



Contenu

1 roue UNO™ Wizz

112 cartes réparties ainsi :

19 cartes bleues - de 0 à 9 (dont 5 cartes Wizz numérotées de 1 à 5)

19 cartes vertes - de 0 à 9 (dont 5 cartes Wizz numérotées de 1 à 5)

19 cartes rouges - de 0 à 9 (5 cartes Wizz numérotées de 1 à 5)

19 cartes jaunes - de 0 à 9 (5 cartes Wizz numérotées de 1 à 5)

8 cartes +2 - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune

8 cartes Inversion - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune

8 cartes Passer - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune

4 cartes Joker

4 cartes Super Joker

4 cartes de référence

But du jeu

Accumuler 500 points pour gagner la partie ! Pour accumuler des points, il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant son ou ses adversaires. On obtient aussi des points si l'adversaire a encore des cartes en main.

Préparation

Placez les cartes de référence tout près. Elles aident à identifier les icônes apparaissant sur la roue.

Chaque joueur prend une carte.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur.

Les cartes sont battues et le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

Le reste des cartes est placé face cachée au centre de la roue pour former une PIOCHE.

La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON, qui doit être également placé au centre de la roue.

Jouons !

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Il doit recouvrir la carte supérieure 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 carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer un Joker (voir chapitre CARTES ACTION).

Si la carte avec un chiffre comporte un motif de tourbillon, il s'agit d'une carte Wizz et une règle spéciale sera appliquée. (Se référer à la section CARTES WIZZ.)

Si le joueur ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, il tire une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

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.

Fonctions des Cartes Actions



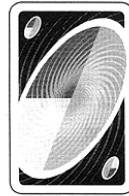
Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 2 cartes de la pioche et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Si le jeu évoluait dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra évoluer dans le sens inverse, et vice versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur jouera en premier, puis le jeu continuera vers la droite au lieu de la gauche.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. 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, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le 2ème joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



Carte JOKER – Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut choisir de changer la couleur (il annoncera son choix en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte du talon, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.



Carte Super Joker – Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la prochaine couleur à jouer, et le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passer son tour. Si c'est la première carte du talon, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

Remarque : Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède aucune carte de la couleur demandée. À l'inverse, il peut la jouer s'il possède une carte action ou une carte dont le chiffre est identique à celui du talon.



Carte WIZZ (20) – Cinq cartes de chaque couleur (portant un chiffre de 1 à 5) sont illustrées d'un motif de tourbillon (semblable à une empreinte de pouce) autour du chiffre. Ce motif indique qu'il s'agit de cartes WIZZ. Un joueur peut jouer une carte Wizz comme il jouerait une carte portant un chiffre ordinaire. Cependant, quand une carte Wizz est jouée, le joueur suivant doit faire tourner la roue.

Lorsqu'un joueur fait tourner la roue, il ne peut pas jouer de carte. (Voir LA ROUE UNO WIZZ.)

La roue UNO™ WIZZ

Si le joueur précédent a joué une carte WIZZ, le joueur suivant doit faire tourner la roue et exécuter l'action représentée par l'icône vers lequel pointe la flèche.



Presque UNO™ – Le joueur qui a fait tourner la roue doit se débarrasser de toutes ses cartes sauf 2.



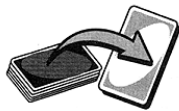
1 chiffre en moins – Le joueur qui a fait tourner la roue choisit un chiffre figurant sur une de ses cartes et il peut mettre dans le talon toutes les cartes de sa main portant le même chiffre. Il peut garder certaines cartes portant le même chiffre s'il le désire.



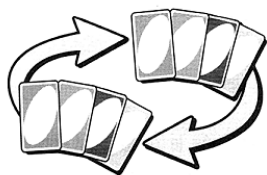
1 couleur en moins – Le joueur qui a fait tourner la roue choisit une couleur d'une de ses cartes et il peut mettre dans le talon toutes les cartes de la même couleur qu'il a dans sa main. Il peut garder certaines cartes de la même couleur s'il le désire.



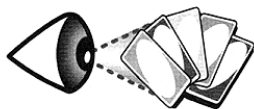
Carte rouge – Le joueur doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il pioche une carte rouge (ou une carte JOKER). Il doit garder toutes les cartes qu'il a piochées.



Carte bleue – Le joueur doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il pioche une carte bleue (ou une carte JOKER). Il doit garder toutes les cartes qu'il a piochées.



Échange de mains – Chaque joueur échange sa main avec le joueur à sa gauche. Si un joueur reçoit une main ne contenant qu'une seule carte, il doit crier «UNO» ou alors, il devra prendre 2 cartes.



Main visible – Le joueur doit montrer sa main à tous les autres joueurs, puis le jeu reprend normalement.



La Guerre – Tous les joueurs montrent en même temps leur carte portant le chiffre le plus élevé (s'ils ont une carte portant un chiffre). Le joueur qui possède la carte portant le chiffre le plus élevé peut mettre cette carte dans le talon ; tous les autres joueurs doivent garder leur carte. S'il y a égalité, les joueurs montrent leur carte portant le prochain chiffre le plus élevé et le gagnant met les cartes qu'il a montrées pendant la Guerre dans le talon. La partie se poursuit avec le joueur suivant le gagnant (dans l'ordre actuel du jeu).



UNO™ WIZZ – Tous les joueurs doivent essayer de crier «UNO WIZZ» en premier. Le joueur qui réussit peut mettre une carte de son choix dans le talon. La partie se poursuit avec le joueur suivant le gagnant (dans l'ordre actuel du jeu).

Si un joueur peut mettre plusieurs cartes dans le talon après avoir fait tourner la roue, il peut décider quelle carte il mettra sur le dessus du talon ; cela aura une incidence sur le tour du joueur suivant. Il peut ainsi changer la couleur, le chiffre ou le symbole en jeu.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute «<UNO>> pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie, 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 MARQUAGE 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 tirer 2 ou 4 cartes de la pioche. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points. Si la dernière carte jouée est une carte WIZZ, le joueur suivant doit faire tourner la roue et exécuter l'action indiquée par la flèche. Ainsi toute carte piochée ou mise dans le talon influencera le total des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON sera mélangé (à l'exception de la dernière carte jouée) et le jeu reprendra.

Marquage

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 à 9	Valeur faciale (0,1...9)
Carte +2	20 points
Carte Inversion	20 points
Carte Passer	20 points
Carte Joker	50 points
Carte Super Joker	50 points

Le Vainqueur

Traditionnellement, le VAINQUEUR est le joueur qui à l'issue de plusieurs manches atteint 500 points. Cependant, on peut 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 déclaré vainqueur.

Autres façons de jouer

Au début du jeu, les joueurs peuvent déterminer le nombre de points à atteindre (par exemple 250 au lieu de 500) de façon à faire des parties plus courtes ou plus longues. **Les joueurs peuvent aussi choisir de jouer sans tenir compte des points. Le gagnant de la partie sera celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes en premier.**



© 2005 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 ? TTC/mn) ou www.allomattel.com
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels.
Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697.

K5729-0721

