

Front



Allez-vous ouvrir ou devoir suivre ?

CONTENU :
64 pièces
Fiche de référence

BUT DU JEU :

être le premier joueur à marquer 50 points. Les points sont marqués en fonction du nombre de pièces qu'il reste à l'adversaire une fois qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses pièces.

PRÉPARATION :

Placez TOUTES les pièces sur la zone de jeu, face retournée, et mélangez-les sur la table. Chaque joueur pioche une pièce. Le joueur qui a pioché le chiffre le plus élevé commence. On dit qu'il OUVRE. (15 est le chiffre le plus élevé d'une pièce NUMÉROTÉE et le joker ♾️ emporte sur n'importe quelle autre pièce !)

Partie à 4 joueurs :
Chaque joueur choisit 16 pièces.

Les joueurs placent les pièces face à eux pour cacher les chiffres à leurs adversaires. Ces pièces constituent leur main.

Partie à 2 ou 3 joueurs :
Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, chacun choisit 20 pièces. Les pièces non utilisées sont placées, face retournée, sur le côté de la zone de jeu.

RÈGLES DU JEU :

Déroulement de la première manche

Le joueur qui ouvre effectue la mise en jeu en posant une ou plusieurs pièces, parmi celles qu'il a dans sa main. Pour cette mise en jeu, il peut choisir de poser une seule pièce, une paire identique, une suite de paires, une suite ou un Breaker (pour plus d'informations, reportez-vous à l'exemple ci-dessous ou à la fiche de référence).

Vous savez ce que signifie suivre une COULEUR dans les jeux de cartes ? Dans Skip-Bo Breakers, vous devez plutôt suivre une MISE EN JEU.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent ÉGALER ou BATTRE la mise en jeu effectuée par le joueur précédent. Si un joueur ne peut poser aucune pièce ou combinaison de pièces valide, il passe son tour.

La partie se poursuit en suivant cette règle (les joueurs égalent ou battent les pièces qui ont été posées par le joueur précédent, jusqu'à ce que tout le monde ait passé son tour). La dernière personne capable de poser des pièces lors d'une manche gagne cette manche et devient l'ouvreur lors de la manche suivante.

Par exemple, Anne ouvre lors de la première manche. Elle joue contre Marc, Mathieu et Paul.

Anne pose une paire de 4 :

Marc suit en posant une paire de 5 :

Mathieu pose une paire de 7 :

Paul pose une paire de 9 :

Comme aucun des autres joueurs n'a de paire plus élevée à poser, Paul gagne cette manche. Paul devient alors l'ouvreur lors de la manche suivante.

Jokers ♾️ sont des jokers. Elles peuvent être utilisées pour compléter n'importe quelle combinaison. Notez qu'elles ne permettent pas de compléter un Breaker, mais cette règle est expliquée plus loin.

Remarque : les combinaisons de pièces n'ont aucune hiérarchie. Par exemple, une suite NE BAT PAS une paire. Une paire peut uniquement être battue par une paire plus élevée ou un Breaker. Une suite peut uniquement être battue par une suite plus élevée ou un Breaker.

Déroulement des manches suivantes

De nouveau, l'ouvreur choisit une mise en jeu.

Les manches se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur se soit débarrassé de toutes ses pièces. Ce joueur est alors le vainqueur de CETTE manche.

Comptage des points

Les points sont comptés de la manière suivante : le vainqueur marque un point pour chaque pièce restant dans la main de ses adversaires.

Avant chaque manche suivante, TOUTES les pièces doivent être replacées au milieu de la zone de jeu, face retournée, puis mélangées. Les joueurs piochent à nouveau le nombre de pièces approprié et le vainqueur de la manche précédente ouvre la nouvelle manche.

Le premier joueur à marquer 50 points gagne la partie !

BREAKERS :

À tout moment de la partie, les joueurs peuvent poser une combinaison différente de la mise en jeu.

Un Breaker est un brélan (3 pièces identiques) OU un carré (4 pièces identiques), et peut être joué QUELLE QUE SOIT la mise en jeu. Il peut uniquement être battu par un Breaker plus élevé. Un joker ♾️ ne peut pas être utilisé pour COMPLÉTER un Breaker.

BREAKER BRÉLAN



BREAKER CARRÉ : un Breaker carré bat un Breaker brélan.



Par exemple, en gagnant la manche précédente, Paul est devenu l'ouvreur.

Paul joue la suite de chiffres 3-4-5 :

Anne pose une suite 8, 9 :

Marc suit en posant un Breaker brélan de 2 :

Mathieu pose un Breaker carré de 1 :

Comme aucun des autres joueurs ne peut poser un Breaker plus élevé, Mathieu gagne cette manche et devient l'ouvreur lors de la manche suivante.

Remarques :

Lorsqu'un joueur passe son tour dans une manche, il peut rejouer lors de cette manche si c'est de nouveau son tour.

À la fin de chaque manche, les pièces doivent être retournées (les chiffres ne doivent plus être visibles) et placés sur le côté de la zone de jeu.

Le vainqueur ne peut pas continuer à poser de pièces pour s'en débarrasser. Une fois que tous les autres joueurs ont passé leur tour, la manche est terminée.

L'ouvreur peut effectuer une mise en jeu différente de celle jouée lors de la manche précédente.

Les Breakers doivent être constitués de pièces identiques. Autrement dit, ils ne peuvent pas être formés à la fois de chiffres et de jokers. Les jokers ♾️ peuvent uniquement être utilisés pour créer un Breaker constitué d'autres ♾️.

Les suites ou les suites de paires jouées doivent comporter le même nombre de pièces que la mise en jeu initiale. Par exemple, si la suite est constituée de quatre pièces (3, 4, 5, 6), les suites posées par les joueurs suivants doivent également comporter quatre pièces. Vous ne POUVEZ PAS poser une suite de cinq pièces si la mise en jeu initiale n'en comportait que quatre, etc.

N'oubliez pas : vous devez égaliser la mise en jeu, la battre ou la casser (grâce à un Breaker) !

MISES EN JEU DE DÉPART POSSIBLES

Les exemples ci-dessous répertorient les mises en jeu autorisées et les combinaisons suivantes possibles, puisées combinations suivantes non autorisées (avec une explication).

PIÈCE UNIQUE **PAIRE**



SUITE DE PAIRES
Au moins deux paires dans l'ordre numérique. Les joueurs suivants doivent poser une suite de paires comportant le même nombre de paires.



Combinaison impossible car la mise en jeu initiale ne comporte que 4 pièces.

SUITE
Au moins 3 chiffres à la suite. Les joueurs suivants doivent poser une suite comportant le même nombre de pièces.



Combinaison impossible car la mise en jeu initiale ne comporte que 4 pièces.

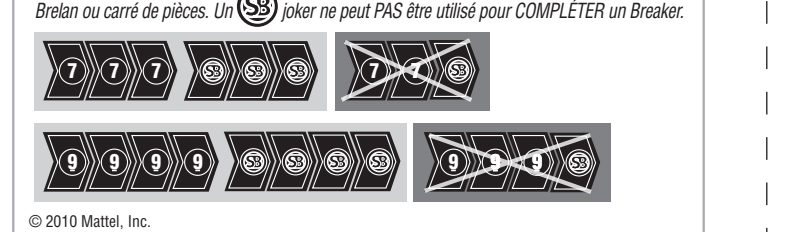
BREAKERS
Breaker au carré de pièces. Un ♾️ n'est pas utilisé pour COMPLÉTER un Breaker.



© 2010 Mattel, Inc.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us from the United States from 1-800-334-8917. Mattel France, S.V., Grootes 1, 1105 AB Amsterdam, Netherlands. Mattel U.K. Ltd., Sunningdale Park, Maidenhead, Berkshire, RG8 5RH, England. Mattel France, 2713 rue d'Anjou, BPR014, 94523 Runge Cedex 10, Cristal 0669 36 39 99 (numéro non surtaxé) ou www.hasbro.com. Mattel S.V., Postbus 376, 1110 AH Amsterdam, Nederland. 0900 236363. Mattel Belgium, Trade Mart, Aluminiumweg, Bogaart 202 - 2715, 1000 Brussels. Grátis nummer België: 0800 - 16 99 - Grátis nummer Luxemburg: 800 - 22 34. Grátis nummer Nederland: 0900 - 236 36 39. Österreich: Mattel GmbH, An der Tulln 75 D-33302 Drenth. Schweiz: Mattel AG, Mönchjochstrasse 6A, CH-3000 Bern 20, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebenersstraße 60, 4040, A-2345 Brno/Sobotej. Mattel Scandinavia AS, Ringnes 40, NO-2005 Brandøya, Mattel Northern Europe AS, Skovbakken 9, DK-5000 ESBO, Park, 010 821 6600. Mattel Italy S.p.A. Centro Distribuzione Macchine, Via Benigno Zaccari 10C, 20139 Milano, Servizio assistenza clienti: www.hasbro.com/italiamattel.com - Numero verde 800 113 17 11.

R2837



Wer darf als Erster einen Spielzug machen, und wer muss nachziehen? Das ist hier die Frage.

INHALT:
64 Spielsteine
Kurztzito zu Skip-Bo Breakers

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 50 Punkte zu erreichen. Die Punkte werden zusammengezählt, indem die Spielsteine gezählt werden, die noch bei den anderen Mitspielern verblieben sind, nachdem der erste Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat.

SPIELVORBEREITUNG:

ALLE Spielsteine werden mit der Zahl nach unten auf die Spielfläche gelegt. Die Spielsteine werden auf der Spielfläche gemischt. Jeder Spieler zieht einen Spielstein. Wer den Spielstein mit der höchsten Zahl zieht, beginnt. Dieser Spieler darf als ERSTER einen Spielzug machen. (Die höchste ZAHL ist der Spielstein mit der 15 und der ♾️ schlägt alle anderen Steine!)

4 Spieler

Jeder Spieler wählt 16 Spielsteine aus.

Die Spieler stellen ihre Spielsteine so vor sich auf, dass nur sie ihre Zahlenseite sehen können. Diese Spielsteine bilden ihre jeweilige Spielgrundlage.

2 oder 3 Spieler:

Soll das Spiel mit 2 oder 3 Spielern gespielt werden, wählt jeder Spieler 20 Spielsteine aus. Nicht verwendete Spielsteine werden mit der Zahlenseite nach unten an den Rand der Spielfläche gelegt.

EMLEITUNG UND SPIELBEGINN:

Die erste Runde spielen

Der Spieler, welcher die Runde beginnen darf, legt eine den Regeln entsprechende Reihe mit den ihm zur Verfügung stehenden Spielsteinen. Eine Reihe kann aus einem Einzelstein, einem Paar zusammengehöriger Spielsteine, fortlaufenden Paaren, einer Straße oder einem Breaker bestehen. (Beispiele hierfür stehen in der Tabelle am Ende der Spielregeln und in der Kurztzito zu Skip-Bo Breakers.)

Beim traditionellen Skip-Bo müssen nachfolgend PASSENDE Karten abgelegt werden. Bei Skip-Bo Breakers müssen nun nachfolgend passende REIHEN abgelegt werden.

Im Uhrzeigersinn müssen die Spieler zu der vom vorhergehenden Spieler gelegten Reihe eine PASSENDE Reihe legen oder diese ÜBERBIETEN. Kann ein Spieler keine erlaubte Reihe ablegen, setzt er aus.

Das Spiel wird solange fortgesetzt, d.h. die Spieler legen weiterhin zu den vom vorhergehenden Spieler gelegten Spielsteinen passende Reihen ab oder überbieten diese, bis kein Spieler mehr Spielsteine ablegen kann. Der Spieler, welcher in einer Runde als Letzter Spielsteine ablegen kann, gewinnt diese Runde und beginnt die nächste Runde als Erster.

Zum Beispiel beginnt Spieler 1 die erste Runde. Spieler 2, 3 und 4 sind die weiteren Mitspieler.

Spieler 1 legt ein Paar Vieren ab:

Spieler 2 macht als Nächster seinen Spielzug und legt ein Paar Fünfteln ab:

Spieler 3 legt ein Paar Siebenten ab:

Spieler 4 legt ein Paar Neunen ab:

Die anderen Mitspieler können kein höheres Paar ablegen, also gewinnt Spieler 4 diese Runde. Spieler 4 beginnt nun als Erster die nächste Runde.

♾️ Spielsteine

Spielsteine mit ♾️ haben die Funktion von Jokern. Sie können verwendet werden, um eine beliebige Reihe zu vervollständigen. (Sie dürfen nicht verwendet werden, um einen Breaker zu vervollständigen, aber dazu später mehr.)

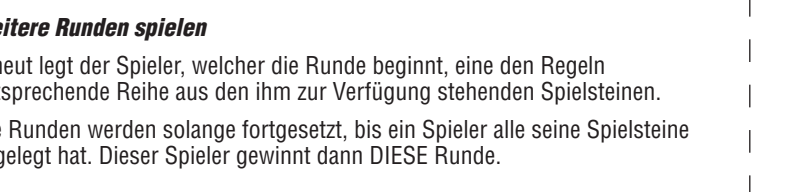
Hinweis: Für abgelegte Reihen gibt es keine Rangfolge. Zum Beispiel kann mit einer Straße KEIN Paar überboten werden. Ein Paar kann nur mit einem höheren Paar oder einem Breaker überboten werden. Eine Straße kann nur mit einer höheren Straße oder einem Breaker überboten werden.

Weitere Runden spielen

Erneut legt der Spieler, welcher die Runde beginnt, eine den Regeln entsprechende Reihe aus den ihm zur Verfügung stehenden Spielsteinen.

Die Runde werden solange fortgesetzt, bis ein Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt dann DIESE Runde.

R2837



Punkte

Die Punkte werden nun wie folgt ermittelt: Der Gewinner erhält jeweils einen Punkt für jeden Spielstein, welcher noch bei den Mitspielern verblieben ist.

Vor Beginn der nächsten Runde werden ALLE Spielsteine wieder mit der Zahlenseite nach unten in die Mitte der Spielfläche gelegt und gemischt. Die Spieler ziehen wieder die entsprechende Anzahl von Spielsteinen, und der Gewinner der letzten Runde darf die neue Runde beginnen.

Wer als erster Spieler 50 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel!

BREAKER:

Es gibt eine Möglichkeit, bei der ein Spieler etwas anderes ablegen darf als zur zuvor gelegten Reihe passend.

Ein Breaker ist ein Drilling ODER ein Vierling und kann bei JEDER Reihe gelegt werden.

Ein Breaker kann nur von einem höheren Breaker überboten werden.

Ein ♾️ Spielstein darf nicht verwendet werden, um einen Breaker zu VERVOLLSTÄNDIGEN.

3er BREAKER



4er BREAKER – Mit einem aus vier Spielsteinen bestehenden Breaker kann ein aus drei Spielsteinen bestehender Breaker überboten werden.



Zum Beispiel beginnt Spieler 4 nach der letzten Runde die nächste Runde als Erster.

Spieler 4 legt eine Straße aus 3, 4 und 5 :

Spieler 1 legt eine Straße aus 8, 9 und ♾️ :

Spieler 2 macht als Nächster seinen Spielzug und legt einen Breaker aus drei Zweien :

Spieler 3 legt einen Breaker aus vier Einsen :

Die anderen Mitspieler können keinen höheren Breaker ablegen, so dass Spieler 3 die Runde gewinnt und die nächste Runde als Erster beginnt.

Hinweise:

Ein Spieler, der während einer Runde aussetzt, kann in der laufenden Runde erneut einen Spielzug machen, wenn er noch einmal an der Reihe ist.

Am Ende jeder Runde werden die abgelegten Spielsteine umgedreht, so dass die Zahlenseite nach unten zeigt, und an den Rand der Spielfläche gelegt. Der Gewinner kann keine Spielsteine mehr in eine Reihe ablegen, um Spielsteine loszuwerden. Haben die anderen Spieler ausgesetzt, ist diese Runde beendet.

Spieler, welche eine Runde als Erste beginnen, müssen nicht dieselbe Reihe legen wie in der vorhergehenden Runde.

Breaker müssen aus den gleichen Zahlenseiten bestehen, das heißt, es dürfen keine Joker verwendet werden, um einen Breaker zu vervollständigen. ♾️ Spielsteine dürfen nur dafür verwendet werden, um einen Breaker aus anderen ♾️ Spielsteinen zu legen.

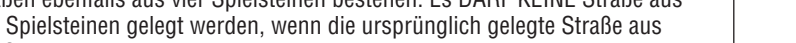
Aus einer Straße oder fortlaufenden Paaren gebildete Reihen müssen der Anzahl der ursprünglich gelegten Reihe entsprechen. Besteht zum Beispiel die gelegte Straße aus vier Spielsteinen (3, 4, 5, 6), müssen nachfolgende Straßen ebenfalls aus vier Spielsteinen bestehen. ES DARF KEINE Straße aus fünf Spielsteinen gelegt werden, wenn die ursprüngliche Straße aus vier Spielsteinen besteht usw.

Und nicht vergessen, das Spielmotto ist: Reihen bilden, überbieten oder unterbrechen!

MÖGLICHE ERSTE REIHEN

Die folgenden Reihen zeigen einen erlaubten Spielzug, gefolgt von einem erlaubten nächsten Spielzug und danach einen nicht erlaubten nächsten Spielzug mit Erläuterung.

EINZELSTEIN **PAAR**



FORTLAUFENDE PAARE
Mindestens zwei (oder mehr) in numerischer Reihenfolge. Nachfolgende Spielsteine müssen mit derselben Anzahl von Spielsteinen eine Straße bilden.



Kann nicht gelegt werden, da die ursprüngliche Reihe nur aus 4 Spielsteinen besteht.

STRASSE
Mindestens 3 aufeinander folgende Zahlen. Nachfolgende Spieler müssen mit derselben Anzahl von Spielsteinen eine Straße legen.



Kann nicht gelegt werden, da die ursprüngliche Reihe nur aus 4 Spielsteinen besteht.

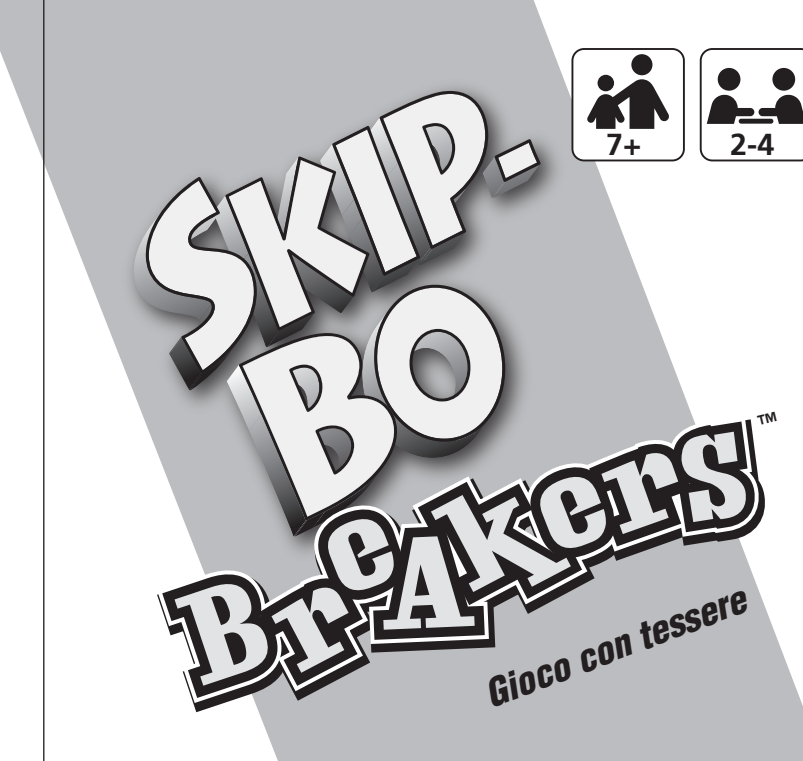
BREAKER
Drilling oder Vierling. Ein ♾️ (SB logo) Spielstein darf NICHT verwendet werden, um einen Breaker zu VERVOLLSTÄNDIGEN.



© 2010 Mattel, Inc.



Back



Siete di mano o di mazzo?

CONTENUTO:
64 tessere
Foglio di riferimento

OBIETTIVO:

Essere il primo giocatore a totalizzare 50 punti. I punti vengono calcolati contando il numero di tessere rimaste in mano ai vostri avversari dopo che il primo giocatore si è liberato di tutte le proprie tessere.

PREPARATIVO:

Posizionare TUTTE le tessere sulla superficie di gioco con i numeri a faccia in giù. Mescolate le tessere sul tavolo. Ogni giocatore pesca una tessera. La persona con la tessera più alta inizia per prima. Questo giocatore sarà di MANO. (La tessera con il NUMERO più alto è il 15 e la tessera ♾️ batte tutti)

4 giocatori

Ogni giocatore sceglie 16 tessere.

I giocatori posizionano le tessere davanti a sé in modo tale da poter vedere il lato numerato. Queste tessere formeranno la propria mano.

Un giocatore può essere spontaneo, cioè le tessere jolly non possono essere usate per completare un Breaker. Le tessere ♾️ possono essere usate solo per creare un Breaker di altre tessere ♾️.

Gioco a 2 o 3 giocatori:

Per il gioco a 2 o 3 giocatori, ogni giocatore sceglie 20 tessere. Le tessere inutilizzate, a faccia in giù, vengono messe a lato dell'area di gioco.

COME SI GIOCA:

Il giocatore di Mano gioca un Set di propria scelta della propria mano di tessere. Un Set può essere composto da una sola tessera, da una coppia di tessere uguali, da coppie sequenziali, una scala o un Breaker. (Vedi la tabella sottostante o il foglio di riferimento per gli esempi).

Con i giochi di carte tradizionali dovete giocare lo stesso SEME. Con Skip-Bo Breakers dovete giocare lo stesso SET.

In senso orario, i giocatori devono ABBINARE o BATTERE il Set giocato dal giocatore precedente. Se il giocatore di turno non avesse un Set valido, dovrà passare la mano.

Il gioco continua in questo modo, con i giocatori che abbiano o battono le tessere giocate dal giocatore precedente fino a che tutti i giocatori non avranno passato il proprio turno. L'ultima persona in grado di giocare delle tessere di un round vince e diventa di Mano per il round successivo.

Per esempio, Anna è di Mano per il primo round. Anna gioca con Marco, Mattia e Daniela.

Anna gioca una coppia di 4 :

Marco continua il gioco con una coppia di 5 :

Mattia gioca una coppia di 7 :

Daniela gioca una coppia di 9 :

Gli altri giocatori non hanno una coppia più alta da giocare, quindi Daniela vince il round. Daniela sarà di Mano per il prossimo round.

Tessere ♾️

Le tessere contrassegnate con ♾️ sono jolly. Potete usarle per completare qualunque Set. (Non possono essere usate per completare un Breaker, ma vi daremo maggiori dettagli in seguito).

Nota: non esiste una gerarchia per i set. Per esempio, una scala NON batte una coppia. Solo una coppia più alta o un Breaker può battere una coppia.

Solo una scala più alta o un Breaker può battere una scala.

Come giocare più round di seguito

È sempre il giocatore di Mano a scegliere il Set da giocare.

I round continuano allo stesso modo fino a quando un giocatore non resta senza tessere. Quel giocatore sarà il vincitore di QUESTO round.

Punteggio

Il punteggio viene calcolato come segue: il vincitore totalizza un punto per ogni tessera rimasta in mano agli altri giocatori.

Per iniziare la serie successiva di round, TUTTE le tessere vengono rimesse al centro dell'area di gioco a faccia in giù e mescolate. I Giocatori dovranno nuovamente pescare il numero appropriato di tessere e il vincitore dell'ultimo round sarà di Mano per il nuovo round.

Il primo giocatore a totalizzare 50 punti vince il gioco!

R2837



BREAK