



Contenu

- 1 base de jeu UNO Flash™
- 108 cartes réparties comme suit :
- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
- 8 cartes + 2 (2 de chaque couleur)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur)
- 8 cartes BUZZER (2 de chaque couleur)
- 4 cartes Joker
- 4 cartes Super Joker

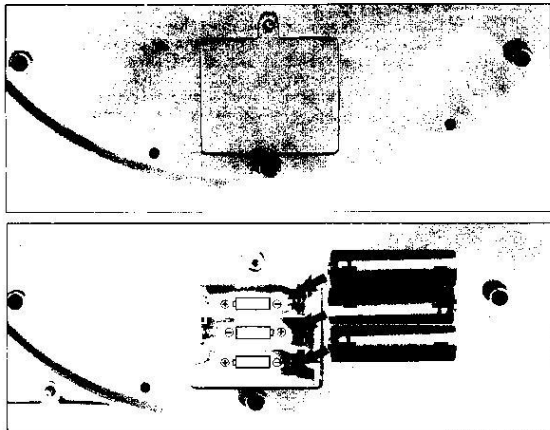
Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 09 25 (0,15 € TTC/mn).

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

But du jeu

À chaque manche, battez le chrono et vos adversaires en vous débarrassant le premier de toutes vos cartes ! Le vainqueur de la manche se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

INFORMATIONS AU SUJET DES PILES



Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

- Fonctionner avec 3 piles AA.
- Utiliser uniquement des piles alcalines pour une durée plus longue.
- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2012/19/EC). Consulter la rubrique pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.
- En cas de mauvais fonctionnement, vérifiez l'installation des piles.
- REMPLACER LES PILES LORSQU'ELLES SE DÉFORMENT OU QUE LES LUMIÈRES FAIBLISSENT.



MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbon-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

Préparation du jeu

Commutateur de vitesse

- 4 = secondes par tour
- 6 = 6 secondes par tour
- ∞ = Chrono arrêté : durée ou tour illimitée

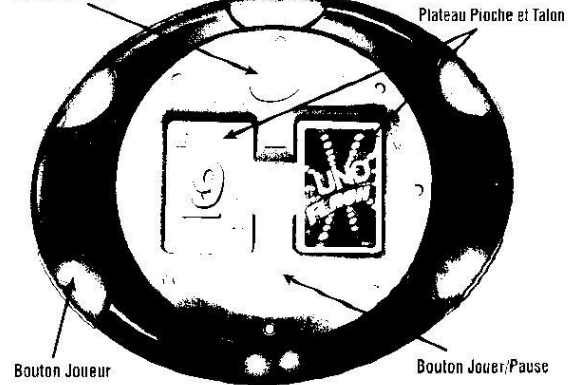


Interrupteur marche/arrêt

- I = Marche
- O = Arrêt
- X = Mode de démonstration

1. Avant de commencer, déterminer la vitesse de jeu souhaitée. Sélectionner la vitesse désirée à l'aide du commutateur de vitesse situé sous la base. Faire glisser l'interrupteur «marche/arrêt» sur la position «Marche». Retourner la base.
2. Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
3. Le donneur fait les cartes à l'aide de 7 cartes à chaque joueur.
4. Les cartes restantes sont placées, faces cachées, dans l'un des espaces du plateau prévu à cet effet pour former la PIOCHE.
5. La première carte de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON qui est placé dans l'autre espace vide de la base. REMARQUE : Si la première carte du TALON est une carte action (symbole), ces instructions particulières s'appliquent (voir chapitre CARTES ACTION).
6. Pour commencer chaque jeu, appuyer sur le bouton Joueur situé devant lui. Le bouton sur lequel chaque joueur appuiera pendant son tour personnel pendant toute la partie.
7. Pour commencer le jeu appuyer sur le bouton Jouer/Pause et l'unité sélectionnera immédiatement le premier joueur. C'est parti, à vous soyez attentif.

Bouton BUZZER



Bouton Joueur

Bouton Jouer/Pause

Pour reprendre le jeu ou pour le réinitialiser

Lorsque l'appareil est sur pause pendant la partie ou s'il se met en veille après une période d'inactivité, appuyer sur le bouton Jouer/Pause pour reprendre le jeu. Si l'un des boutons Joueur clignote, appuyer sur ce bouton pour que l'appareil sélectionne le joueur suivant.

Pour commencer une nouvelle partie, réinitialiser l'unité en maintenant les boutons Jouer/Pause et BUZZER enfoncés simultanément pendant trois secondes environ, jusqu'à ce que les lumières et les sons fonctionnent.

Jouons !

Lorsque le bouton d'un joueur s'allume, c'est son tour de jouer. Le chrono tourne !

Il doit alors récupérer la carte visible du TALON par une carte de sa main qui soit de même couleur ou qui porte le même numéro ou symbole que celle-ci (les symboles représentent des Cartes Action. Voir chapitre CARTES ACTION).

EXEMPLE : Si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur peut poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer un Joker (voir chapitre CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il tire une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser dans la foulée.

Les joueurs peuvent choisir de NE PAS jouer une carte. Ils doivent alors tirer une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, ils peuvent la poser dans la foulée, mais ils ne peuvent pas jouer une carte qu'ils avaient déjà en main.

Lorsqu'il a fini de jouer, le joueur doit appuyer sur le bouton Joueur. L'appareil se éteint alors immédiatement le joueur suivant. Attention, un même joueur peut jouer deux fois d'affilée.

Si le joueur n'appuie pas sur le bouton Joueur avant la fin du temps imparti, signalée par une sonnerie, il doit tirer deux cartes de la PIOCHE à titre de pénalité. Ces cartes viennent s'ajouter à celles que le joueur a déjà en main.

REMARQUE : Lorsqu'un joueur pose une carte BUZZER, il NE DOIT PAS appuyer sur le bouton Joueur mais sur le bouton BUZZER (voir « Carte BUZZER », au chapitre CARTES ACTION).

Cartes Action



Carte +2 - Lorsque cette carte est jouée, le prochain joueur sélectionné par l'appareil doit piocher 2 cartes et passer son tour (même si ce joueur reste inchangé). Le joueur qui pioche ces 2 cartes doit appuyer sur son bouton Joueur avant la fin du chrono, sinon il devra piocher 2 cartes supplémentaires. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte Passer - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Le joueur qui passe son tour ne doit pas oublier d'appuyer sur le bouton Joueur avant la fin du chrono. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte Joker - Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur d'un joueur. Son choix est annoncé dans la couleur demandée. La couleur doit être annoncée rapidement pour éviter les foudres du joueur suivant ! Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte Joker est retournée en début de jeu, le joueur désigné par l'appareil pour commencer choisit la couleur demandée.



Carte Super Joker - Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur demandée et le joueur suivant désigné par l'unité doit piocher 4 cartes et passer son tour (même si s'agit de lui !). Le joueur qui pioche les 4 cartes peut mettre l'appareil sur pause le temps de tirer ses cartes. Cette carte ne peut toutefois pas être jouée en toutes circonstances ! Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède **AUCUNE** carte de la **COULEUR** demandée (mais il peut l'utiliser si il possède une carte action ou une carte de chiffre identique). Si c'est la première carte piochée, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'un adversaire a bluffé avec une carte Super Joker (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tout, il devra tirer 4 cartes à la place du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, son adversaire devra tirer 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout) !



Carte BUZZER - Abattre cette carte permettra à chacun de se déterminer en regardant ! Dès que cette carte est posée, le joueur doit appuyer sur le bouton BUZZER de l'unité (et non sur le bouton Joueur). L'unité passe alors en mode Buzzer et tous les adversaires doivent s'empresser d'appuyer sur leur bouton Joueur. Le bouton du joueur le moins rapide se mettra alors à clignoter et ce joueur devra piocher 2 cartes de pénalité. Appuyer sur le bouton Joueur clignotant pour poursuivre le jeu. Si c'est la première carte piochée, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

AVERTISSEMENT : Si le joueur qui a posé cette carte appuie accidentellement sur le bouton Joueur au lieu du bouton BUZZER, l'action BUZZER est annulée et le jeu se poursuit normalement.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute « FIN » pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. Si

oublié, et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté sa dernière carte. Les points sont comptés (voir COMPTE DES POINTS) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant devra piocher 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

Comptage des points

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées (0 à 9)	Valeur faciale
Carte +2	20 Points
Passer	20 Points
BUZZER	20 Points
Joker	50 Points
Super Joker	50 Points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont battues et les joueurs commencent une nouvelle manche.

Vainqueur

Le **VAINQUEUR** est le joueur qui atteint 500 points le premier.

Autre mode de comptage des points

On peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.



VARIANTE : Cartes +2 et Super Joker ciblées

Vous préférez ne pas tout laisser au hasard ? Vous souhaitez conserver la maîtrise de la distribution des pénalités ? Vous aimeriez vous épargner au détriment de vos adversaires ? Cette autre façon de jouer les cartes +2 et Super Joker vous est destinée ! Cependant, tout le monde doit être d'accord pour jouer de la sorte avant d'entamer la partie. Lorsqu'un joueur pose l'une de ces Cartes Action, c'est à lui d'annoncer l'adversaire qui récupère de la pénalité au lieu de laisser ce choix à l'arbitrage aléatoire de l'appareil. Lorsqu'il le fait, le joueur ne doit pas appuyer sur le bouton Joueur mais sur le bouton Pause. Il peut aussi laisser le chrono filer pendant que l'adversaire désigné pioche le nombre de cartes voulus.



Illustration : © 2006 - pour le fabricant - tous droits réservés. Toute réimpression est formellement interdite.

M1002



M1002-0526