

F

RÈGLES DU JEU

OBJECTIF

Retirer un bloc et le placer au sommet de la tour sans la faire tomber! Vous lancez le dé UNO pour déterminer quel bloc retirer. Le dé UNO peut aussi changer le sens du jeu ou obliger un adversaire à enlever deux blocs à la fois!

MISE EN PLACE DU JEU

Désignez la personne qui jouera en premier. Le premier joueur est chargé de construire la tour. Sur un surface plane, il empile les blocs 3 par 3 à angle droit. Le plateau sert à aligner les blocs, comme indiqué. Le plateau permet également de ranger les blocs une fois le jeu fini. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

LANCER LE DÉ UNO

Si un NOMBRE et une COULEUR apparaissent, retirez un bloc de la même couleur ou un bloc de numéro identique.

Ne touchez jamais aux blocs du sommet. Placez le bloc retiré à angle droit au sommet de la tour. Vous devez toujours compléter une ligne de 3 blocs avant de commencer une autre ligne.

Si \rightleftarrows apparaît, ne retirez pas de bloc. Passez simplement le dé au joueur suivant, en changeant le sens du jeu. C'est à ce joueur de lancer le dé.

Si 2+ apparaît, ne retirez pas de bloc. C'est au joueur suivant de retirer et d'empiler deux blocs, de n'importe quelle couleur. Une fois les blocs empilés, le joueur suivant lance le dé.

PAR AILLEURS

- Vous ne devez utiliser qu'une seule main pour retirer les blocs.
- Vous pouvez toucher n'importe quel bloc pour vérifier s'il bouge. Mais vous êtes obligés de le remettre en place avant de toucher un autre bloc. Tout joueur peut demander à ce que la tour soit redressée (toujours d'une seule main).
- Un joueur a fini de jouer dès qu'il passe le dé.

FIN DE PARTIE

Le premier à faire tomber la tour a perdu. Le gagnant est le joueur qui a lancé le dé avant lui.

D

SPIELREGELN

ZIEL DES SPIELS...

ist es, den Turm nicht einstürzen zu lassen. Der UNO-Würfel wird gerollt, um festzustellen, welcher Block entsprechender Farbe oder Zahl aus dem Turm gezogen und oben aufgelegt werden muß. Der UNO-Würfel kann die Spielrichtung umkehren - oder einen Mitspieler dazu zwingen, zwei Blöcke herauszuziehen.

SPIELVORBEREITUNG

Zuerst wird der Spieler ausgewählt, der anfangen soll. Dieser Spieler muß den Turm bauen. Auf einer ebenen Fläche werden Lagen bestehend aus je drei Blöcken gelegt, die, wie dargestellt, jeweils im rechten Winkel zu den darunterliegenden Blöcken gelegt werden. Der Stapelwinkel wird wie dargestellt dazu benutzt, den Turm gerade auszurichten. Er kann jedoch auch dazu verwendet werden, um die Blöcke wieder in der Verpackung zu verstauen. Das Spiel beginnt im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

WÜRFELN MIT DEM UNO-WÜRFEL

Wird eine ZAHL gewürfelt, so wird entweder ein Block der gleichen Farbe oder ein Block mit der gewürfelten Zahl herausgezogen. Ein Block darf nur aus den Lagen unterhalb der obersten Lage des Turms entfernt werden. Dieser Block wird dann oben auf den Turm gelegt, wiederum im rechten Winkel zu der darunterliegenden Lage. Eine 3-Blöcke-Lage muß komplett sein, bevor die nächste begonnen wird.

Wird ein RETOUR gewürfelt, wird kein Block herausgezogen. Der Würfel wird einfach an den nächsten Spieler in entgegengesetzter Spielrichtung weitergegeben. D.h., wurde der Würfel bis dahin nach links weitergegeben, wird er nun nach rechts weitergegeben und umgekehrt. Der Würfel wird solange in der neuen Richtung weitergegeben, bis erneut ein RETOUR gewürfelt wird. Der Spieler muß würfeln, wenn er an der Reihe ist.

Wird ein ZIEH ZWEI gewürfelt, werden von diesem Spieler keine Blöcke herausgezogen. Der nächste Spieler muß mit dem Würfel aussetzen und zwei Blöcke irgendeiner Farbe aus dem Turm ziehen und oben auflegen. Danach wird der Würfel weitergegeben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Es darf immer nur eine Hand benutzt werden, um einen Block herauszuziehen; die Hand darf dabei jedoch gewechselt werden.
- Jeder Block darf berührt werden, um einen losen Block zu finden. Der Block muß jedoch (mit nur einer Hand) wieder in die ursprüngliche Position gebracht werden, bevor der nächste Block berührt wird. Der Turm kann immer dann ausgerichtet werden, wenn ein Spieler dies für notwendig hält, solange nur eine Hand benutzt wird.

SPIELENDEN

Der Spieler, der den Turm zu Fall bringt, verliert. Sieger ist der Spieler, der vor dem Verlierer den letzten Block oben aufgelegt hat.

Mattel Canada Inc., Toronto, Canada M8Z 4N7

Mattel U.K., Ltd., Meridian West, Leicester LE3 2WT

Mattel France, S.A., B.P. 23, 94310 Orly.

Mattel B.V. Benelux. Amsterdam, Brussels, Bruxelles.

Mattel GmbH, 6072 Dreieich, Germany.

Mattel Toys Srl, 28040 Oleggio Castello, Italy.

Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern.

Mattel España, S.A., 08036 Barcelona, N.I.F. A08*842809