

Comment jouer à

	7+
	2-6

SKIP-BO®

2050



BUT DU JEU : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION en créant des séquences de cartes en ordre numérique (de 1 à 12).

CONTENU DU JEU : Un paquet de 144 cartes numérotées de 1 à 12 et 18 cartes SKIP-BO, pour un total de 162 cartes. Retirez les cartes vierges – elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION.

POUR COMMENCER

Une fois les cartes brassées, chaque joueur en pige une. Celui qui a pigé la carte portant le numéro le plus élevé devient le donneur. (Les cartes SKIP-BO ne comptent pas.) Après chaque manche, le joueur à la gauche du donneur remplace celui-ci. S'il y a de 2 à 4 joueurs, le donneur distribue 30 cartes à chaque joueur. S'il y a 5 joueurs ou plus, 20 cartes leur sont distribuées. Les cartes sont distribuées face cachée et constituent les piles d'ACCUMULATION. Chaque joueur doit retourner la carte sur le dessus de sa pile d'ACCUMULATION, sans regarder les autres cartes de sa pile. Le donneur place ensuite le reste du paquet face cachée au centre de la surface de jeu afin de constituer le TALON (d'où des cartes supplémentaires seront pigées).

PRÉPARATION

Au centre de la surface de jeu, tout près du TALON, jusqu'à 4 piles de SÉQUENCE seront créées pour tous les joueurs, qui les utiliseront durant la partie. De plus, chaque joueur aura devant lui une pile d'ACCUMULATION et jusqu'à 4 ÉCARTS. (Voir illustration ci-dessous.)

REMARQUE : Les piles de SÉQUENCE et les ÉCARTS sont constitués au cours de la partie. (Ci-dessous, ils sont identifiés par les lignes pointillées.) Au début de la partie, il n'y a donc aucune carte dans ces espaces. Par ailleurs, les cartes SKIP-BO sont des cartes blanches; cela est important.

JOUEUR A



Pile d'accumulation
(Joueur A)

Écarts (Joueur A)

pile de SÉQUENCE avec une carte SKIP-BO. Les cartes SKIP-BO peuvent aussi être utilisées pour remplacer n'importe quelle autre carte. Une fois qu'une pile de SÉQUENCE est terminée, on la retire et on en commence une autre.

4. Écart : Au cours de la partie, chaque joueur peut créer jusqu'à quatre ÉCARTS à gauche de sa pile d'ACCUMULATION. Dans chaque ÉCART, on peut accumuler un nombre quelconque de cartes, dans n'importe quel ordre, mais l'on doit toujours jouer la carte du dessus.

JEU

Le joueur situé à gauche du donneur commence.

Il pige 5 cartes dans le TALON. Si ce joueur a une carte no 1 ou une carte SKIP-BO sur le dessus de sa pile d'ACCUMULATION ou dans sa main, il peut l'utiliser pour commencer une pile de SÉQUENCE au centre de la surface de jeu. Il peut alors jouer une autre carte de la pile d'ACCUMULATION et la placer sur la pile de SÉQUENCE. Si le joueur utilise les 5 cartes, il pige alors 5 cartes de plus et continue à jouer. S'il ne peut pas jouer ou s'il ne le désire pas, il finit son tour en rejetant une carte de sa main sur un de ses quatre ÉCARTS.

Lors de ses prochains tours de jeu, le joueur doit prendre un nombre de cartes suffisant pour ramener sa main à 5 cartes. Il peut ensuite ajouter des cartes sur les piles de SÉQUENCE (toujours en ordre numérique) en jouant la carte du dessus de sa pile d'ACCUMULATION ou de son ÉCART ou une carte de sa main. Il faut se rappeler que le gagnant est celui qui a joué toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION. Il faut donc toujours essayer de jouer les cartes de cette pile en premier. Si le TALON est épuisé, le joueur prend les cartes des piles de SÉQUENCE terminées, les brasse et s'en sert pour former le nouveau TALON.

POINTAGE ET VICTOIRE

Il est possible de jouer plusieurs manches et d'accumuler les points des manches précédentes. Le gagnant de chaque manche marque 5 points pour chaque carte restante dans la pile d'ACCUMULATION de son adversaire, plus 25 points pour avoir gagné la manche. La première personne qui atteint 500 points gagne la partie.

JEU EN ÉQUIPE

Les règles restent les mêmes, sauf pour les éléments suivants :

Au cours d'un tour, un joueur peut jouer à partir des cartes de sa pile d'ACCUMULATION et de son ÉCART, mais aussi à partir de celles de son équipier; pendant ce tour, son équipier doit rester silencieux. Seul le joueur qui joue son tour peut demander à son équipier de jouer une carte pour lui, par exemple : «coéquipier, joue ta carte SKIP-BO pour un 4» ou «coéquipier, joue ton 7». Tout joueur qui triche doit prendre 2 cartes dans le TALON et les placer dans sa pile d'ACCUMULATION sans les regarder. Le jeu est terminé lorsque les DEUX piles d'ACCUMULATION d'une des équipes sont terminées.

SITUATIONS SPÉCIALES

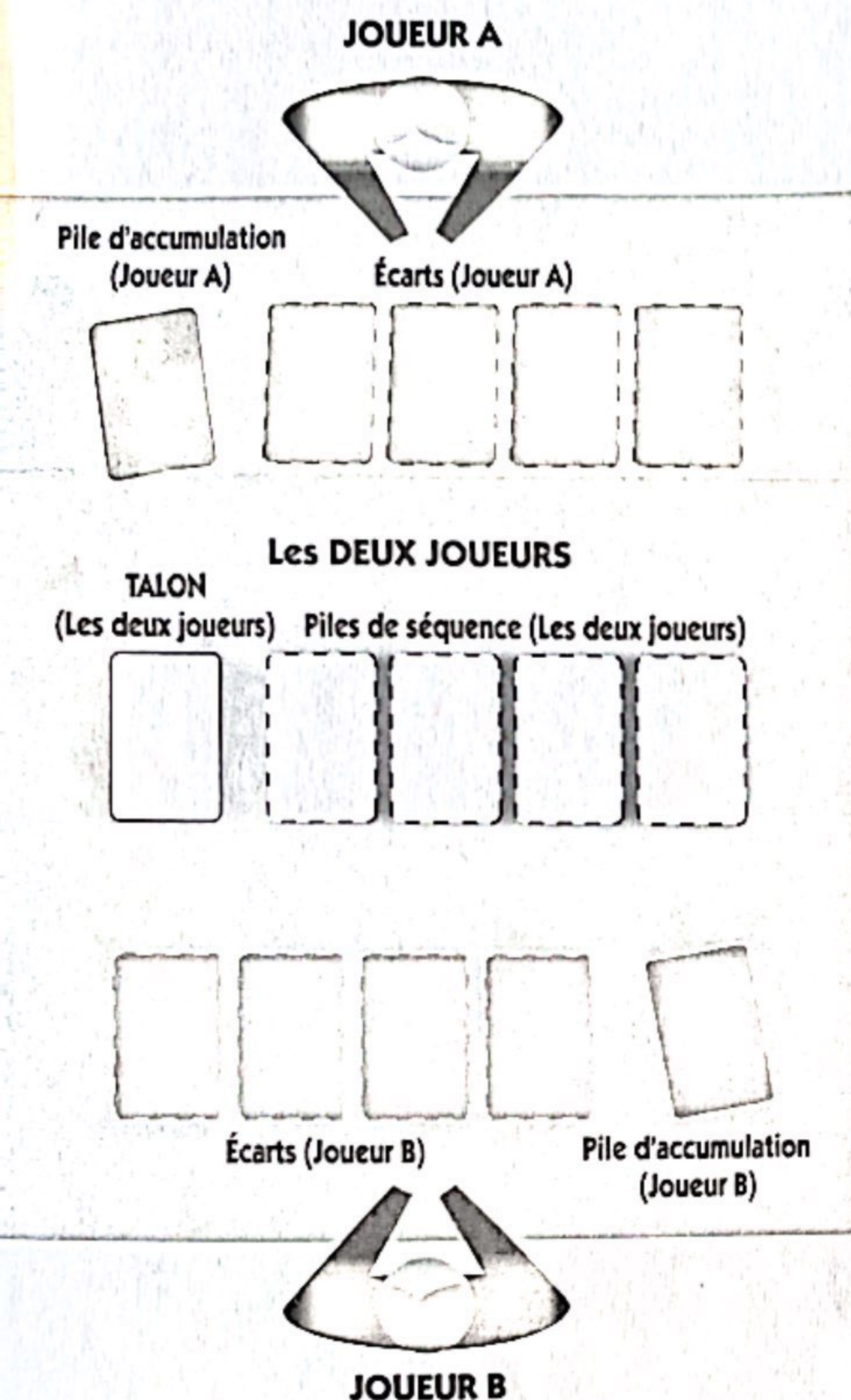
1. Si un joueur pige par erreur un nombre trop important de cartes, il doit brasser les cartes en trop et les insérer dans sa pile d'ACCUMULATION.

supplémentaires seront pigées).

PRÉPARATION

Au centre de la surface de jeu, tout près du TALON, jusqu'à 4 piles de SÉQUENCE seront créées pour tous les joueurs, qui les utiliseront durant la partie. De plus, chaque joueur aura devant lui une pile d'ACCUMULATION et jusqu'à 4 ÉCARTS. (Voir illustration ci-dessous.)

REMARQUE : Les piles de SÉQUENCE et les ÉCARTS sont constitués au cours de la partie. (Ci-dessous, ils sont identifiés par les lignes pointillées.) Au début de la partie, il n'y a donc aucune carte dans ces espaces. Par ailleurs, les cartes SKIP-BO sont des cartes blanches; cela est important.



EXPLICATIONS PLUS PRÉCISES SUR LES PILES

1. Pile d'accumulation : Chaque joueur a une pile d'ACCUMULATION à sa droite dont les cartes sont placées face cachée, sauf la carte du dessus, qui est face visible.

2. Talon : Après la distribution des cartes, les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table pour former le TALON.

3. Piles de séquence : Au cours de la partie, on peut créer jusqu'à quatre piles de SÉQUENCE. On ne peut commencer une pile de SÉQUENCE qu'avec une carte no 1 ou une carte SKIP-BO. Chaque pile est ensuite constituée en ordre numérique de 1 à 12. Puisque les cartes SKIP-BO sont des cartes blanches, on peut commencer une

JEU EN ÉQUIPE

Les règles restent les mêmes, sauf pour les éléments suivants :

Au cours d'un tour, un joueur peut jouer à partir des cartes de sa pile d'ACCUMULATION et de son ÉCART, mais aussi à partir de celles de son équipier; pendant ce tour, son équipier doit rester silencieux. Seul le joueur qui joue son tour peut demander à son équipier de jouer une carte pour lui, par exemple : «coéquipier, joue ta carte SKIP-BO pour un 4» ou «coéquipier, joue ton 7». Tout joueur qui triche doit prendre 2 cartes dans le TALON et les placer dans sa pile d'ACCUMULATION sans les regarder. Le jeu est terminé lorsque les DEUX piles d'ACCUMULATION d'une des équipes sont terminées.

SITUATIONS SPÉCIALES

1. Si un joueur pige par erreur un nombre trop important de cartes, il doit brasser les cartes en trop et les insérer dans sa pile d'ACCUMULATION.
2. Si un joueur pige des cartes et joue alors que ce n'est pas à son tour et que l'erreur est détectée avant la fin du tour de jeu illégal, ce tour de jeu est annulé et le jeu reprend son cours normal. Cependant, lorsque vient le tour du joueur qui n'a pas joué dans l'ordre normal, celui-ci est pénalisé et n'a pas le droit de piger de cartes dans le TALON. Par contre, si un joueur joue un tour de jeu illégal sans se faire remarquer, le tour est alors valable. Le jeu reprend son cours normal, à gauche du joueur qui a joué illégalement.

3. Dans le jeu en équipe, les deux équipiers peuvent continuer à jouer à partir de l'ÉCART ou de la pile de SÉQUENCE qui restent, même si une pile d'ACCUMULATION est terminée.

REMARQUES

1. Les quatre ÉCARTS de chaque joueur sont imaginaires jusqu'à ce que les joueurs les commencent au cours de la partie.
2. Les piles de SÉQUENCE sont imaginaires jusqu'à ce que les joueurs les commencent au cours de la partie.
3. Il faut se rappeler que le but du jeu est de se débarrasser des cartes de sa pile d'ACCUMULATION (et de celle de son coéquipier, pour le jeu en équipe).

VERSION ABRÉGÉE

Pour ceux qui désirent jouer une version courte du jeu SKIP-BO, le donneur distribue une pile d'ACCUMULATION de 10 cartes à chaque joueur. Toutes les autres règles demeurent identiques.