

Harry Potter™



UNO®

JEU DE CARTES

HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indices qui y sont associés sont des marques et copyrights de Warner Bros. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Droits de publication Harry Potter © J.K. Rowling.
MATTEL®

PART NUMBER: 42797-0824

CONTENU

110 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 «Draw 3» (prendre 3) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
- 8 cartes «Reverse» (sens inverse) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
- 8 cartes «Skip» (passer) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
- 4 cartes «Wild» (blanche)
- 4 cartes «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)
- 4 cartes «Beuglante» (blanche)
- 1 carte «Invisibilité» (blanche)

Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 500 points. Un joueur amasse des points en se débarrassant avant son (ses) adversaire(s) de toutes les cartes de sa main. Il accumule aussi des points en calculant les points des cartes de ses adversaires.

DÉROULEMENT

Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche de celle d'Harry Potter (31 juillet) est le donneur.

Une fois les cartes brassées, chaque joueur reçoit 7 cartes.

Le reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCART. S'il s'agit d'une carte Action, certaines règles s'appliquent (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit jouer une carte qui correspond à la carte de l'ÉCART, par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un «7 rouge», il doit jouer une carte rouge ou une carte de n'importe quelle couleur mais portant le chiffre 7. Il peut également jouer une carte blanche (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur n'a pas de carte qui correspond à la carte de l'ÉCART, il doit prendre une carte du TALON. S'il peut jouer la carte pignée, il peut le faire à ce moment.

Sinon, c'est au tour du joueur suivant. Un joueur peut décider de ne pas jouer une carte qui pourrait être jouée dans sa main. Dans ce cas, il doit piger une carte du TALON. Si cette carte peut être jouée, il peut le faire à ce moment, mais il ne peut jouer une carte de sa main après avoir pigné une carte du TALON.

FONCTIONS DES CARTES ACTION

Les fonctions des cartes Action et les situations où elles peuvent être jouées sont définies ci-dessous.

- **Carte «Draw 3» (prendre 3)** – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 3 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 3» (prendre 3). Si cette carte est pignée au début du jeu, les mêmes règles s'appliquent.
- **Carte «Reverse» (sens inverse)** – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulera alors vers la droite, et vice-versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Reverse» (sens inverse). Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche.
- **Carte «Skip» (passer un tour)** – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant *pass*e son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Skip» (passer un tour). Si elle est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et le joueur à la gauche de celui-ci commence.
- **Carte «Wild» (blanche)** – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra, incluant celle jouée à ce moment, s'il le veut. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte. Si une carte «Wild» blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit.
- **Carte « Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)** – C'est la meilleure carte du jeu. Le joueur qui la joue décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes du TALON et passer son tour. Malheureusement, cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle de l'ÉCART. Cependant, s'il a en main une carte du même chiffre ou encore des cartes Action, il peut jouer la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Un joueur qui détient une telle carte peut choisir de «ruser» et jouer la carte illégalement; cependant, certaines règles s'appliquent s'il se fait «prendre», (se référer aux PÉNALITÉS). Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet et une autre carte doit être retournée.
- **Carte «Beuglante» (blanche)** – Le joueur qui joue cette carte choisit un joueur qui devra crier quelles cartes il a dans sa main. Puis, le joueur à qui c'est le tour détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Les cartes «Beuglante» peuvent être jouées n'importe quand, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée. Quand un joueur doit crier quelles cartes il a dans sa main, il peut jouer une carte «Invisibilité» pour annuler l'effet de la carte «Beuglante». Dans ce cas, la personne qui joue la carte «Invisibilité» détermine alors la couleur avec laquelle le jeu

se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Le jeu se poursuit normalement.

- **Carte «Invisibilité» (blanche)** – C'est une carte de protection. Un joueur peut la jouer pour annuler l'effet de n'importe quelle carte action jouée à ses dépens. Le joueur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Cette carte peut aussi être jouée comme une carte blanche standard. Si cette carte est retournée en début de jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée.

FIN DU JEU

Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «*UNO*» (c'est-à-dire «un»). S'il ne le fait pas et qu'un autre joueur le remarque, il doit piger 2 cartes dans le TALON (se référer aux PÉNALITÉS). La manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes en main. Les points sont alors calculés (se référer au POINTAGE) et une nouvelle partie commence.

Si la dernière carte jouée est une carte «Draw 3» (prendre 3) ou une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4), le joueur suivant doit piger les 3 ou 4 cartes, selon le cas. Ces cartes sont comptées quand les points sont calculés.

Si les joueurs ont encore des cartes mais qu'il n'y a plus de TALON, les cartes du paquet sont mélangées et le jeu se poursuit.

POINTAGE

Le premier joueur à se trouver sans cartes se voit attribuer un nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main, soit :

• Toutes les cartes jusqu'à 9	Valeur indiquée
• Carte «Draw 3» (prendre 3)	20 points
• Carte «Reverse» (sens inverse)	20 points
• Carte «Skip» (passer un tour)	20 points
• Carte blanche	50 points
• Carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)	50 points
• Carte «Beuglante»	50 points
• Carte «Invisibilité»	50 points

LA VICTOIRE

Le GAGNANT est le premier joueur à obtenir 500 points. Cependant, on peut également accumuler les points qui restent à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Quand un des joueurs a accumulé 500 points, le joueur ayant le moins de points gagne.

PÉNALITÉS

Un joueur n'est pas pénalisé s'il a *oublié* de crier «*UNO*» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et s'il se reprend (et crie «*UNO*») avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «*UNO*» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et une fois que le joueur suivant a commencé à jouer. «Commencer un tour» signifie que le joueur a pris une carte du TALON ou qu'il a joué une carte de sa main.

Un joueur qui fait des suggestions de jeu aux autres joueurs *doit* piger 2 cartes du TALON.

Si un joueur joue une mauvaise carte et qu'un autre joueur le remarque, il *doit* reprendre sa carte et en prendre 2 autres dans le TALON. Le jeu se poursuit ensuite vers le prochain joueur.

Si une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) est jouée illégalement (c'est-à-dire si le joueur a en main une carte de la même couleur que celle sur le dessus de l'ÉCART) et que le joueur qui l'a jouée est pris, sa main doit d'abord être montrée à celui qui l'a pris en faute. Si la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée illégalement, le joueur en faute doit piger 4 cartes. Si la carte a été jouée correctement, le joueur qui a pris le joueur en faute doit piger 2 autres cartes en plus des 4 premières. Le défi ne peut être lancé que par le joueur qui doit piger 4 cartes après que la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée.

JEU À 2 JOUEURS, EN ÉQUIPES ET TOURNOIS À MANCHES MULTIPLES

PARTIE À 2 JOUEURS

Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :

1. Une carte «Reverse» (sens inverse) prend la même fonction qu'une carte «Skip» (passer un tour). Le joueur qui joue une carte «Reverse» (sens inverse) peut immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte «Skip» (passer un tour) peut immédiatement jouer une autre carte.
3. Quand l'un des deux joueurs joue une carte «Draw 3» (prendre 3) et que l'autre joueur a pigé les 3 cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Les règles du jeu UNO ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

EN ÉQUIPE

Les équipiers s'assoient l'un en face de l'autre. La manche se termine quand l'un des deux équipiers n'est plus dans le jeu. Tous les points des mains de leurs deux adversaires sont calculés et donnés à l'équipe gagnante.

VARIATION

À 4 joueurs, 4 manches peuvent être jouées; chaque joueur se joint alors à un autre pour former une équipe. Tous les joueurs tiennent le compte des points marqués par chaque équipe. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

À 8 joueurs, 2 parties séparées peuvent être jouées sur 2 tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour 4 manches (donc un total de 28 manches).

Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à 4 joueurs.

CHALLENGE UNO

Le pointage est établi en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé, 500 par exemple, il est éliminé de la partie. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ceux-ci jouent l'un contre l'autre. Lorsqu'un de ces joueurs atteint ou dépasse le nombre prédéterminé, il perd. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie (se référer aux règles spéciales pour les PARTIES À 2 JOUEURS).