

CONTENU :

- 96 cartes:
- 80 cartes numérotées
(8 cartes de chaque,
de 1 à 10)
- 16 cartes blanches « ? »



SKIP-BO[®]

junior

Jeu de cartes

BUT DU JEU

Se débarrasser de sa réserve en construisant 4 piles de cartes en ordre numérique de 1 à 10 au centre de la zone de jeu. Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes de réserve gagne la partie!

PRÉPARATION DU JEU

- Le joueur le plus âgé est le donneur.
- Le donneur brasse les cartes et en distribue 10, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes forment la réserve. (**REMARQUE :** Pour une durée de jeu plus longue, distribuer plus de cartes; pour une durée de jeu plus courte, distribuer moins de cartes.)
- Chaque joueur retourne la première carte de sa réserve (et la laisse sur le dessus de la réserve).
- Le joueur le plus jeune joue en premier.

EXEMPLE DE ZONE DE JEU



RÉSERVE



JEU

JOUEUR A

CENTRE DE LA ZONE
DE JEU



PILES DE
CONSTRUCTION

JOUEUR B

JEU



RÉSERVE



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!