

SKIP-BO BREAKERS™

Mit Spielsteinen



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.



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

INHALT:

64 Spielsteine
Kurzinfo zu Skip-Bo Breakers

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 50 Punkte zu erreichen. Die Punkte werden zusammengerechnet, 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.

Einleitung 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 StraÙe oder einem Breaker bestehen. (Beispiele hierfür stehen in der Tabelle am Ende der Spielregeln und in der Kurzinfo 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 Fünfen ab:

Spieler 3 legt ein Paar Siebenen 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 StraÙe KEIN Paar überboten werden. Ein Paar kann nur mit einem höheren Paar oder einem Breaker überboten werden. Eine StraÙe kann nur mit einer höheren StraÙe 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 Runden werden solange fortgesetzt, bis ein Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat. Dieser Spieler gewinnt dann DIESE Runde.

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

Spieler 4 legt eine StraÙe aus 3, 4 und 5.

Spieler 1 legt eine StraÙe 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 einer 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 Zahlensteinen 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 StraÙe oder fortlaufenden Paaren gebildete Reihen müssen der Anzahl der ursprünglich gelegten Reihe entsprechen. Besteht zum Beispiel die gelegte StraÙe aus vier Spielsteinen (3, 4, 5, 6), müssen nachfolgende StraÙen ebenfalls aus vier Spielsteinen bestehen. Es DARF KEINE StraÙe aus fünf Spielsteinen gelegt werden, wenn die ursprünglich gelegte StraÙe 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 Paare (oder mehr) in numerischer Reihenfolge. Nachfolgende Spieler müssen mit derselben Anzahl von Spielsteinen fortlaufende Paare anlegen.



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 StraÙe legen.



Kann nicht gelegt werden, da die ursprüngliche Reihe nur aus 3 Spielsteinen besteht.

BREAKER

Drillinge oder Vierlinge. Ein (SB logo tile) Spielstein darf NICHT verwendet werden, um einen Breaker zu VERVOLLSTÄNDIGEN.

