

CONTENIDO:

96 cartas:
80 cartas numeradas
(8 cada una del 1 al 10)
16 cartas de comodín “?”



CON
96
80
16

SKIP-BO[®]

junior

Juego de cartas

OBJETIVO

Deshacerte de las cartas en tu reserva de cartas creando 4 pilas en el centro del área de juego en secuencia numérica del 1 al 10. ¡El primer jugador en deshacerse de todas las cartas en su reserva de cartas es el ganador!

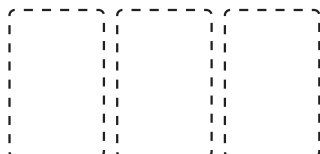
PREPARACIÓN

- El mayor de los jugadores es el repartidor.
- El repartidor baraja las cartas y reparte 10 cartas cara abajo a cada jugador. Las cartas que recibes forman tu reserva de cartas. (**ATENCIÓN:** Para un juego más largo, reparte cartas adicionales; para un juego más corto, reparte menos cartas.)
- Cada jugador voltea la carta de hasta arriba de su reserva de cartas (dejándola ahí).
- El menor de los jugadores empieza.

EJEMPLO DE ÁREA DE JUEGO



RESERVA DE CARTAS



MANO

JUGADOR A

CENTRO DEL ÁREA DE JUEGO



PILAS DE
CARTAS EN
SECUENCIA

JUGADOR B

MANO



RESERVA DE CARTAS



COMMENT JOUER!

- Quand c'est le tour d'un joueur, le donneur distribue 3 cartes face visible à ce joueur (les unes à côté des autres). Ceci est son «jeu»

REMARQUE : Dans le cas où un joueur aurait encore des cartes du tour précédent, le donneur distribue les 3 nouvelles cartes par-dessus les cartes restantes (créant ainsi 3 piles).

- Lors du jeu, les joueurs créent et jouent sur des **PILES DE CONSTRUCTION** au centre de la zone de jeu :
- Les piles de construction sont créées en jouant des cartes dans l'ordre numérique, de 1 à 10.
- Il ne peut pas y avoir plus de 4 piles de construction dans la zone de jeu. Tous les joueurs peuvent jouer sur toutes les piles de construction.
- Une pile de construction peut commencer par une carte n° 1 ou une carte blanche «?» (la carte «?» peut remplacer n'importe quel chiffre).
- Lorsqu'une carte est posée sur une pile de construction, le numéro de cette carte doit suivre celui de la dernière carte de la pile. Par exemple, si la dernière carte de la pile est un 3, le joueur peut poser un 4 par-dessus. Il peut aussi jouer une carte blanche «?» pour remplacer le 4.
- Lorsqu'une pile de construction arrive au n° 10 (ou une carte blanche «?» remplaçant le n° 10), la pile est complète et peut être retirée. Une nouvelle pile peut être créée.
- Quand vient son tour, le joueur essaie d'utiliser la carte face visible de sa réserve. Si cette carte est jouée, le joueur peut retourner la carte suivante et essayer de la poser, et ainsi de suite.
- Le joueur peut aussi utiliser une carte de son jeu. Lorsque le joueur utilise une carte de son jeu, la carte qui était en dessous peut à présent être jouée.
- Lors de son tour, le joueur continue à ajouter des cartes aux piles de construction en ordre numérique jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer.
- Lorsqu'il ne peut plus jouer, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Si le donneur n'a plus de cartes à distribuer, il brasse toutes les cartes des piles qui ont été complétées.
- Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de réserve est le vainqueur! Il n'est pas nécessaire de se débarrasser des cartes de son jeu.

LA VICTOIRE

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de RÉSERVE remporte la partie!