

SKIP-BO™ DE LUXE

RÈGLES DU JEU

7 ans - adulte

De 2 à 4 joueurs

CONTENU :

144 cartes numérotées de 1 à 12

18 cartes Skip-Bo.

1 Plateau de jeu

BUT DU JEU :

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

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur reçoit un stock de 30 cartes. Chaque joueur place son stock à sa 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 du plateau pour constituer la pioche.

PRINCIPE DU JEU :

Les cartes du stock ne peuvent être jouées que si elles viennent compléter l'une des 4 séries au centre du plateau, à côté de la pioche. Ces séries se constituent au fur et à mesure du jeu de la façon suivante : elles commencent obligatoirement par une carte 1 et progressent, carte par carte, jusqu'à une 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 à cet 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 à gauche 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 du plateau. 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 sur l'une de ses piles de défausse (attention, les cartes du stock ne peuvent pas être défaussées). Chaque joueur dispose de 4 piles de défausse. 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.

LES TOURS SUIVANTS :

Un joueur commence toujours par compléter sa main à 5 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 à la 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 et jouez vos cartes de façon à leur bloquer l'accès aux séries centrales.
- Jouer les cartes de votre main et de vos piles de défausse n'est pas une fin en soi, cela doit vous servir à vous débarrasser des cartes de votre stock ou à bloquer 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 :

Vous 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 doivent se faire face. 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 à son coéquipier les indications correspondantes, par exemple « joue la 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 à son 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 mélanger les cartes supplémentaires à celles de son 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 là où il devait être normalement. Le fautif ne pourra pas repiocher 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 à jouer avec les cartes de sa main et de ses piles de défausse, même s'il s'est déjà débarrassé de son stock.



© 1997 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Skip-Bo est une marque déposée de
Mattel, Inc. 52460-0721 Rev. a

