

UNOTM junior



Jeu de cartes

CONTIENT

56 cartes réparties comme suit :

- 10 cartes animal bleues numérotées de 1 à 9
- 10 cartes animal vertes numérotées de 1 à 9
- 10 cartes animal rouges numérotées de 1 à 9
- 10 cartes animal jaunes numérotées de 1 à 9
- 4 cartes +1 (1 de chaque couleur)
- 4 cartes +2 (1 de chaque couleur)
- 4 cartes Passer (1 de chaque couleur)
- 4 cartes Joker

NIVEAU 1

Ce jeu est destiné aux enfants entre 3 et 6 ans. Il est conseillé de commencer au Niveau 1, puis lorsque les enfants se familiarisent avec ce niveau, de passer au Niveau 2.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

Retirer toutes les cartes action (voir CARTES ACTION) du jeu et distribuer 5 cartes à chaque enfant. Chaque enfant place ses cartes devant lui, face visible afin d'être aidé si nécessaire.

COMMENT JOUER

Après avoir distribué les cartes, placer les cartes restantes face cachée pour former la PIOCHE. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON.

Le jeu commence avec le joueur le plus jeune, les autres jouent à leur tour en recouvrant la carte supérieure du TALON par une carte de même couleur ou de même animal. Chaque animal est associé à un chiffre. Suivant l'âge de l'enfant, celui-ci peut nommer l'animal ou le chiffre.

EXEMPLE : Si la carte du TALON est rouge/tigre (N° 7), le joueur suivant doit poser n'importe quelle carte rouge, ou un tigre (N°7) de n'importe quelle couleur.

Si le joueur ne peut poser aucune de ses cartes, il tire une carte de la PIOCHE. Si la carte peut être jouée, il la pose. Dans le cas contraire, le joueur suivant situé à sa gauche prend la main.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, les cartes sont mélangées et le jeu se poursuit.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes les cartes de sa main a gagné.

NIVEAU 2

Pour le niveau 2, mélanger les cartes action dans le jeu.

CHOISIR UN DONNEUR

Chaque joueur pioche une carte tour à tour. Le joueur qui a pioché le chiffre le plus élevé commence. Les cartes action valent zéro point.

COMMENT JOUER

Chaque joueur reçoit 5 cartes puis le jeu de cartes restant est placé face cachée pour former la PIOCHE. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON. S'il s'agit d'une carte action, celle-ci est remplacée sous le talon puis une autre carte est piochée. Au lieu d'étaler ses cartes devant soi et face visible, l'enfant garde ses cartes dans sa main.

CARTES ACTION



CARTE +1

Cette carte peut être jouée après une carte de même couleur ou de même animal. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 1 carte puis passer son tour.



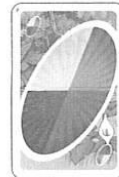
CARTE +2

Cette carte peut être jouée après une carte de même couleur ou de même animal. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes puis passer son tour.



CARTE PASSER

Cette carte peut être jouée après une carte de même couleur ou de même animal. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour.



CARTE JOKER

Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur décide d'une couleur pour poursuivre le jeu, y compris celle qui est actuellement jouée. Une carte JOKER peut être jouée même si le joueur possède une autre carte jouable dans sa main.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit annoncer à voix haute « UNO ». S'il ne l'annonce pas, il doit reprendre deux cartes de la PIOCHE. Ceci se produit uniquement si un des autres joueurs le remarque.

Si un joueur oublie de dire « UNO » avant que son avant-dernière carte ne touche le TALON mais se rattrape (en disant « UNO ») avant d'être pris sur le fait, il n'a pas besoin de piocher deux cartes de pénalité.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné !

UNO® Junior – Que le plus chanceux gagne !