## Scoring

At the end of the game, count how many complete sets each player has. A complete set includes one skipper of each color. The player with the most complete sets wins the game.

If there is a tie, then among the players who tied, the player who has the most total skippers wins. If there is still a tie, the game ends in a tie.

## Scoring Example

Yara has 3 complete sets plus 7 extra skippers. She wins because she tied with Jack and Mia for the most complete sets and she has the most extra skippers.

Mia has 3 complete sets plus 6 extra skippers. She comes in 2nd because she is tied with Yara and Jack for the most complete sets and she has the 2nd most extra skippers.

Jack has 3 complete sets plus 4 extra skippers. He comes in 3rd because he is tied with Yara and Mia for the most complete sets and he has the 3rd most extra skippers.

Oscar has 2 complete sets and 8 extra skippers. He comes in 4th because he does not have the most complete sets.

MindWare®
brainy toys for kids of all ages®

for other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2010, 2023 MindWare®
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123

**2 to 4 Players**
**Ages 5+**

**Playing Time:**
**10 - 30 Minutes**

Jump to capture. Stack to win.

# Skippity™

Scan the QR code for Spanish instructions.

**Contents** 100 Skippers, 1 Game Board, Rules

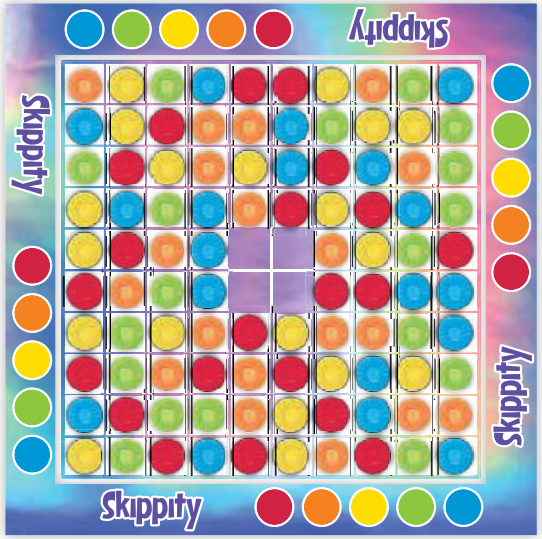
## Object

Collect the most complete sets of skippers to win the game. A complete set consists of one skipper of each color:

A complete set.

## Setup

Randomly place one skipper on each square on the board, leaving the four squares in the center of the board empty. The four extra skippers will not be used in the game.




At the beginning of the game, the four squares in the middle of the board are left empty.

## Starting the Game

The oldest player goes first. Play continues clockwise around the board.

## Play

On your turn, use a skipper that is on the board to jump over and capture another skipper or skippers. The skippers do not belong to any player until they are captured, so on each turn you can use any skipper that is on the board as your jumping piece.

All jumps are horizontal or vertical rather than diagonal. This means you can only jump over skippers that are vertically or horizontally adjacent to your jumping piece. To jump, pick up a skipper, lift it over the skipper you are jumping and put it down in an empty square next to the skipper you just jumped over.

Sometimes you will be able to make double, triple or even longer series of jumps. A skipper can change direction multiple times to make multiple jumps. You capture each skipper that you jump over. You can also choose to stop jumping if you don't want to make multiple jumps.

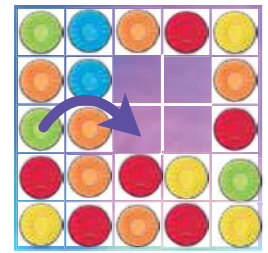
See examples of play for more details and examples of different types of jumps.

Once you have jumped over a skipper, you capture it. Take it off of the board and stack it on the matching color circle on your side of the board.

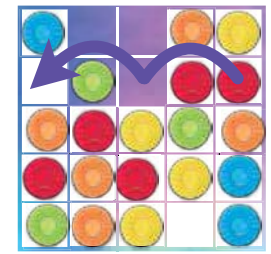
## Strategy Tips

- At the beginning of the game, capture as many skippers as you can.
- In the middle of the game, focus on capturing the right colors to make sets.
- When you jump, think about what jumps you will be creating for the next player.
- Near the end of the game, try to block your opponents from getting complete sets.

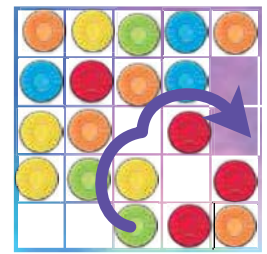
## Examples of Play



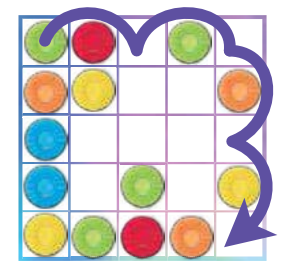
Yara uses the green skipper to jump and capture the orange skipper.



Jack uses a red skipper to capture both a red and a green skipper. These 2 captures were both in a straight line.



Mia uses a green skipper to capture a yellow and a red skipper. Mia turned the green skipper 90 degrees to make the second capture.



Oscar uses a green skipper to capture 4 other skippers. Multiple jumps are available throughout the game and you want to be careful what you leave behind on the board for other players to capture.

## End of Game

The game is over when there are no jumps left on the board. There will still be skippers left on the board. No one captures the remaining skippers.

This is an example of what the board might look like at the end of the game. There are no possible jumps on the board, so the game is over. No one captures the remaining skippers.

## Puntuación

Al final del juego, cuenta cuántos conjuntos completos tiene cada jugador. Un conjunto completo incluye una ficha skipper de cada color. El jugador con más conjuntos completos gana la partida.

Si hay un empate, entre los jugadores empatados gana quien tenga la mayor cantidad total de fichas. Si aún hay un empate, el juego termina en empate.

## Ejemplo de puntuación

Yara tiene 3 conjuntos completos más 7 fichas adicionales. Gana porque está empatada con Jack y Mia en conjuntos completos, pero tiene más fichas extra.

Mia tiene 3 conjuntos completos más 6 fichas adicionales. Queda en segundo lugar porque está empatada con Yara y Jack, pero tiene la segunda mayor cantidad de fichas extra.

Jack tiene 3 conjuntos completos más 4 fichas adicionales. Queda en tercer lugar porque está empatado en conjuntos, pero tiene la menor cantidad de fichas extra entre los tres.

Oscar tiene 2 conjuntos completos y 8 fichas adicionales. Queda en cuarto lugar porque no tiene la mayor cantidad de conjuntos completos.

MindWare®
brainy toys for kids of all ages®

for other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2010, 2023 MindWare®
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123

**Para 2 a 4 jugadores**
**Edades 5+**

**Tiempo de juego:**
**10 - 30 minutos**

Salta para capturar. Apila para ganar.

# Skippity™

**Contenido** 100 Skippers, 1 Tablero de Juego, Reglas

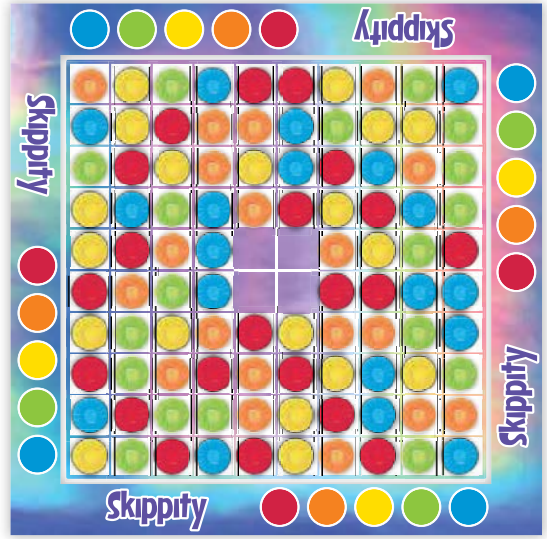
## Objetivo

Reunir la mayor cantidad de conjuntos completos de skippers para ganar el juego. Un conjunto completo consiste en una ficha skipper de cada color.

Un conjunto completo.

## Preparación

Coloca aleatoriamente una ficha skipper en cada casilla del tablero, dejando vacías las cuatro casillas centrales. Las cuatro fichas sobrantes no se utilizarán en el juego.




Al comienzo del juego, las cuatro casillas centrales permanecen vacías.

## Inicio del juego

El jugador de mayor edad comienza. El turno pasa en sentido horario alrededor del tablero.

## Cómo jugar

En tu turno, usa una ficha skipper que esté en el tablero para saltar y capturar otra ficha u otras fichas. Las fichas no pertenecen a ningún jugador hasta que son capturadas, por lo tanto, en cada turno puedes usar cualquier ficha del tablero como tu pieza saltadora.

Todos los saltos deben ser horizontales o verticales, no diagonales. Esto significa que solo puedes saltar sobre fichas que estén adyacentes de forma vertical u horizontal a la ficha con la que saltas. Para saltar, levanta una ficha skipper, pásala por encima de la ficha que vas a saltar y colócala en una casilla vacía justo al otro lado de la ficha que saltaste.
A veces podrás hacer dobles, triples o incluso series más largas de saltos.

Una ficha skipper puede cambiar de dirección varias veces para hacer múltiples saltos. Capturas cada ficha sobre la que saltas. También puedes elegir detenerte y no hacer saltos múltiples si no lo deseas.

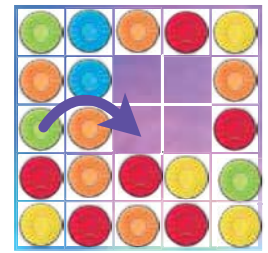
Consulta los ejemplos de jugadas para más detalles y distintos tipos de saltos.

Una vez que hayas saltado sobre una ficha, la capturas. Quítala del tablero y apílala en el círculo del color correspondiente en tu lado del tablero.

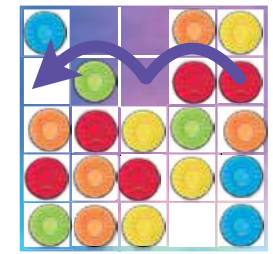
## Consejos de estrategia

- Al principio del juego, captura tantas fichas como puedas.
- A mitad del juego, concéntrate en capturar los colores correctos para formar conjuntos.
- Cuando saltes, piensa qué oportunidades de salto podrías estar dejando al siguiente jugador.
- Cerca del final del juego, intenta bloquear a tus oponentes para que no completen conjuntos.

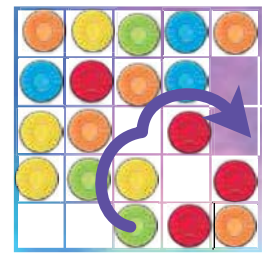
## Ejemplo de jugadas



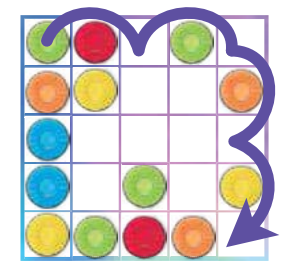
Yara usa la ficha verde para saltar y capturar la ficha naranja.



Jack usa una ficha roja para capturar tanto una ficha roja como una verde. Estas dos capturas fueron en línea recta.



Mia usa una ficha verde para capturar una ficha amarilla y una roja. Mia giró la ficha verde 90 grados para hacer la segunda captura.



Oscar usa una ficha verde para capturar 4 fichas. Los saltos múltiples están disponibles durante todo el juego, y debes tener cuidado con lo que dejas en el tablero para que otros jugadores no lo capturen.

## Final del juego

El juego termina cuando ya no quedan más saltos posibles en el tablero. Aún pueden quedar fichas en el tablero. Nadie captura las fichas restantes.

Este es un ejemplo de cómo podría verse el tablero al final del juego. No hay saltos posibles, por lo tanto, el juego ha terminado. Nadie captura las fichas restantes.