


3+**2-4****CONTENU****28 figurines UNO Moo !™**

- | | |
|---|--|
|  4 vaches - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleue, 1 verte |  4 moutons - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleu, 1 vert |
|  4 cochons - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleu, 1 vert |  4 poules - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleue, 1 verte |
|  4 chiens - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleu, 1 vert |  4 mouffettes - 1 rouge, 1 jaune, 1 bleue, 1 verte |
|  4 fermiers (Joker) - blancs | |

**4 "meules de foin"****1 "grange" / mallette de transport**

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° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé).

En dehors des États-Unis, merci de consulter l'annuaire téléphonique afin de trouver les informations concernant le bureau Mattel le plus proche.

BUT DU JEU

Faire rentrer toutes ses figurines dans la grange en premier !

PRÉPARER LE JEU

1. Placer toutes les figurines dans la grange et les mélanger.
2. Chaque joueur prend une meule de foin. Le joueur positionne sa meule de foin devant lui de sorte qu'il puisse cacher ses figurines derrière, à l'abri du regard des autres joueurs.
3. Chaque joueur pioche 5 figurines dans la grange. Les joueurs placent leurs figurines derrière leur meule de foin.
4. Un joueur prend une figurine dans la grange et ferme le toit. Il place la figurine sur la porte de la grange, sur le côté, comme illustré.



← Meule de foin

5. Le plus jeune joueur commence à jouer.

Porte de la grange →



Grange

COMMENT JOUER

- Pendant son tour, le joueur doit comparer ses figurines avec la figurine située sur la porte de la grange. Il choisit alors parmi ses figurines celle qui va lui correspondre, soit au niveau de la couleur, soit au niveau de l'espèce animale, puis il la joue.

Exemple :

Si l'animal sur la porte de la grange est une VACHE BLEUE, il peut jouer n'importe quel animal BLEU OU une VACHE de n'importe quelle couleur.



- Le joueur peut également être amené à jouer une des deux **FIGURINES SPÉCIALES**.



Moufette (+2) : si le joueur joue une moufette, le joueur suivant doit **PIOCHER 2** figurines dans la grange et il passe son tour ! Une moufette peut uniquement être jouée si le joueur précédent a joué une figurine d'une couleur similaire ou une moufette d'une autre couleur.



Fermier (Joker) : à la place de jouer une figurine qui correspond à celle jouée par le joueur précédent en terme de couleur ou d'espèce animale, le joueur peut jouer un fermier. Les fermiers sont des figurines **JOKER**, ce qui signifie qu'elles peuvent remplacer n'importe quelle autre figurine et qu'elles peuvent être jouées à tout moment pendant le tour d'un joueur. Après avoir joué un fermier, le joueur doit également choisir la couleur demandée. **REMARQUE :** si le fermier est la première figurine placée sur la porte de la grange au début du jeu, c'est au joueur qui entame la partie de choisir la couleur demandée.

- Lorsqu'un joueur joue une figurine, il doit pousser la figurine sur la porte à l'intérieur de la grange, puis placer la sienne à la place. Le joueur suivant devra alors tenter de faire correspondre une de ses figurines à cette figurine.
- Si le joueur n'a pas de figurine correspondant à celle située sur la porte ou qu'il ne possède pas de fermier, il doit piocher 1 figurine dans la grange. Si la figurine qu'il a piochée correspond en terme de couleur ou d'espèce animale, ou si c'est un fermier, il peut la jouer immédiatement. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.
- Le tour d'un joueur se termine donc soit quand il joue une figurine, soit quand il en pioche une. Le jeu se poursuit avec le joueur à gauche du précédent (dans le sens des aiguilles d'une montre).

CRIER "UNO Moooooooo !"

Lorsqu'il ne lui reste plus qu'une seule figurine, le joueur doit crier "UNO Moooooooo !" ("UNO" signifie "un") avant que la figurine ne touche la porte de la grange. S'il ne crie pas "UNO Moooooooo !" et qu'un de ses adversaires s'en aperçoit avant que le joueur suivant ne joue ou ne pioche, il doit piocher 2 figurines dans la grange.

S'il ne crie pas "UNO Moooooooo !" et qu'aucun de ses adversaires ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant ne commence à jouer, il ne doit pas piocher. Un joueur commence son tour soit en jouant une figurine, soit en piochant une figurine.

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à faire rentrer TOUTES ses figurines dans la grange remporte la partie ! Donc quand un joueur place sa toute dernière figurine sur la porte de la grange, il a gagné !

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. [Mattel U.K. Ltd.](http://Mattel.U.K.Ltd.), Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Imported by/ Importé par: Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

N7793-0721

