

SKIP- BO



BREAKERS™

Steentjes Spel

Pak jij de leiding of moet je volgen?

INHOUD:

64 steentjes
Voorbeeldvel

DOEL:

Als eerste speler 50 punten scoren. Nadat een speler als eerste al zijn steentjes kwijt is, wordt zijn score bepaald door de resterende steentjes van zijn tegenspelers te tellen.

SPELVOORBEREIDING:

Leg ALLE steentjes op tafel met de cijfers naar beneden. Hussel de steentjes op tafel goed door elkaar.

Iedere speler pakt een steentje. De speler met het steentje met het hoogste cijfer mag beginnen. Deze speler wordt de UITKOMER genoemd. (Het hoogste CIJFER op de steentjes is 15 en het  steentje is meer waard dan alle andere steentjes!)

4 spelers

Elke speler pakt 16 steentjes.

De spelers leggen de steentjes zo voor zich neer dat alleen zij zelf de cijfers kunnen zien. Met deze steentjes gaan zij het spel spelen.

Spel voor 2 of 3 spelers:

Wanneer het spel met 2 of 3 spelers wordt gespeeld, pakt elke speler 20 steentjes. Niet-gebruikte steentjes worden met de cijfers omlaag aan de zijkant van het speelgebied gelegd.

HET SPEL:

De eerste ronde

De Uitkomer legt een Set steentjes naar keuze neer. Een Set kan bestaan uit één steentje, een paar, een serie paren, een straat of een Breker. (Zie onderstaande tabel of het voorbeeldvel voor voorbeelden.)

Heb je wel eens gehoord dat je bij het kaarten KLEUR moet bekennen? Bij Skip-Bo Breakers heb je net zoiets: je moet bij de SET aansluiten.

Het spel wordt gespeeld met de klok mee. De spelers moeten met hun steentjes DEZELFDE of een HOGERE waarde scoren dan de steentjes in de Set van de vorige speler. Als een speler zo'n Set niet kan neerleggen, moet hij passen.

Het spel gaat zo verder (de spelers leggen steentjes neer met dezelfde of een hogere waarde dan de steentjes van de vorige speler) totdat alle spelers hebben gepast. De laatste speler die in staat is steentjes neer te leggen in een ronde, is de winnaar van die ronde en mag als Uitkomer de volgende ronde beginnen.

Voorbeeld: Wouter is Uitkomer in de eerste ronde. Hij speelt samen met Mark, Olivier en Ronald.

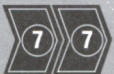
Wouter legt een paar vieren neer:



Mark volgt met een paar vijfen:



Olivier legt een paar zevens neer:



Ronald legt een paar negens neer:



De andere spelers hebben geen hoger paar om neer te leggen dus Ronald wint deze ronde. Ronald is dus Uitkomer in de volgende Ronde.

steentjes

 steentjes zijn keuzesteentjes. Hiermee kun je iedere Set completeren. (Ze mogen niet worden gebruikt om een Breker te completeren, maar daarover later meer.)

NB: De ene Set is niet hoger dan de andere. Dus een straat gaat bijvoorbeeld NIET boven een paar. Alleen een hoger paar of een Breker is meer waard dan een paar. Alleen een hogere straat of een Breker is meer waard dan een straat.

Volgende rondes

Ook hier begint de Uitkomer met het neerleggen van een door hem gekozen Set.

Er worden net zoveel rondes gespeeld totdat een van de spelers al zijn steentjes kwijt is. Die speler is de winnaar van DEZE ronde.

Puntentelling

De score wordt als volgt berekend: de winnaar krijgt één punt voor ieder steentje waarmee de andere spelers zijn blijven zitten.

Voordat de volgende serie rondes van start gaat, worden ALLE steentjes weer in het midden van het speelgebied gelegd met het cijfer omlaag, en vervolgens door elkaar gehusseld. De spelers pakken het juiste aantal steentjes en de winnaar van de laatste ronde is de Uitkomer van de nieuwe ronde.

De eerste speler die 50 punten behaalt, is de winnaar!

BREKERS:

Er is één geval waarin een speler niet hoeft aan te sluiten bij de gespeelde Set.

Een Breker bestaat uit drie OF vier dezelfde steentjes en mag in IEDERE set worden gespeeld.

Een Breker kan alleen worden overtroffen door een hogere Breker.

Een  steentje mag niet worden gebruikt om een Breker COMPLEET te maken.

3-BREKER



4-BREKER - Een Breker van vier steentjes is meer waard dan een Breker van drie steentjes.



Voorbeeld: na het winnen van de laatste ronde is Ronald de Uitkomer.

Ronald speelt een 3, 4, 5 straat.



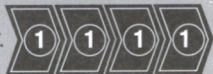
Wouter speelt een 8, 9,  straat.



Mark legt vervolgens een Breker van drie tweeën neer.



Olivier legt vervolgens een Breker van vier enen neer.



De andere spelers hebben geen hogere Breker om neer te leggen, dus Olivier wint deze ronde en is in de volgende ronde Uitkomer.

Opmerkingen bij het spel:

Een speler die tijdens een ronde past, kan weer terugkomen in die ronde als hij weer aan de beurt is.

Aan het eind van iedere ronde worden de gespeelde steentjes omgedraaid, met de cijfers omlaag, en verschoven naar de zijkant van het speelgebied.

De winnaar mag niet doorgaan met het neerleggen van steentjes in de Set om nog meer steentjes kwijt te raken. Nadat de andere spelers hebben gepast, is die ronde voorbij.

Uitkomers hoeven niet de Set te spelen die in de vorige ronde is gespeeld.

Er mogen geen  steentjes worden gebruikt om een Breker te compleet te maken.  steentjes kunnen alleen een Breker vormen samen met andere {SB logo tile} steentjes.

Gespeelde straten of series paren moeten hetzelfde aantal steentjes bevatten als de oorspronkelijke Set. Voorbeeld: als de eerst gespeelde straat bestaat uit vier steentjes (3,4,5,6), moeten de volgende straten ook uit vier steentjes bestaan. Je mag NIET een straat van vijf steentjes neerleggen wanneer de oorspronkelijke Set vier steentjes bevat, etc.

Dus: HETZELFDE, MEER of een BREKER neerleggen!

MOGELIJKE BEGINSETS

Hieronder zie je een toegestane Set gevolgd door een volgende toegestane Set en daarna een niet-toegestane Set, met uitleg.

ÉÉN STEENTJE



PAAR



SERIE PAREN

Minstens twee series paren (mogen er ook meer zijn) met oplopende waarde. De volgende spelers moeten series paren spelen met hetzelfde aantal steentjes.



Mag niet worden gespeeld omdat oorspronkelijke Set maar uit 4 steentjes bestaat.

STRAAT

Minstens 3 opeenvolgende getallen. Volgende spelers moeten een straat spelen met hetzelfde aantal steentjes.



Mag niet worden gespeeld omdat oorspronkelijke Set maar uit 3 steentjes bestaat.

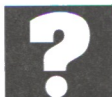
BREKERS

Drie of vier dezelfde steentjes.  Steentjes mogen NIET worden gebruikt om een Breker COMPLEET te maken.



© 2010 Mattel, Inc.

R2837-0826



SKIP-BO



BREAKERS™

Jeu de pièces

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 NUMEROTÉE et le joker  l'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

Les pièces  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.

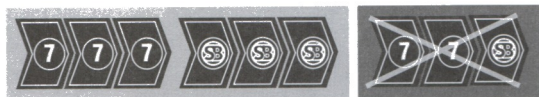
BREAKERS :

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

Un Breaker est un brelan (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 (SB) ne peut pas être utilisé pour COMPLÉTER un Breaker.

BREAKER BRELAN



BREAKER CARRÉ : un Breaker carré bat un Breaker brelan.



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, (SB).



Marc suit en posant un Breaker brelan 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 placées 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 (SB) peuvent uniquement être utilisés pour créer un Breaker constitué d'autres (SB).

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 égaler 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, puis les combinaisons 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 pièces.



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

SUITE

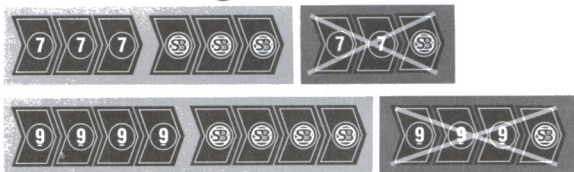
Au moins 3 chiffres à la suite. Les joueurs suivants doivent poser une suite comportant le même nombre de pièces.



Combinaison impossible car la mise en jeu initiale ne comporte que 3 pièces.

BREAKERS

Brelan ou carré de pièces. Un  joker ne peut PAS être 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 free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. 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 Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S., Sinikalliontie 9, 02630 ESPOO, Puh. 010 821 6600. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: ustomersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11.

R2837

