beim Spielen in Teams ist das Spiel erst dann beendet, wenn beide Partner alle Karten ihrer SPIELERSTAPEL abgelegt haben. Hat einer der Partner die Karten seines SPIELERSTAPELS abgelegt, spielt er weiter und legt nun Karten seiner HILFSSTAPEL oder ABLEGESTAPEL ab.

HINWEIS ZUR SPIELVORBEREITUNG

1. Die vier HILFSSTAPEL eines Spielers sind so lange imaginär, bis er sie während des Spiels anfängt, zu bilden.
2. Die ABLEGESTAPEL sind so lange imaginär, bis sie während des Spiels von den Spielern gebildet werden.
3. Denkt immer daran: Das Ziel des Spiels ist es, die Karten des eigenen SPIELERSTAPELS abzulegen (und des Spielerstapels des Partners beim Spiel in Teams).

KÜRZERE PARTIEN

Die Partien lassen sich verkürzen, indem der Kartengeber den Spielern nur 10 Karten als SPIELERSTAPEL gibt. Je weniger Karten sich im SPIELERSTAPEL befinden, desto schneller ist das Spiel beendet. Die Spielregeln sind dieselben wie oben beschrieben.

52370-0827



DOEL VAN HET SPEL: Als eerste speler alle kaarten van jouw STOK uit te raken door je kaarten in volgorde 1 t/m 12 uit te spelen.

WAT JE MOET HEBBEN: Een stapel van 144 kaarten genummerd 1 t/m 12 plus 18 SKIP-BO kaarten (totaal 162 kaarten). Verwijder alle blanco kaarten – deze worden bij het spel niet gebruikt.

Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud.

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die alle kaarten van zijn/haar STOK heeft uitgespeeld, wint.

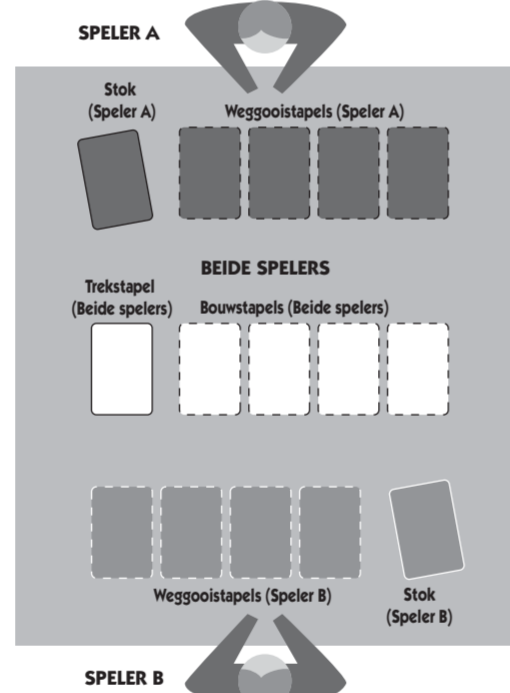
NIJ KUNNEN WE BEGINNEN

Wanneer de kaarten op geschud, pakt elke speler een kaart. De speler met de hoogste kaart, deelt de kaarten. (SKIP-BO kaarten tellen niet.) Na elk spel deelt de speler links naast de eerste speler de kaarten. Wanneer er 2 tot 4 spelers zijn, krijgt iedere speler 30 kaarten. Bij 5 of meer spelers, worden er 20 kaarten gedeeld. De kaarten worden met de afbeelding naar beneden gedeeld en dat wordt de STOK. Elke speler draait de bovenste kaart van zijn/haar STOK om en legt die weer bovenop de stapel zonder naar de andere kaarten te kijken. De rest van de kaarten wordt dan in het midden neergelegd en vormt de TREKSTAPEL (hier kun je extra kaarten vanaf pakken).

DE PLAATSING VAN DE STAPELS

In het midden, naast de TREKSTAPEL, worden vier BOUWSTAPELS gemaakt die alle spellers gedeelend het spel kunnen gebouwen. Bovendien heeft elke speler vóór hem/haar een STOK en maximaal 4 WEGGOOISTAPELS. (Zie afbeelding hieronder.)

BELANGRIJK: BOUWSTAPELS en WEGGOOISTAPELS worden tijdens het spel opgebouwd (aangegeven met stippeellijnen, hieronder). Aan het begin van het spel liggen hier geen kaarten. En SKIP-BO kaarten zijn keuzekaarten, dat is ook belangrijk.

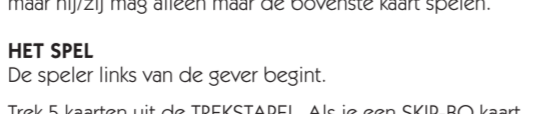


NADERE UITLEG OVER DE KAARTSTAPELS

- 1. Stok:** Elke speler heeft één STOK, aan zijn rechterkant met de afbeelding naar beneden in de bovenste kaart altijd met de afbeelding naar boven.
- 2. Trekstapel:** Elke keer nadat de kaarten zijn gedeeld, worden de overblijvende kaarten met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel neergelegd; dat is de TREKSTAPEL.
- 3. Bouwstapels:** Tijdens het spel kunnen er tot maximaal vier BOUWSTAPELS worden opgebouwd. Deze stapels kunnen alleen met een 1 of een SKIP-BO kaart worden begonnen. Elke stapel wordt daarna opgebouwd met kaarten in de volgorde 1 t/m 12. Aangezien SKIP-BO kaarten keuzekaarten zijn, kunnen zij als eerste kaarten op een BOUWSTAPEL gelegd worden en kunnen zij ook als een willekeurige nummer worden gebruikt. Wanneer er een stapel van 12 kaarten is voltooid, wordt die stapel weggehaald en wordt er met een nieuwe stapel begonnen.
- 4. Weggooiestapel:** Tijdens het spel kan elke speler links naast de STOK tot vier WEGGOOISTAPELS bouwen. De speler kan een willekeurig aantal kaarten in elke willekeurige volgorde op de WEGGOOISTAPELS leggen, maar hij/zij mag alleen maar de bovenste kaart spelen.

HET SPEL

De speler links van de geveer begint.
Trek 5 kaarten uit de TREKSTAPEL. Als je een SKIP-BO kaart of een kaart met nummer 1 als bovenste STOK-kaart hebt



of als je zo'n kaart in je hand hebt, kun je die gebruiken om een BOUWSTAPEL in het midden van de tafel te beginnen. Hierna kun je dan vanaf de STOK een andere kaart op de BOUWSTAPEL leggen. Als je alle 5 kaarten hebt gespeeld, trek je 5 andere kaarten en speel je verder. Als je niet kunt spelen of als je niet wilt, beëindigt je jouw beurt door een van de kaarten uit je hand op een van je vier WEGGOOISTAPELS te leggen.

Bij je tweede beurt en daaropvolgende beurten moet je altijd eerst voldoende kaarten trekken om weer 5 kaarten in je HAND te hebben. Je kan dan weer een kaart op de BOUWSTAPELS leggen (altijd in de volgorde 1 t/m 12) door het spelen van de bovenste kaart van je STOK, of een kaart van de WEGGOOISTAPEL of een kaart uit je HAND. Maar denk er wel aan dat de winnaar die speler is die alle kaarten van zijn STOK heeft gespeeld; dus je kunt altijd het best eerst een speelbare kaart van die stapel spelen. Als de TREKSTAPEL opgebruikt is, worden de kaarten van de voltooid BOUWSTAPELS geschud en wordt dat de nieuwe TREKSTAPEL.

PUNTELLING EN WINNEN

Je kunt verschillende spelletjes na elkaar spelen en de punten bijhouden. De winnaar van een spel scoort 5 punten voor elke kaart die zijn tegenstanders nog op hun STOK hebben, plus 25 punten als winnaar van het spel. De eerste die 500 punten haalt, is de winnaar.

PARTNERS

Alle regels blijven hier gelden, behalve de volgende:
Tijdens jouw beurt kun je niet alleen een kaart van jouw STOK en WEGGOOISTAPELS spelen, maar ook van die van je partner. Maar tijdens jouw beurt moet je partner wel z'n mond houden. Alleen de speler die aan de beurt is, kan zijn partner vragen om een kaart te spelen, bijvoorbeeld, "Partner leg jouw SKIP-BO kaart neer als een 4", of "Partner, speel jouw 7". Als iemand vals speelt, moet hij/zij 9 kaarten van de TREKSTAPEL nemen en die in zijn/haar STOK leggen zonder ernaar te kijken. Het spel is voorbij wanneer beide STOKKEN van een van de partnerteams leeg zijn.

SPECIALE SITUATIES

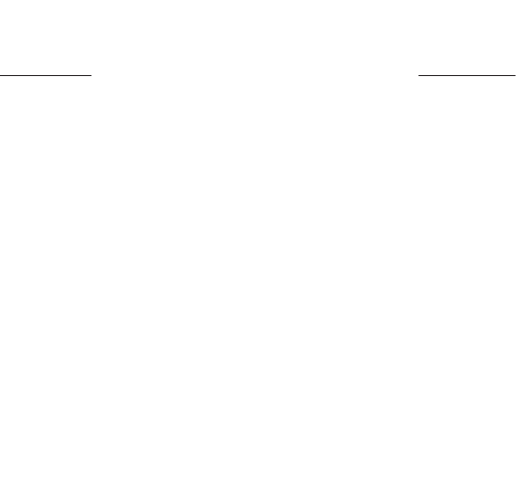
1. Als je per ongeluk te veel kaarten trekt, moet je de extra kaarten in je eigen STOK stoppen.
2. Als een speler een kaart trekt en speelt als hij niet aan de beurt is, en als die vergissing door een andere speler wordt opgemerkt voordat deze niet-toegestane beurt is afgeemaakt, moet de speler onmiddellijk stoppen en moet het spel in de juiste volgorde worden voortgezet. Als dan de speler aan de beurt is die vóór zijn stapel gespeeld heeft, mag deze als straf geen kaart van de TREKSTAPEL pakken. Maar als een speler vóór z'n beurt speelt en hij z'n spel afmaakt zonder dat het wordt opgemerkt, geldt deze beurt gewoon. Het spel gaat normaal verder, te beginnen met de speler links van de speler die buiten zijn beurt om heeft gespeeld.
3. Als je met z'n tweeden speelt, kunnen beide spelers verdwijnen met de resterende WEGGOOI- of BOUWSTAPELS, zelfs als een van de STOKSTAPELS leeg is.

BIJ HET BEGIN

1. De vier WEGGOOISTAPELS van een speler zijn denkbeeldige stapels; het worden pas tijdens het spel echte stapels.
2. De BOUWSTAPELS zijn slechts denkbeeldige stapels; het worden pas tijdens het spel echte stapels.
3. Denk eraan: Het doel van het spel is om al je kaarten van jouw STOK (en eventueel van die van jouw partner) kwijt te raken.

VERKORT SPEL

Als je een verkorte versie van SKIP-BO wilt spelen, deelt de geveer aan elke speler een STOK van slechts 10 kaarten. Alle andere regels blijven van kracht.



BUIT DU JEU: Être le premier joueur à se débarrasser de son STOCK de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

CONTENU :
144 cartes numérotées de 1 à 12
18 cartes SKIP-BO.
Retirer toutes les cartes non imprimées. Elles ne seront pas utilisées pendant le jeu.
Retirez tous les éléments de la boîte et vérifiez qu'il ne manque rien.

LE BUT DU JEU

Le premier joueur qui se débarrasse de son STOCK de cartes gagne.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et chaque joueur tire une carte. Celui qui a la plus grande carte distribue. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) La donne passera ensuite vers la gauche à chaque nouvelle partie. Chaque joueur reçoit un STOCK de cartes : 30 cartes pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur place son STOCK à sa droite et y retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessus (au cours du jeu, la première carte du stock devra toujours être face visible). Le donneur pose alors les cartes non distribuées au centre de la table pour constituer la PIOCHE.

LA TABLE DE JEU

Au centre de la table de jeu, juste à côté de la PIOCHE, seront constituées par les joueurs quatre SÉRIES CENTRALES. Par ailleurs, chaque joueur aura devant lui un STOCK de cartes et jusqu'à 4 piles de DÉFAUSSE. (Voir illustration ci-dessous.)

NOTE IMPORTANTE : Les SÉRIES CENTRALES et les piles de DÉFAUSSE sont constituées au cours du jeu (indiquées par des pointillés ci-dessous.) Il n'y a aucune carte à ces emplacements au début du jeu. Également important, les cartes SKIP-BO servent de jokers.

LE JEU
Le joueur à gauche du donneur commence.

REMARQUES
1. Les quatre piles de DÉFAUSSE de chaque joueur restent fictives tant que le joueur n'a pas posé la première carte de chaque pile.
2. Les SÉRIES CENTRALES sont fictives tant qu'un joueur n'a pas posé la première carte de chaque série.
3. N'oubliez pas que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de son STOCK (et de celui de son coéquipier dans le cas de jeu par équipe).

JEU PLUS RAPIDE
Pour les joueurs souhaitant jouer une partie plus rapide, réduisez le nombre de cartes distribuées en début de partie à 10. Les autres règles restent inchangées.

52370-0827



BUIT DU JEU: Être le premier joueur à se débarrasser de son STOCK de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

CONTENU :
144 cartes numérotées de 1 à 12
18 cartes SKIP-BO.
Retirer toutes les cartes non imprimées. Elles ne seront pas utilisées pendant le jeu.
Retirez tous les éléments de la boîte et vérifiez qu'il ne manque rien.

LE BUT DU JEU

Le premier joueur qui se débarrasse de son STOCK de cartes gagne.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et chaque joueur tire une carte. Celui qui a la plus grande carte distribue. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) La donne passera ensuite vers la gauche à chaque nouvelle partie. Chaque joueur reçoit un STOCK de cartes : 30 cartes pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur place son STOCK à sa droite et y retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessus (au cours du jeu, la première carte du stock devra toujours être face visible). Le donneur pose alors les cartes non distribuées au centre de la table pour constituer la PIOCHE.

LA TABLE DE JEU

Au centre de la table de jeu, juste à côté de la PIOCHE, seront constituées par les joueurs quatre SÉRIES CENTRALES. Par ailleurs, chaque joueur aura devant lui un STOCK de cartes et jusqu'à 4 piles de DÉFAUSSE. (Voir illustration ci-dessous.)

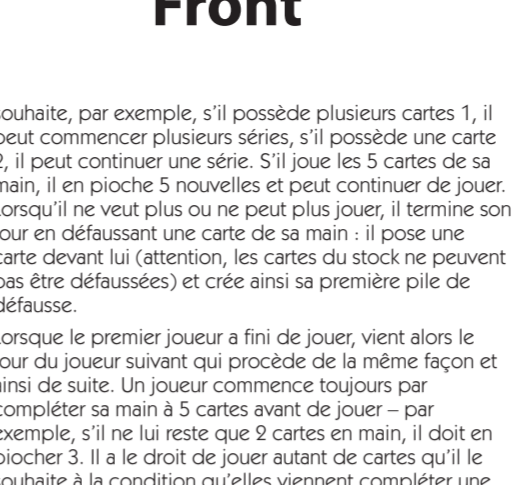
NOTE IMPORTANTE : Les SÉRIES CENTRALES et les piles de DÉFAUSSE sont constituées au cours du jeu (indiquées par des pointillés ci-dessous.) Il n'y a aucune carte à ces emplacements au début du jeu. Également important, les cartes SKIP-BO servent de jokers.

LE JEU
Le joueur à gauche du donneur commence.

REMARQUES
1. Les quatre piles de DÉFAUSSE de chaque joueur restent fictives tant que le joueur n'a pas posé la première carte de chaque pile.
2. Les SÉRIES CENTRALES sont fictives tant qu'un joueur n'a pas posé la première carte de chaque série.
3. N'oubliez pas que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de son STOCK (et de celui de son coéquipier dans le cas de jeu par équipe).

JEU PLUS RAPIDE
Pour les joueurs souhaitant jouer une partie plus rapide, réduisez le nombre de cartes distribuées en début de partie à 10. Les autres règles restent inchangées.

52370-0827



BUIT DU JEU: Être le premier joueur à se débarrasser de son STOCK de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

CONTENU :
144 cartes numérotées de 1 à 12
18 cartes SKIP-BO.
Retirer toutes les cartes non imprimées. Elles ne seront pas utilisées pendant le jeu.
Retirez tous les éléments de la boîte et vérifiez qu'il ne manque rien.

LE BUT DU JEU

Le premier joueur qui se débarrasse de son STOCK de cartes gagne.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et chaque joueur tire une carte. Celui qui a la plus grande carte distribue. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) La donne passera ensuite vers la gauche à chaque nouvelle partie. Chaque joueur reçoit un STOCK de cartes : 30 cartes pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur place son STOCK à sa droite et y retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessus (au cours du jeu, la première carte du stock devra toujours être face visible). Le donneur pose alors les cartes non distribuées au centre de la table pour constituer la PIOCHE.

LA TABLE DE JEU

Au centre de la table de jeu, juste à côté de la PIOCHE, seront constituées par les joueurs quatre SÉRIES CENTRALES. Par ailleurs, chaque joueur aura devant lui un STOCK de cartes et jusqu'à 4 piles de DÉFAUSSE. (Voir illustration ci-dessous.)

NOTE IMPORTANTE : Les SÉRIES CENTRALES et les piles de DÉFAUSSE sont constituées au cours du jeu (indiquées par des pointillés ci-dessous.) Il n'y a aucune carte à ces emplacements au début du jeu. Également important, les cartes SKIP-BO servent de jokers.

LE JEU
Le joueur à gauche du donneur commence.

REMARQUES
1. Les quatre piles de DÉFAUSSE de chaque joueur restent fictives tant que le joueur n'a pas posé la première carte de chaque pile.
2. Les SÉRIES CENTRALES sont fictives tant qu'un joueur n'a pas posé la première carte de chaque série.
3. N'oubliez pas que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de son STOCK (et de celui de son coéquipier dans le cas de jeu par équipe).

JEU PLUS RAPIDE
Pour les joueurs souhaitant jouer une partie plus rapide, réduisez le nombre de cartes distribuées en début de partie à 10. Les autres règles restent inchangées.

52370-0827



BUIT DU JEU: Être le premier joueur à se débarrasser de son STOCK de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

CONTENU :
144 cartes numérotées de 1 à 12
18 cartes SKIP-BO.
Retirer toutes les cartes non imprimées. Elles ne seront pas utilisées pendant le jeu.
Retirez tous les éléments de la boîte et vérifiez qu'il ne manque rien.

LE BUT DU JEU

Le premier joueur qui se débarrasse de son STOCK de cartes gagne.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et chaque joueur tire une carte. Celui qui a la plus grande carte distribue. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) La donne passera ensuite vers la gauche à chaque nouvelle partie. Chaque joueur reçoit un STOCK de cartes : 30 cartes pour une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à 5 ou 6 joueurs. Chaque joueur place son STOCK à sa droite et y retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessus (au cours du jeu, la première carte du stock devra toujours être face visible). Le donneur pose alors les cartes non distribuées au centre de la table pour constituer la PIOCHE.

LA TABLE DE JEU

Au centre de la table de jeu, juste à côté de la PIOCHE, seront constituées par les joueurs quatre SÉRIES CENTRALES. Par ailleurs, chaque joueur aura devant lui un STOCK de cartes et jusqu'à 4 piles de DÉFAUSSE. (Voir illustration ci-dessous.)

NOTE IMPORTANTE : Les SÉRIES CENTRALES et les piles de DÉFAUSSE sont constituées au cours du jeu (indiquées par des pointillés ci-dessous.) Il n'y a aucune carte à ces emplacements au début du jeu. Également important, les cartes SKIP-BO servent de jokers.

LE JEU
Le joueur à gauche du donneur commence.

REMARQUES
1. Les quatre piles de DÉFAUSSE de chaque joueur restent fictives tant que le joueur n'a pas posé la première carte de chaque pile.
2. Les SÉRIES CENTRALES sont fictives tant qu'un joueur n'a pas posé la première carte de chaque série.
3. N'oubliez pas que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de son STOCK (et de celui de son coéquipier dans le cas de jeu par équipe).

JEU PLUS RAPIDE
Pour les joueurs souhaitant jouer une partie plus rapide, réduisez le nombre de cartes distribuées en début de partie à 10. Les autres règles restent inchangées.

52370-0827

potete usarla per iniziare un mazzo CRESCENTE al centro dell'area di gioco. Potete continuare giocando un'altra carta del vostro mazzo BASE su un mazzo CRESCENTE. Se giocate tutte e 5 le carte, pescate altre 5 e continuate il gioco. Se non avete carte da giocare o semplicemente non volete giocare, finite il vostro turno scartando una delle carte della vostra mano su uno dei quattro mazzi di SCARTO.

Al secondo turno e a quelli successivi, pescate prima un numero di carte sufficienti per riportare la vostra mano a 5. Potete poi aumentare i mazzi CRESCENTI (sempre in ordine sequenziale) giocando la prima carta del vostro mazzo BASE, mazzo di SCARTO o della vostra mano. Ma ricordate, il vincitore sarà quello che gioca tutte le carte del proprio mazzo BASE, quindi è meglio usare sempre le carte giocabili del primo mazzo. Se il mazzo di PESCA si esaurisce, le carte dei mazzi CRESCENTI completi vengono rimischiate, diventando così il nuovo mazzo di PESCA.

PUNTEGGIO E VINCITORE

Potete giocare più partite e mantenere il punteggio: il vincitore di ogni partita totalizza 5 punti per ogni carta rimasta nel mazzo BASE dei propri avversari, più 25 punti come premio partita. Il primo giocatore a totalizzare 500 punti vince.

GIOCO A SQUADRE

Valgono le stesse regole ad eccezione di quanto segue: Durante il vostro turno, potete giocare le carte del mazzo BASE e del mazzo di SCARTO sia vostro che del vostro partner. Tuttavia, durante il vostro turno, il vostro partner non può parlare. Solamente il giocatore di turno può chiedere al proprio partner di fare una giocata, cioè, "Partner, gioca la tua carta SKIP-BO come se fosse un 4" oppure "Partner, gioca la tua carta 7." I giocatori sorpresi a barare devono pescare 2 carte dal mazzo di PESCA e posizionarle nel proprio mazzo BASE senza guardarle. La partita termina quando entrambi i mazzi BASE di una delle squadre si esauriscono.

CASI SPECIALI

1. Se inadvertently pescate troppe carte, dovete mischiare le carte extra con il vostro mazzo BASE.
2. Se un giocatore pesca e gioca fuori dal proprio turno e l'errore viene notato da un altro giocatore prima che il turno illecito abbia fine, allora il turno illecito viene immediatamente bloccato e il gioco ritorna all'ordine regolare. Tuttavia, quando arriva il turno del giocatore illecito, questo dovrà subire una penalità e dovrà giocare senza poter prima pescare dal mazzo di PESCA. Ma se un giocatore che gioca illecitamente