



SKIP-BO

Würfel


Inhalt:

- 12 Würfel
- 17 Skip-Bo Missionskarten

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Skip-Bo Missionskarten einzusammeln.

Spielvorbereitung: Die Skip-Bo Karten werden gemischt und verdeckt in die Mitte des Spielbereichs gelegt.


Jeder Spieler nimmt drei Würfel derselben Farbe. Die Würfelseite mit dem  Aufdruck gilt dabei jeweils als Joker und kann für jede beliebige Zahl eingesetzt werden, um eine bestimmte Zahlenfolge zu vervollständigen.


Los geht's: Die oberste Skip-Bo Karte des Kartenstocks wird herumgedreht.

Jetzt versucht jeder Spieler, mit seinen drei Würfeln die auf der Skip-Bo Karte abgebildete Zahlenfolge zu würfeln.

Die Karte zeigt zum Beispiel:



Das heißt, für diese Zahlenfolge müssen die Spieler eine 3, eine 4 und eine 5 würfeln. Der  Joker kann dabei für eine dieser Zahlen eingesetzt werden.

Hinweis: Der  Joker darf nur einmal verwendet werden, um eine Zahlenfolge zu vervollständigen. Mindestens zwei der Würfel müssen die abgebildeten Zahlen zeigen.

Zur Erinnerung: Alle Spieler würfeln gleichzeitig. Dabei müssen sie schnell sein, um möglichst als Erster die Zahlenfolge der Skip-Bo Karte zu vervollständigen!

Es wird so lange weiter gewürfelt, bis ein Spieler die abgebildete Zahlenfolge vervollständigt hat.

Wurde eine passende Zahl gewürfelt, kann der entsprechende Würfel liegen bleiben, und es wird nur mit den restlichen Würfeln weiter gewürfelt.

Die Karte zeigt zum Beispiel:



Angenommen, ein Spieler würfelt eine 1, eine 2 und eine 6. Dann kann die 1 zur Seite gelegt werden, und er würfelt nur mit den Würfeln weiter, mit denen er zuvor die 2 und die 6 gewürfelt hat.

Hat ein Spieler die abgebildete Zahlenfolge vervollständigt, ruft er „Skip-Bo“ und nimmt sich die Karte. Die nächste Karte des Kartenstocks wird aufgedeckt, und der Würfelspaß beginnt von vorn!

Haben zwei Spieler gleichzeitig die passende Zahlenfolge gewürfelt, darf derjenige Spieler die Karte behalten, der als Erster „Skip-Bo“ gerufen und sich die Karte genommen hat!

Wer als Erster fünf Karten eingesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Aber aufgepasst! Ruft ein Spieler „Skip-Bo“ und hat NICHT die richtige Zahlenfolge gewürfelt, muss er eine Karte abgeben.

Definitionen zu den Missionskarten

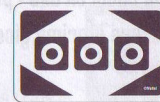
Alle Würfel müssen eine GERADE Zahl zeigen.
(2 oder 4 oder 6)



Alle Würfel müssen eine UNGERADE Zahl zeigen.
(1 oder 3 oder 5)



Alle Würfel müssen dieselbe Zahl zeigen.



X0831-0825



service.mattel.com



SKIP-BO

Dobbelspel

Inhoud:


12 dobbelstenen

17 Skip-Bo opdrachtkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler 5 Skip-Bo opdrachtkaarten verzamelen.

Spelvoorbereiding: Schud de Skip-Bo kaarten en leg ze met de afbeelding omlaag in het midden van het speelgebied.


Pak 3 dobbelstenen van dezelfde kleur. Let op: het  kan worden gebruikt voor ieder cijfer dat je nodig hebt.


Spelregels: TDraai een Skip-Bo kaart van de stapel om.

Alle spelers gooien hun dobbelstenen en proberen dezelfde serie te vormen als op de Skip-Bo kaart.

Voorbeeld: op de kaart staat:



De speler moeten dan met z'n dobbelstenen één 3, één 4 en één 5 gooien. Een  kan worden gebruikt voor ieder cijfer.

NB: er mag maar één  worden gebruikt in een serie. Met minstens twee van de dobbelstenen moeten echte cijfers worden gegooid.

Alle spelers beginnen tegelijkertijd met gooien. Probeer als eerste speler dezelfde serie als op de Skip-Bo kaart te vormen!

Alle spelers blijven opnieuw gooien totdat een van de spelers de juiste serie heeft.

Je mag een dobbelsteen met een juist cijfer apart leggen en met de andere dobbelstenen verder gooien.

Voorbeeld: op de kaart staat:



Je gooit een 1, een 2 en een 6. Je mag de 1 apart leggen en verder gooien met de dobbelstenen met de 2 en de 6.

Als je de juiste serie hebt, roep je "Skip-Bo" en pak je de kaart. Vervolgens wordt de volgende kaart van de stapel omgedraaid en begint het gooien opnieuw!

Als twee spelers tegelijkertijd de juiste serie voltooien, mag de eerste die "Skip-Bo" roept de kaart pakken!

De eerste speler met 5 kaarten is de winnaar!

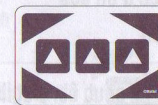
Oh ja, een speler die "Skip-Bo" roept en NIET de juiste serie heeft, moet een van z'n kaarten inleveren.

Beschrijving van missiekaarten

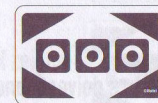
Alle dobbelstenen moeten een EVEN aantal ogen aangeven.
(2, 4 of 6)



Alle dobbelstenen moeten een ONEVEN aantal ogen aangeven.
(1, 3 of 5)



Alle dobbelstenen moeten hetzelfde aantal ogen aangeven.



X0831-0825

service.mattel.com



SKIP-BO

Dadi

Contenuto:


12 dadi

17 Carte Missione Skip-Bo

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a raccogliere 5 Carte Missione Skip-Bo.

Preparativi: Mischiate le carte Skip-Bo e mettetele a Faccia in giù al centro dell'area di gioco.


Prendete 3 dadi dello stesso colore. Ricordate che il simbolo  vale come jolly e può sostituire qualunque dado vi occorra per completare una sequenza.


Giochiamo: Capovolgete la prima carta Skip-Bo del mazzo.

Ora tutti devono tirare i propri dadi per riprodurre la sequenza riportata sulla carta Skip-Bo.

Per esempio, se la carta indicasse:



Dovete abbinare quella sequenza ottenendo un 3, un 4 e un 5. Un  può valere come uno di questi numeri.

Ricordate: potete usare un solo  per completare una sequenza. Almeno due dei dadi tirati devono essere il numero effettivo richiesto.

Tenete a mente che tutti tirano i propri dadi contemporaneamente. Dovete fare a gara per essere il primo giocatore ad abbinare i propri dadi alla carta Skip-Bo!

Tutti i giocatori continueranno a tirare e ritirare i propri dadi fino a quando un giocatore non avrà riprodotto la sequenza indicata.

Potete tenere qualunque dado desideriate e tirare solo gli altri che vi rimangono in mano.

Per esempio, se la carta indicasse:



Tirando i dadi ottenete un 1, un 2 e un 6. Potete mettere da parte il dado 1 e ritirare solo i dadi 2 e 6.

Una volta riprodotta la sequenza indicata, gridate "Skip-Bo" e afferrate la carta. Capovolgete la carta successiva in cima al mazzo e ricominciate da capo!

Se due giocatori dovessero riprodurre la sequenza contemporaneamente, il primo a gridare "Skip-Bo" e ad afferrare la carta avrà il diritto di tenerla!

Il primo giocatore a raccogliere 5 carte vince!

A proposito, se qualcuno gridasse "Skip-Bo" e NON avesse riprodotto la sequenza, perderà una delle proprie carte.

Definizioni delle Carte Missione

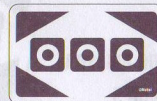
Tutti i dadi devono essere PARI
(2 o 4 o 6)



Tutti i dadi devono essere DISPARI
(1 o 3 o 5)



Tutti i dadi devono essere uguali.



X0831-0825

service.mattel.com



SKIP-BO

Dés.

Contenu :

12 Dés

17 Cartes Mission Skip-Bo

BUT DU JEU

Être le premier joueur à remporter 5 Cartes Mission Skip-Bo.

Préparation : Mélangez les cartes Skip-Bo et placez-les face retournée au centre de la surface de jeu.

Prenez trois dés de même couleur. Notez que le **(S)** est un joker et peut compter pour n'importe quel dé nécessaire à la réalisation d'une combinaison.

Jouons : Retournez la première carte Skip-Bo de la pile.

Tous les joueurs doivent lancer leurs dés pour essayer de réaliser la combinaison indiquée sur la carte Skip-Bo.

Par exemple, la carte indique :



Vous devez réaliser la combinaison en lançant un 3, un 4 et un 5. Un dé **(S)** peut être utilisé à la place d'un des chiffres de la combinaison.

Remarque : un seul dé **(S)** peut être utilisé pour compléter la combinaison. Au moins deux des trois dés lancés doivent correspondre aux chiffres de la combinaison.

N'oubliez pas, tous les joueurs doivent lancer leurs dés en même temps. Vous faites la course pour être le premier à réaliser la combinaison de la carte Skip-Bo !

Tous les joueurs continuent à lancer et relancer leurs dés jusqu'à ce qu'un joueur réalise la combinaison indiquée sur la carte.

Vous pouvez conserver le dé que vous voulez et relancer uniquement ceux que vous souhaitez.

Par exemple, la carte indique :



Vous lancez un 1, un 2 et un 6. Vous pouvez mettre le 1 de côté et relancer les dés indiquant 2 et 6.

Lorsque vous réalisez la combinaison indiquée, criez « Skip-Bo » et prenez la carte. Retournez la carte suivante de la pile et recommencez à lancer vos dés !

Si deux joueurs réalisent la combinaison en même temps, le premier à crier « Skip-Bo » et à saisir la carte peut la conserver.

Le premier joueur à remporter 5 cartes gagne !

Si un joueur crie « Skip-Bo » alors qu'il n'a PAS réalisé la combinaison, il perd une de ses cartes.

Définition des Cartes Mission

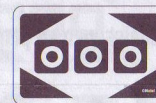
Tous les dés doivent être PAIRS
(2 ou 4 ou 6).



Tous les dés doivent être IMPAIRS
(1 ou 3 ou 5).



Tous les dés doivent être identiques.



©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customersrv. italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11.

X8031-0825



service.mattel.com