

Le jeu de cartes skip bo par la team zanga en c

Composition du jeu

12 paquets de 12 cartes allant de 1 à 12 et 18 cartes jokers "skipbo"

But du jeu

Vous avez un tas de cartes dont vous devez vous débarrasser sur des piles communes à tous les joueurs

Déroulement d'un tour

Vous avez droit à 5 cinq cartes en main piochées (automatiquement) au début du tour ainsi qu'à 5 piles de défausse personnelle pour monter une pile en valeur et vous approcher de celle de votre tas.

Pour monter la valeur d'une pile vous devez poser une carte immédiatement successive la pile commence à 1 et se termine à 12.

Si vous n'avez pas la carte de valeur nécessaire il vous est possible d'utiliser la carte joker qui remplace toutes les autres.

Si vous n'avez plus de cartes en main piochez en cinq (automatiquement).

Votre tour ne s'arrête alors que lorsque vous ne pouvez plus ou ne voulez plus poser de cartes.

Vous terminez votre tour en posant une carte dans une de vos piles de défausse.

Utilisation / Lancer le jeu

```
make  
skipbo
```

Dans la fenêtre qui s'ouvre choisissez les options qui vous plaisent puis lancer le jeu avec le premier bouton du menu.

Auteurs

Césarus
AirOneBzh