

UNO[®] MASTER[™]

Chaque seconde compte avec le nouveau UNO

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 500 points au terme de plusieurs manches. Vous marquez des points à chaque fois que vous êtes le premier à vous débarrasser de toutes les cartes que vous avez en main.

CONTENU

112 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 INVERSION (2 de chaque couleur)
- 8 cartes PASSER (2 de chaque couleur)
- 4 cartes JOKER
- 4 cartes SUPER JOKER
- 4 cartes noires UNO (à retirer du paquet pour jouer)

Le sabot-minuteur UNO MASTER et 6 pieds en caoutchouc.

PREPARATION

Fixez les 6 pieds en caoutchouc sous le sabot dans les 6 trous prévus à cet effet.

UNO MASTER se joue avec les mêmes règles de base que UNO jeu de cartes, mais vous aurez un adversaire supplémentaire: le temps.

PRINCIPES DU JEU UNO

Si vous connaissez les règles du jeu de cartes UNO, vous pouvez passer directement au chapitre suivant.

Après avoir bien mélangé le paquet, chaque joueur pioche au hasard une carte. Celui qui pioche la carte qui a le chiffre le plus élevé sera le premier donneur (les cartes spéciales comptent pour zéro).

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, les cartes restantes constituent la pioche. Il retourne ensuite la première carte de la pioche pour former la base du talon.

Chacun votre tour, vous devez recouvrir la première carte du talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Par exemple, si la première carte du talon est un 7 rouge, vous pouvez jouer soit une carte rouge, soit un 7 de n'importe quelle couleur (si la première carte du talon est une carte spéciale, reportez-vous au chapitre CARTES SPECIALES). Vous pouvez aussi jouer une carte JOKER.

Si vous ne possédez pas de carte 'jouable', tirez la carte supérieure de la pioche. Si cette carte est 'jouable', vous pouvez la jouer immédiatement en la posant sur le talon; sinon passez votre tour en conservant cette carte supplémentaire en main. C'est alors le tour du joueur suivant.

C'est toujours la dernière carte jouée sur le talon qui vous sert de base pour jouer.

Lorsque vous jouez votre avant-dernière carte, vous devez annoncer à haute voix 'UNO', pour indiquer à vos adversaires qu'il ne vous reste qu'une seule carte en main. Si vous oubliez de le faire, et qu'un de vos adversaires s'en aperçoit, vous serez pénalisé de 2 cartes (voir chapitre PENALITES).

A votre tour, il vous est permis de ne pas jouer, même si vous possédez une carte 'jouable'. Tirez alors une carte de la pioche. Si elle est 'jouable', vous pouvez la jouer immédiatement. Dans ce cas, vous ne pouvez pas jouer une de celles que vous aviez en main avant de piocher.

Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit alors les scores de cette manche (voir chapitre SCORE) et on engage la manche suivante.

UNO MASTER

Après avoir distribué, le donneur place les cartes restantes dans le côté 'pioche' du sabot (voir la photo du couvercle) puis il prend la première carte de cette pioche et la pose face visible dans le côté opposé du sabot : elle sera la première carte du talon. C'est le joueur à gauche du donneur qui commence à jouer.

La particularité de UNO MASTER est de vous imposer un temps limité pour jouer. Vous pouvez choisir 3 vitesses de jeu différentes. Pour cela, faites glisser le bouton marqué 4, 6 ou 8 sur la position que vous souhaitez. Par exemple, si vous sélectionnez 6, chaque joueur aura 6 secondes pour jouer.

Pour mettre le jeu en route, appuyez sur le bouton UNO. Pour arrêter le jeu, appuyez sur le bouton UNO en le maintenant enfoncé pendant 1 seconde. Lorsque le jeu est en route, la lumière clignote et vous entendez une pulsation jusqu'à ce que le premier joueur appuie sur le bouton UNO.

A chaque fois que vous posez une carte sur le talon, vous devez appuyer sur le bouton UNO. Si le SBOING retentit pendant votre tour de jeu, vous devez piocher 2 cartes supplémentaires. En effet, vous avez dépassé le temps auquel vous aviez droit pour jouer. Si vous aviez eu le temps de poser une carte sur le talon, remettez-la dans votre jeu.

Lorsque vous piochez une ou plusieurs cartes parce que vous ne pouvez pas jouer ou parce que vous y êtes obligé par le joueur précédent (voir CARTES SPECIALES), vous devez aussi appuyer sur le bouton UNO après avoir pioché. Là aussi, si vous n'êtes pas assez rapide et que le SBOING retentit avant que vous n'ayez pioché vos cartes et appuyé sur le bouton UNO, piochez 2 cartes supplémentaires.

Dans les deux cas, après avoir pioché vos 2 cartes de pénalité, votre tour est terminé. Vient le tour du joueur suivant qui doit d'abord appuyer sur le bouton UNO avant de jouer.

CARTES SPECIALES

Certaines cartes ont une influence particulière sur le jeu.

Voici leur signification et les effets qu'elles produisent.



+ 2

Lorsque vous jouez cette carte, la personne suivante doit tirer 2 cartes dans la pioche et appuyer sur le bouton UNO, elle passe son tour. Si c'est la première carte du talon, c'est le joueur à gauche du donneur qui est concerné. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte '+ 2'.



INVERSION

Lorsque vous jouez cette carte, le sens du jeu change. Si le jeu évoluait jusque là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra évoluer maintenant dans le sens inverse... jusqu'à ce qu'une autre carte INVERSION soit jouée. Si c'est la première carte du talon : le donneur sera le premier à jouer et le jeu continuera avec le joueur assis à sa droite.

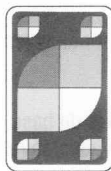
Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte INVERSION.



PASSER UN TOUR

Lorsque vous jouez cette carte, le joueur suivant passe purement et simplement son tour. Si c'est la première carte du talon, le premier à jouer sera alors le deuxième joueur assis à gauche du donneur.

Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte PASSER UN TOUR.



JOKER

Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez choisir de changer la couleur (annoncez votre choix en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Si c'est la première carte du talon, le joueur à gauche du donneur choisira alors la couleur de départ. Une telle carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si vous avez une autre carte jouable.



SUPER JOKER

C'est la meilleure carte du jeu : elle permet de pénaliser le joueur suivant tout en remplissant les fonctions de JOKER. Lorsque vous jouez cette carte, le joueur suivant doit tirer 4 cartes dans la pioche, appuyer sur le bouton UNO et passer son tour. **MAIS, vous ne pouvez jouer cette carte que si vous n'avez en main aucune carte de la couleur demandée.** Vous pouvez donc jouer cette carte même si vous avez en main une carte du même chiffre ou du même symbole.

Attention, avec une telle carte, vous pouvez bluffer, mais calculez vos risques ! (voir chapitre PENALITES). Si c'est la première carte du talon, le donneur en tire une autre pour la remplacer.

FIN D'UNE MANCHE

La manche est finie lorsqu'un joueur a joué sa dernière carte. S'il s'agit d'une carte '+2' ou SUPER JOKER, le joueur suivant devra tirer 2 ou 4 cartes dans la pioche, avant que l'on établisse les scores.

N.B. : Si la pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (sauf la dernière carte, qui servira de continuité).

SCORE

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main à cet instant. On compte les points de la manière suivante :

| | |
|---|----------------------------|
| Toutes les cartes numérotées de 0 à 9 : | Valeur faciale (0,1.....9) |
| + 2 | 20 points |
| INVERSION | 20 points |
| PASSER UN TOUR | 20 points |
| JOKER | 50 points |
| SUPER JOKER | 50 points |

LE GAGNANT

Le vainqueur est le joueur qui à l'issue de plusieurs manches atteint 500 points.

Cependant, pour plus d'équité, vous pouvez également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est alors le vainqueur.

PENALITES

- Tout conseil intempestif sera pénalisé de 4 cartes à tirer dans la pioche !
- N'oubliez pas de dire UNO au moment où vous jouez votre avant-dernière carte. Si vous oubliez de le dire et qu'un joueur vous le fait remarquer, prenez 2 cartes supplémentaires dans la pioche. Si vous réalisez votre oubli avant vos adversaires, dites vite UNO, et dans ce cas, vous ne serez pas pénalisé. De même, dès que le joueur suivant commence à jouer - dès qu'il pioche une carte ou qu'il prend une carte de sa main pour la poser sur le talon - vous ne pouvez plus être pénalisé pour avoir oublié de dire UNO.

- Lorsque vous jouez une carte SUPER JOKER, le joueur suivant, qui va donc être pénalisé en devant tirer 4 cartes au talon, peut ne pas vous croire. Dans ce cas, montrez-lui votre jeu. Vous n'êtes pas pénalisé si le SBOING retentit pendant la vérification.

- Si vous n'aviez pas le droit de jouer la carte SUPER JOKER, vous devez piocher 4 cartes.

- Par contre, si vous aviez effectivement le droit de jouer cette carte, le joueur suspicieux prendra bien les 4 cartes, plus 2 supplémentaires pour avoir douté de votre bonne foi.

Alors un conseil, **bluffez à bon escient !**

- Si vous appuyez sur le bouton avant d'avoir joué ou pioché une carte, vous devez piocher 2 cartes supplémentaires dans la pioche.

- Rappel : si le SBOING retentit pendant votre tour de jeu, vous devez piocher 2 cartes de pénalité. Vous pouvez décider en début de partie de piocher 4 cartes au lieu de 2 si vous souhaitez augmenter la tension du jeu.

PARTIE A 2 JOUEURS

Si vous jouez seulement à 2, les règles suivantes s'appliquent :

1. Le fait de jouer une carte 'INVERSION' ou 'PASSER UN TOUR' revient à avoir la possibilité de rejouer immédiatement une seconde carte.
2. Le fait de jouer une carte '+2' ou SUPER JOKER pénalise l'adversaire qui doit tirer 2 ou 4 cartes dans la pioche, et permet de rejouer immédiatement une seconde carte.

A vous de jouer !

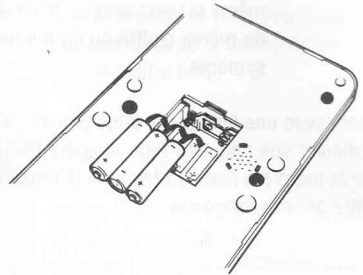
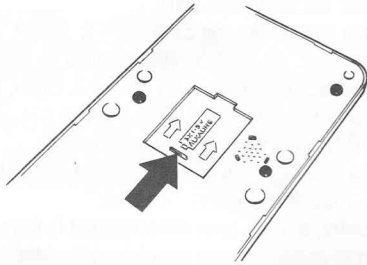
RECOMMANDATIONS CONCERNANT LES PILES

UNO MASTER nécessite 3 piles LR6 (non fournies). Dévissez le couvercle du compartiment à piles sous le sabot. Insérez les 3 piles comme indiqué. Remettez le couvercle en place et revissez-le correctement en vous

assurant qu'il ne puisse plus s'ouvrir.

- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Pour une meilleure longévité, n'utilisez que des piles alcalines.
- Si le produit ne fonctionne pas, vérifiez que les piles ont été insérées correctement et qu'elles ne sont pas épuisées.
- Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
- Ne mélangez pas des piles alcalines et standard (carbon-zinc).
- Ne mélangez pas des piles neuves et usagées.

- Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité.
- Les piles épuisées doivent être enlevées du jeu.
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Retirez les piles du jeu avant une période de non-utilisation prolongée.
- Conservez ces instructions car elles comportent des informations importantes.



© 1997 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc.
UNO et UNO MASTER sont des marques déposées de Mattel, Inc.
Printed in Italy.