

SKIP-BO JÁTÉKSZABÁLY

2-6 játékos részére, 7 éves kortól

A JÁTÉK TARTALMA:

144 db 1-12-ig számozott kártya
18 db Skip-Bo kártya

A JÁTÉK CÉLJA:

Az nyer, aki elsőnek le tudja tenni az összes kártyáját a saját Játékos-paklijából.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

A kártyákat keverjük meg, majd minden játékos húz egy-egy kártyát. Az lesz az osztó, aki a legmagasabb értékű kártyát húzta. (A Skip-Bo kártyák ebbe nem számítanak bele.) Minden új körben az osztó az előző körben osztó osztótól balra ülő játékos lesz.

Minden játékos kap **2-4 játékos esetén fejenként 30 kártyát, 5-6 játékos esetén pedig 20 kártyát**. Ez lesz a **Játékos-pakli**. A kártyákat nem szabad megnézni. Minden játékos maga elé teszi a saját pakliját lefordítva. Ezután megfordítja a paklija tetején lévő legfelső kártyát. Mindig csak a pakli felső kártyája lehet megfordítva, és csak ezt a felfordított kártyát lehet kijátszani a játék folyamán.

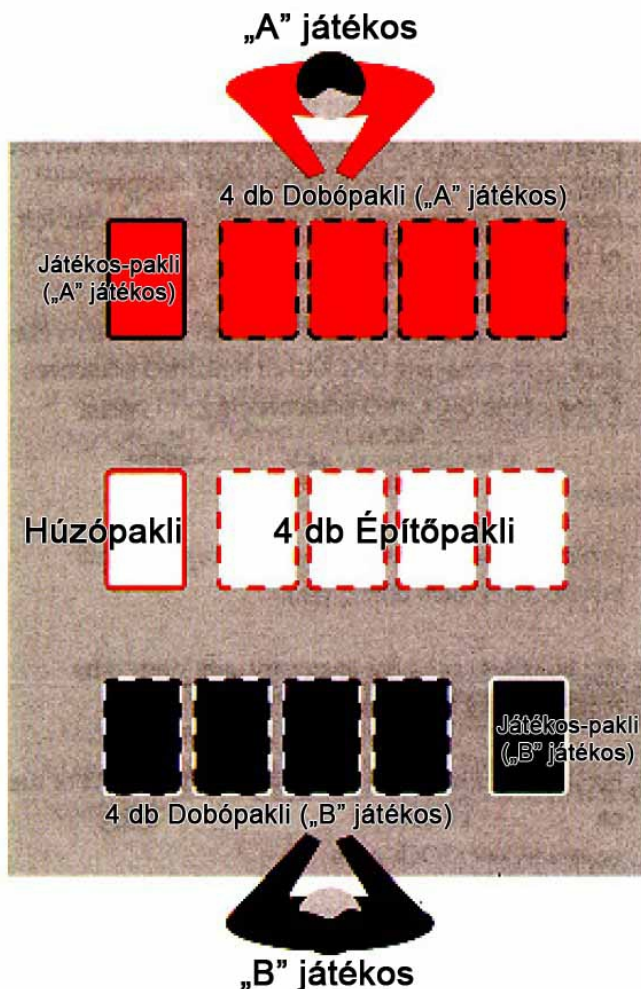
Az osztó ezután a maradék paklit az asztal közepére helyezi lefordítva. Ez a **Húzópakli**, amiből a játékosok további kártyákat húzhatnak. Ha játék közben elfogy, akkor az 1-12-ig kirakott Építőpaklikat (lásd később) összekeverjük, és ezeket használjuk fel újra Húzópaklinak.

BEVEZETÉS, ÉS A JÁTÉK KEZDETE:

Az asztal közepén, a Húzópakli mellett 4 másik pakli létrehozására van lehetőség a játék közben. Ezek az **Építőpaklik**. Építőpaklit vagy 1-es számú kártyával, vagy pedig egy Skip-Bo kártyával lehet elindítani, más kártyákkal nem. Ezután minden Építőpakli felépítése csak 1-12-ig terjedő számsorban lehetséges! Ha egy Építőpaklit sikerül 1-12-ig terjedő számsorrendben befejezni, akkor el kell venni az asztalról, és a helyén el lehet kezdeni egy újabb Építőpaklit.

A játék folyamán minden játékos létrehozhat maga mellett 4 db **Dobópaklit**. Ezeknek a paklinak nem kell számsorrendben felépítve lenniük, de mindig csak a paklik legfelső kártyáját szabad kijátszani (lásd később). A kártyák színnel felfelé vannak.

Fontos: mind az Építőpaklik, mind a Dobópaklik, csak a játék folyamán lesznek létrehozva, a játék kezdetekor, még nem lesznek az asztalon.



A JÁTÉK MENETE:

A játékot az osztótól balra ülő játékos kezdi. A kezdő játékos húz 5 kártyát a Húzópakliból. Amennyiben van a kezében 1-es vagy Skip-Bo kártya, vagy a saját Játékos-paklija tetején 1-es vagy Skip-Bo kártya van, akkor ebben az esetben elkezdhet egy Építőpakli felépítését az asztal közepén. Abban az esetben tudja folytatni a körét, ha egy másik kártyát a Játékos-paklijából, vagy a kezéből az Építőpakliba tud tenni.

Ha egy játékos a körében minden kézben lévő kártyáját le tudja tenni Építőpakliba, akkor újra húzhat 5 kártyát a Húzópakliból, és így folytathatja körét.

Ha nem tud, vagy nem szeretne további kártyákat kijátszani, akkor ebben az esetben a kezében lévő kártyákból egyet színnel felfelé le kell tennie egy Dobópaklijába. Ezzel vége a körének.

A következő és minden további játékos azzal kezdi a saját körét, hogy a kezében maradt kártyákhoz annyi kártyát húz a Húzópakliból, hogy ezek száma újra 5 legyen. Ezután amennyiben még nincs meg a maximálisan 4 db Építőpakli, akkor kezdhet újat, vagy a meglévőket bővítheti. Kártyát az Építőpaklik bővítéséhez a Játékos-pakliból (a felfordított legfelső lapot, azt felhasználva újat fordít fel, melyet egyből használhat), a kezéből, illetve a Dobópaklik legfelső lapját használhatja (a legfelsőt felhasználva azonnal használható a következő lap). Amikor ezzel végzett, letesz egy kártyát a kezéből valamelyik Dobópaklijának tetejére. Jön a következő játékos.

A játékot az nyeri, aki az összes kártyáját a Játékos-pakliból leteszi az Építőpaklikba, azaz főként Játékos-pakliból érdemes bővíteni az Építőpaklikat. Tehát a Játékos-paklinak el kell fogynia.

Skip-Bo kártyák: Jokerként funkcionálnak. Fel lehet őket használni Építőpakli kezdő kártyájaként, valamint bármely más kártyát helyettesíthetnek.

PONTOZÁSOS GYŐZELEM:

Több játékot összefogó csatáknál játszhatunk pontozásos győzelemre. Minden egyes játszma győztese 25 pontot kap, plusz a játékos társai saját Játékos-paklijaikban bennragadt (nem kijátszott) minden egyes kártyáért további 5-5 pontot. Aki összesítésben hamarabb eléri az 500 pontot, az nyer.

CSAPATJÁTÉK:

A játékszabályok változatlanok maradnak. A partnereknek nem kell egymás mellett ülniük. Csapatjáték esetén a partnerek használhatják egymás Játékos-pakliját és Dobópakliját is. Egymás körében a csapattársak szóban nem segíthetik egymást, csöndben kell maradniuk. Az éppen soron lévő játékos viszont megkérhetik partnerét, hogy pl.: „Tegyél majd le egy Skip-Bo-t négyesnek!”, vagy „Tegyél majd le egy hetest!” Ezen szabály megszegésekor 2 kártyát a Húzópakliból megnézés nélkül a saját Játékos-paklijának aljára kell tennie a vétkesnek.

Ha valakinek elfogy a Játékos-paklija, akkor az a játékos is tovább játszhat, és továbbra is segítheti csapattársát.

Az a csapat nyer, akinek hamarabb elfogy az összes Játékos-paklija.

KÜLÖNLEGES SZITUÁCIÓK:

Játék rövidítése: Lehetőség van, csak 10-10 kártya kiosztására Játékos-pakliként a játék kezdetén, ezzel a játék ideje lerövidíthető, a szabályok változatlansága mellett.