



### RÈGLES DU JEU

**BUT DU JEU**  
Le but du jeu consiste à être le premier joueur à se débarrasser de son STOCK DE CARTES.

### PRÉPARATION

Une fois les cartes bien mélangées, chaque joueur tire une carte. Le joueur ayant tiré la carte la plus haute (selon le nombre) des cartes SKIP-BO ne comptent pas. Après chaque tir, le joueur à gauche du joueur devant le joueur d'après. Chaque joueur reçoit un STOCK DE CARTES : 15 cartes pour une partie à 2, 10 cartes pour une partie à 3 et 7 cartes pour une partie à 4. Chaque joueur place son STOCK DE CARTES devant lui, face cachée. Il ne regarde pas les cartes. Ensuite, chaque joueur retourne la première carte de son STOCK et la place devant sous regarder selon du dessous. Le joueur pose alors sa carte sur cette carte, face cachée, au centre de la table. Ces cartes constituent la PICHÉ. Dans certains les joueurs pourront prendre de nouvelles cartes.

### INTRODUCTION ET DÉBUT DE LA PARTIE

Au centre de la table, à côté de la PICHÉ, jusqu'à quatre SÉRIES sont constituées au cours de la partie. En plus de ses cartes, chaque joueur place son STOCK DE CARTES devant lui, ainsi que ses PILES DE DÉFAUSSE (jusqu'à quatre). (Voir image ci-dessous.)

**REMARQUE IMPORTANTE :** les SÉRIES et les PILES DE DÉFAUSSE représentent quatre coins de la partie. Les coins indiqués en pointillés dans l'image ci-dessous. Au début de la partie, cette image vider. Les cartes SKIP-BO sont les pièces. Elles sont importantes.

### EXPLICATIONS DÉTAILLÉES

1. Le stock de cartes : chaque joueur place son STOCK DE CARTES à sa droite. Les cartes sont disposées face cachée, à l'exception de la première carte, qui est retournée. Seule la première carte du stock peut être jouée.



COINS DE LA PICHÉ

2. La **piché** : une fois les cartes distribuées, les cartes restantes sont posées face cachée au centre des joueurs pour former la PICHÉ.

3. La **série** : au cours de la partie, jusqu'à quatre SÉRIES peuvent être constituées. Une SÉRIE commence obligatoirement par une carte 1 ou SKIP-BO. Chaque série est ensuite construite dans l'ordre de 1 à 10.

©Mafel

Les cartes SKIP-BO sont des pièces et peuvent donc être utilisées pour commencer une SÉRIE ou pour remplacer n'importe quelle carte. Lorsqu'une série est complète et contient les 10 cartes, elle est écartée du jeu. Une nouvelle série est constituée à cet emplacement.

4. La pile de défausse : pendant la partie, chaque joueur peut créer jusqu'à quatre PILES DE DÉFAUSSE à côté de son STOCK DE CARTES. Les cartes placées sur la PILE DE DÉFAUSSE n'ont aucune importance. En revanche, seule la première carte de la pile peut être jouée.

### COMMENT JOUER

Le joueur à gauche du dernier commence la partie. Il prend 3 cartes de la PICHÉ. Si un joueur possède une carte 1 ou SKIP-BO dans sa MAIN ou au-dessus de son STOCK DE CARTES, il peut commencer une SÉRIE au centre de la table. Il peut ensuite continuer à jouer en plaçant une autre carte de son STOCK DE CARTES sur une SÉRIE. Si un joueur parvient à se débarrasser de toutes les cartes de sa MAIN, il se REPOSE. S'il n'arrive pas à continuer de jouer, il ne peut plus jouer. Il termine son tour en déposant une carte de sa MAIN sur l'une des PILES DE DÉFAUSSE face visible. Avant de jouer, un joueur commence toujours par compléter sa MAIN. Il PICHÉ des cartes jusqu'à avoir 5 dans sa MAIN. Ensuite, il peut déposer sur une carte qu'il le souhaite sur la SÉRIE la condition, bien sûr, qu'elle vienne compléter la série. Les cartes placées sur la série peuvent provenir de trois sources différentes :

- la première carte de STOCK DE CARTES ;
- la première carte de l'une des PILES DE DÉFAUSSE ;
- les cartes de la MAIN.

Winable, pas que le vainqueur est le joueur qui s'est

débarrassé de toutes les cartes de son STOCK DE CARTES. Parlez donc à jouer celles-ci en priorité. Une fois la PICHÉ épuisée, toutes les SÉRIES existantes sont mélangées pour reconstruire une nouvelle PICHÉ.

### GARNIR DES MANCHES ET

### REPORTER LA PARTIE

Vous pouvez jouer une partie en plusieurs manches et compter les points. Le vainqueur de chaque manche gagne 25 points, ainsi qu'une prime de 5 points par carte restante dans les STOCKS de ses adversaires (au moment des cartes être aucune importance). Le premier joueur qui atteint 500 points remporte la partie.

### RÈGLES PARTICULIÈRES

1. Si un joueur PICHÉ trop de cartes, il doit ajouter toutes les cartes supplémentaires au bas de son STOCK DE CARTES.

2. Lorsqu'un joueur pioche une carte et la dépose alors que ce n'est pas son tour et qu'un autre s'en aperçoit, les joueurs s'accrochent immédiatement la partie et le jeu reprend à ce il doit être occasionnel. Au début de son prochain tour, le joueur ne pourra pas prendre de cartes dans la PICHÉ. En revanche, et personne ne s'en aperçoit avant la fin du tour, le joueur peut piocher et le jeu se poursuit avec le joueur à sa gauche.

### CONSEILS POUR PRÉPARER LA PARTIE

1. Les quatre PILES DE DÉFAUSSE d'un joueur sont vides jusqu'à ce que celui-ci les crée au fil de la partie.

2. Les SÉRIES sont vides jusqu'à ce que les joueurs les construisent au fil de la partie.

3. Winable pas : le but du jeu consiste à se débarrasser des cartes de son STOCK DE CARTES.

©Mafel