



SKIP-BO®

RÈGLES DU JEU SKIP-BO®

ÂGE: de 7 ans à adultes

JOUEURS: De 2 à 6 joueurs, individuellement ou en équipe.

OBJECTIF DU JEU: Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa **pile d'ACCUMULATION**.

LE JEU CONTIENT: 162 cartes (144 cartes numérotées de 1 à 12 et 18 cartes SKIP-BO).

Retirez tous les éléments de l'emballage et vérifiez s'ils correspondent à la liste du contenu.

PRÉPARATIFS: Une pile de RÉSERVE (d'où les joueurs pourront piger des cartes additionnelles) doit être placée dans la zone centrale de la table. Tout près de la pile de RÉSERVE, un maximum de 4 piles de SÉQUENCE peuvent être créées durant le jeu. De plus, chaque joueur aura devant lui sa pile d'ACCUMULATION et un maximum de 4 piles de REJET.

Remarque importante: Les piles de SÉQUENCE et les piles de REJET se forment au cours du jeu. Aucune carte ne se trouve au milieu en début de jeu. De plus, n'oubliez pas que les cartes SKIP-BO sont des cartes PASSE-PARTOUT.

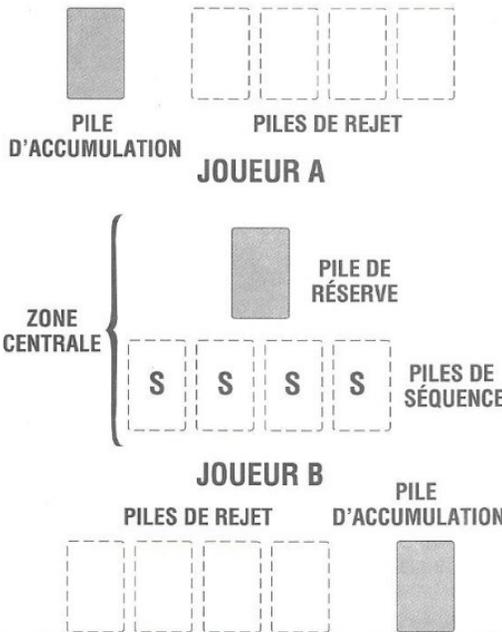
TERMES UTILISÉS DANS CE JEU :

1. Pile d'accumulation: Chaque joueur a une pile d'ACCUMULATION à sa droite dont les cartes sont placées face contre la table, sauf la carte du dessus qui doit être tournée du côté de la face visible.

2. Pile de réserve: Le donneur distribue les cartes et place les cartes restantes face contre la table, dans le plateau à cartes pour former la pile de RÉSERVE. Placer le plateau juste à côté du tableau de jeu.

3. Piles de séquence: Au cours du jeu, on peut créer jusqu'à quatre piles de SÉQUENCE. On ne peut commencer une pile de SÉQUENCE qu'avec une carte n°1 ou une carte SKIP-BO. Chaque pile est ensuite remplie jusqu'à 12. Puisque les cartes SKIP-BO sont des cartes passe-partout, on peut commencer une pile de SÉQUENCE avec une carte SKIP-BO et ces cartes SKIP-BO peuvent 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. Pile de rejet: Au cours du jeu, chaque joueur peut créer jusqu'à quatre piles de REJET à gauche de sa pile d'ACCUMULATION. On peut accumuler un nombre quelconque de cartes dans chaque pile de REJET, mais l'on doit toujours jouer la carte du dessus.



LE GAGNANT:

Le premier joueur qui finit toutes les cartes de sa pile d'ACCUMULATION gagne la partie. Bonne chance! Ce n'est pas aussi facile que vous le croyez.

DÉBUT DU JEU:

Une fois que toutes les cartes sont bien battues, chaque joueur tire une carte. Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé distribue les autres cartes. Pour ce tirage, les cartes SKIP-BO ne comptent pas. La donne se déplace vers la gauche après chaque manche. S'il y a de 2 à 4 joueurs, le donneur donne 30 cartes à chaque joueur. S'il y a 5 joueurs ou plus, 20 cartes doivent être distribuées à chaque joueur. Les cartes doivent être distribuées face vers le bas et elles constituent la pile d'ACCUMULATION de chacun. Chaque joueur retourne la carte du dessus de sa pile d'ACCUMULATION sans regarder aucune autre carte de la pile. Le donneur place ensuite le restant des cartes, face vers le bas, pour constituer la pile de RÉSERVE mentionnée auparavant.

COMMENT JOUER:

Le joueur situé à gauche du donneur commence par tirer 5 cartes de la pile de RÉSERVE. Si ce joueur a une carte n°1 ou une carte SKIP-BO sur le dessus de sa pile d'ACCUMULATION ou dans sa main, il peut les utiliser pour commencer une pile de SÉQUENCE. Il peut aussi continuer à 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 tire alors 5 cartes de plus et continue à jouer. Si le joueur ne peut pas jouer ou s'il ne le désire pas, il finit son tour en rejetant une carte de sa main sur une de ses quatre piles de REJET. Lors de son prochain tour 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 séquentiel*) en jouant la carte du dessus de sa pile d'ACCUMULATION, de sa pile de REJET ou une carte de sa main. Mais n'oubliez pas 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 la pile de RÉSERVE est terminée, on prend les cartes formant les piles de SÉQUENCE terminées, on les bat et ces cartes forment la nouvelle pile de RÉSERVE.

COMMENT GAGNER ET MARQUER LES POINTS

(pour les parties à plusieurs manches) :

Vous pouvez jouer plusieurs manches et 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 ses piles d'ACCUMULATION et de REJET, mais aussi à partir de celles de son équipier et pendant ce tour, son équipier doit rester silencieux. Seul le joueur qui prend son tour peut demander à son équipier de jouer une carte pour lui, par exemple, «équipier, joue ta carte SKIP-BO pour un 4», ou «équipier, joue ton 7». Tout joueur qui triche doit prendre 2 cartes de la pile de RÉSERVE et les placer dans sa pile d'ACCUMULATION sans les regarder.

Le jeu est terminé lorsque les deux piles d'ACCUMULATION des deux équipiers sont terminées.

SITUATIONS SPÉCIALES:

1. Si un joueur tire par erreur un nombre trop important de cartes, il doit les battre et les replacer dans sa pile d'ACCUMULATION.
2. Si un joueur tire des cartes et que ce n'est pas à son tour de jouer 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 le jeu revient au joueur qui n'a pas joué dans l'ordre normal, celui-ci est pénalisé et il n'a pas le droit de tirer de cartes de la pile de RÉSERVE. Par contre, si un joueur prend 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 des piles de REJET et de SÉQUENCE restantes, même si une pile d'ACCUMULATION est terminée.

REMARQUE POUR LES PRÉPARATIFS:

1. Les piles de REJET de chaque joueur n'existent pas au début du jeu. Elles se forment au cours de la partie.
2. Les piles d'ACCUMULATION n'existent pas au début du jeu. Elles se forment au cours de la partie.
3. Rappel: Le but du jeu est de vous débarrasser de toutes les cartes de votre pile d'ACCUMULATION personnelle (et celle de votre partenaire si vous jouez en équipe).

JEU PLUS COURT:

Pour les joueurs souhaitant une version plus courte de SKIP-BO, on ne donne que 10 cartes à chaque joueur pour les piles d'ACCUMULATION. Les autres règles restent les mêmes.