

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SKIP-BO JUNIOR



2

5+

Skip-Bo Junior est le jeu de séries par excellence conçu par les créateurs d'UNO® ! Les joueurs doivent faire preuve d'habileté et de stratégie pour poser des séries de cartes par ordre croissant jusqu'à épuisement de leurs cartes. Le premier joueur à avoir épuisé toutes les cartes de son TALON l'emporte !

Contenu du jeu :

- 63 cartes au total
- 54 cartes de jeu (numérotées de 1 à 6, dans 3 couleurs)
- 9 cartes Skip-Bo Junior (représentées par un « ? »)

BUT DU JEU

Se débarrasser de son TALON en construisant 2 piles de cartes en ordre numérique de 1 à 6 au centre de la surface de jeu. Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes les cartes de son TALON a gagné !

Les joueurs peuvent également fixer un nombre de manches à l'avance et décider que le gagnant est celui qui remportera le plus de manches.

PRÉPARATION DU JEU

Une fois les cartes mélangées, chaque joueur pioche une carte. Celui qui a pioché la carte la plus haute devient le donneur (les cartes Skip-Bo Junior « ? » ne comptent pas). Le donneur distribue 5 cartes à chacun des deux joueurs, face cachée qu'il place à leur droite. Ces cartes forment le TALON de

chaque joueur. Chacun retourne la première carte de son TALON, et la laisse sur le dessus de la pile. Le donneur distribue ensuite 3 autres cartes à chacun des deux joueurs, face cachée, en les étalant devant eux les unes à côté des autres. Ces cartes forment la MAIN de chaque joueur.

Remarque : dans le cas où un joueur aurait encore des cartes du tour précédent, le donneur distribue 3 nouvelles cartes par-dessus les cartes restantes. Le reste des cartes constitue la PIOCHE et se place, face cachée, au centre de la surface de jeu.

FONCTION DES CARTES



Carte Skip-Bo Junior « ? »

Cette carte peut être utilisée pour remplacer n'importe quel chiffre.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent créer et jouer sur des PILES DE CONSTRUCTION au centre de l'espace de jeu pour se débarrasser de leurs cartes. Chaque tour débute par une distribution de 3 nouvelles cartes, face cachée, par le donneur afin de toujours ramener sa MAIN à 3 cartes.

Au cours de la partie, chaque joueur peut créer jusqu'à deux PILES DE CONSTRUCTION en commençant toujours par un 1 ou par une carte Skip-Bo Junior « ? » (la carte Skip-Bo Junior « ? » remplace n'importe quel chiffre). Les PILES DE CONSTRUCTION sont ensuite complétées en jouant des cartes dans l'ordre, de 1 à 6. Lorsqu'une carte est posée sur une PILE DE CONSTRUCTION, le numéro de cette carte doit être celui qui suit le numéro de la dernière carte de la

pile (par exemple : si la dernière carte de la pile est un 3, le joueur peut poser un 4 par-dessus. Il peut aussi jouer une carte Skip-Bo Junior « ? » pour remplacer un 4).

Lorsqu'une PILE DE CONSTRUCTION arrive au n°6 (ou une carte Skip-Bo Junior « ? » pour remplacer un 6), la pile est complète et peut être retirée. Une nouvelle pile peut donc être créée.

Le joueur complète les PILES DE CONSTRUCTION en essayant d'utiliser la carte du dessus de son TALON. Si cette carte est jouée, le joueur peut retourner la carte suivante de son TALON et essayer de la poser, et ainsi de suite. Le joueur peut aussi utiliser une carte de sa MAIN. Lorsqu'il utilise une carte de sa MAIN, la carte qui était en dessous peut à présent être jouée. S'il pose les 3 cartes de sa MAIN, le joueur pioche 3 nouvelles cartes et continue de jouer. Lors de son tour, le joueur continue à ajouter des cartes aux PILES DE CONSTRUCTION en ordre numérique jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer. Lorsqu'il ne peut plus jouer, c'est au tour du joueur suivant.

Si le donneur n'a plus de cartes à distribuer, il bat toutes les cartes des PILES DE CONSTRUCTION complétées pour reformer une PIOCHE.

La partie est finie lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes dans son TALON.