SKIP-BO

RÈGLES DU JEU

7 ans - adulte
De 2 à6 joueurs

CONTENU

144 cartes numérotées de 1 à12
18 cartes Skip-Bo.

BUT DU JEU

Être le premier joueur àse débarrasser de son stock de cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit un stock de cartes : 30 cartes pour une partie à2, 3 ou 4 joueurs, et 20 cartes pour une partie à5 ou 6 joueurs. Chaque joueur place son stock àsa droite et en retourne la première carte face visible sans regarder celles du dessous (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.

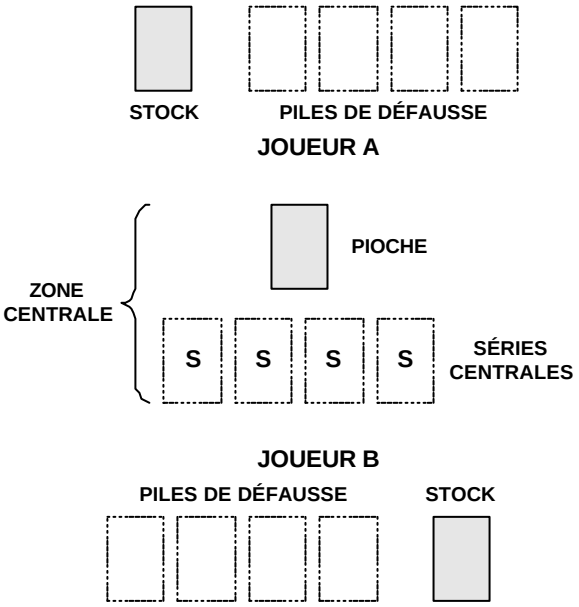
PRINCIPE DU JEU

Les cartes du stock ne peuvent être jouées que si elles viennent compléter des séries placées au centre de la table. Ces séries se constituent au fur et àmesure du jeu de la façon suivante : elles commencent obligatoirement par une carte 1 et progressent, carte par carte, jusqu'àune carte 12. Les cartes Skip-Bo sont des jokers et prennent la valeur de n'importe quelle carte. Lorsqu'une carte 12 (ou Skip-Bo) est jouée, la série est terminée et est écartée du jeu. Une nouvelle série peut être commencée àcet emplacement. 4 séries maximum peuvent coexister au centre de la table. Les séries écartées sont mélangées pour reconstituer la pioche lorsque celle-ci est épuisée.

PREMIER TOUR DE JEU

Le joueur àgauche du donneur commence en prenant 5 cartes de la pioche pour constituer sa main. S'il possède une carte 1 ou Skip-Bo (dans sa main ou au-dessus de son stock) il peut commencer une série au centre de la table. Il peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite, par exemple, s'il possède plusieurs cartes 1, il peut commencer plusieurs séries, s'il possède une carte 2, il peut continuer une série. S'il joue les 5 cartes de sa main, il en repioche 5 nouvelles et peut continuer de jouer. Lorsqu'il ne veut plus ou ne peut plus jouer, il termine son tour en défaussant une carte de sa main : il pose une carte devant lui (attention, les cartes du stock ne peuvent pas être défaussées) et crée ainsi sa première pile de défausse. Au cours du jeu, chaque joueur pourra créer jusqu'à4 piles de défausse qui lui seront personnelles. Les piles de défausse peuvent contenir un nombre illimité de cartes et ce dans n'importe quel ordre.
Vient alors le tour du joueur suivant qui procède de la même façon.

VOICI À QUOI RESSEMBLERA UNE PARTIE À DEUX JOUEURS



Attention, les séries centrales et les piles de défausse n'apparaissent qu'en cours de partie. Au départ du jeu, seuls les stocks et la pioche sont présents sur la table.

LES TOURS SUIVANTS

Un joueur commence toujours par compléter sa main à5 cartes avant de jouer - par exemple, s'il ne lui reste que 2 cartes en main, il doit en piocher 3. Il a le droit de jouer autant de cartes qu'il le souhaite àla condition qu'elles viennent compléter une série. Il dispose de trois sources différentes pour jouer :

- la première carte de son stock
- la première carte de chacune de ses propres piles de défausse
- les 5 cartes de sa main (qu'il renouvelle s'il joue les 5 en un seul tour)

Il doit toujours terminer son tour en défaussant une carte de sa main sur une de ses piles de défausse.

CONSEILS TACTIQUES

- Le but du jeu est de se débarrasser des cartes de son stock. Jouez-les toujours en priorité.
- Ne perdez pas de vue la première carte des stocks de vos adversaires : il est parfois intéressant de jouer ou de ne pas jouer certaines cartes pour les empêcher de la jouer.
- Jouer les cartes de votre main et de votre pile de défausse n'est pas une fin en soi, cela doit vous servir àvous débarrasser des cartes de votre stock ou àbloquer vos adversaires.

LE GAGNANT

Dès qu'un joueur ne possède plus aucune carte dans son stock - même s'il possède encore des cartes en main et dans ses piles de défausse - il est déclaré vainqueur.

VARIANTES :

Partie en plusieurs manches :
Volis pouvez décider de jouer une partie en plusieurs manches et d'établir des scores. Le gagnant de chaque manche gagne 5 points par carte restante dans les stocks de ses adversaires, plus une prime de 25 points pour la victoire. Le premier qui atteint 500 points gagne la partie.

JEU PAR ÉQUIPE

Il est possible de constituer des équipes de 2 joueurs. Dans ce cas, les règles restent les mêmes. Les partenaires ne doivent pas être assis côte àcôte. A son tour de jeu, un joueur peut aussi jouer les cartes du stock et des piles de défausse de son coéquipier. Toutefois, seul le joueur dont c'est le tour décide des cartes qu'il joue, il donne àson coéquipier les indications correspondantes, par exemple « joue ta carte 4 ». Le coéquipier doit rester silencieux et s'il ne le fait pas, il devra prendre 2 cartes de la pioche et les ajouter àson stock sans les regarder. Pour gagner, une équipe doit se débarrasser de ses 2 stocks.

JEU PLUS RAPIDE

Vous pouvez choisir de réduire le nombre de cartes distribuées en début de partie. Plus le stock est réduit, moins la partie est longue.

CAS PARTICULIERS

1. Si un joueur se trompe et pioche trop de cartes avant de jouer, il doit ajouter toutes les cartes supplémentaires àson stock.
2. Lorsqu'un joueur joue alors que ce n'est pas son tour et qu'un autre s'en aperçoit, le fautif doit arrêter immédiatement de jouer et le jeu reprend làoù il devait être normalement. Le fautif ne devra pas reprocher de cartes au début de son prochain tour. Si par contre il n'est pas pris sur le fait, le joueur n'est pas pénalisé et le tour continue comme si rien ne s'était passé.
3. Dans le cas de parties en équipe, un joueur peut continuer àjouer avec les cartes de sa main et de ses piles de défausse, même s'il s'est déjàdébarrassé de son stock.

© 1996 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Skip-Bo est une marque déposée de Mattel, Inc.