



UNO[®] MASTER

Pour 2 à 10 joueurs,
âgés de 7 ans et plus

CONTENU

108 cartes réparties comme suit:
19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
8 cartes +2 (2 de chaque couleur)
8 cartes PASSER (2 de chaque couleur)
8 cartes INVERSION (2 de chaque couleur)
4 cartes JOKER
4 cartes SUPER JOKER
Le sabot-minuteur UNO MASTER et 6 pieds en caoutchouc.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à marquer 500 points. Pour marquer des points, débarrassez-vous de vos cartes avant vos adversaires, et chaque carte qui leur restera en main vous rapportera des points.

PREPARATION DU JEU

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.

Mélanger soigneusement les cartes. Chaque joueur en tire une au hasard; celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (à ce moment du jeu, les cartes spéciales ont pour valeur zéro).

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Il fait une pile avec le reste des cartes, faces cachées: elle constituera

la pioche.

Il retourne la première carte de la pioche, pour la poser face visible à côté de la pioche, afin de constituer le talon. Cette carte sert comme base de départ. Si c'est une carte spéciale, certaines conventions particulières sont applicables (voir chapitre CARTES ACTION).

Le premier joueur est celui situé à gauche du donneur. 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 plus loin).

Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut la jouer en la posant sur le talon; sinon il passe son tour, en conservant bien évidemment cette carte supplémentaire.

A votre tour, il vous est permis de ne pas jouer, même si vous possédez une carte jouable. Il vous faut alors tirer une carte de la pioche. Si elle est jouable, vous pouvez la jouer immédiatement.

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.

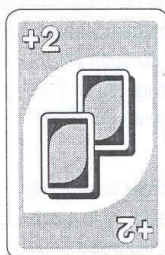
Lorsque le jeu est en route, la lumière clignote et vous entendez une pulsation jusqu'à ce que le premier joueur appuie sur le bouton UNO.

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.

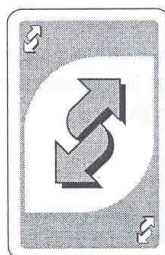
Lorsque vous piochez une ou plusieurs cartes parce que vous ne pouvez pas jouer ou parce que vous y êtes obligé par le joueur précédent (voir CARTES SPECIALES), vous devez aussi appuyer sur le bouton UNO après avoir pioché. Là aussi, si vous n'êtes pas assez rapide et que le SBOING retentit avant que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

LES CARTES ACTION



+2
Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit prendre 2 cartes dans la pioche et passer son tour. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si c'est la première carte du talon, l'effet s'applique au premier joueur.



INVERSION
Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Si le jeu évoluait jusque-là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors évoluer dans le sens inverse... jusqu'à ce qu'une autre carte INVERSION soit jouée.
Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte INVERSION.
Si c'est la première carte du talon, le premier joueur sera le joueur situé à droite du donneur.

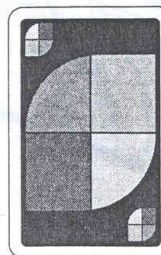


PASSER

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe purement et simplement son tour.

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

Si c'est la première carte du talon, le premier joueur sera alors le 2^{ème} joueur situé à gauche du donneur.

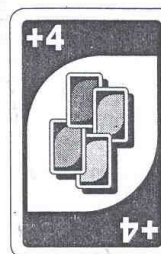


JOKER

Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (il annoncera son choix en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée.

Une telle carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte (peu importe le numéro).

Si c'est la première carte du talon, le donneur choisira la couleur de départ.



SUPER JOKER

C'est une carte bien particulière: elle permet de pénaliser le joueur suivant tout en remplissant les fonctions de la carte JOKER. Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 4 cartes dans la pioche et passer son tour. MAIS cette carte ne peut être jouée par un joueur que s'il n'a en main aucune carte de la couleur demandée - il peut posséder une carte avec le bon numéro ou une carte Action jouable. Avec une telle carte, il est possible de bluffer... cependant, calculez vos risques! (voir chapitre PENALITES).
Si c'est la première carte du talon, il faut en tirer une autre.

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 l'oublie, et qu'un de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, il doit alors tirer 2 cartes de pénalité dans la pioche (Voir chapitre PENALITES).

La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté 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 de compter ses points).

Le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. On établit les scores de cette manche (voir chapitre SCORES) et on engage la manche suivante.

La pioche est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (à l'exception de la dernière carte jouée).

Rappel : si le SBOING retentit pendant votre tour de jeu, vous devez piocher 2 cartes de pénalité.

SCORES

Le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que tous 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	20 points
JOKER	50 points
SUPER JOKER	50 points

LE GAGNANT

Traditionnellement, le vainqueur est le joueur qui à l'issue de plusieurs manches atteint 500 points. Cependant, pour plus d'équité, 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.

PENALITES

Tout commentaire ou tout conseil intempestif pourra être pénalisé par 2 cartes à tirer dans la pioche!

Si un joueur joue une carte à mauvais escient et que ses adversaires s'en aperçoivent, le joueur tirera 2 cartes de la pioche.

Si un joueur oublie de dire UNO quand il n'a plus qu'une carte en main, et que ses adversaires le remarquent, il tirera 2 cartes dans la pioche (pour réagir, ses adversaires doivent attendre que son avant dernière carte ait touché le talon, de même ils doivent le faire avant que le joueur suivant n'ait jeté sa carte).

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.

UNO A DEUX JOUEURS

Voici quelques règles spécifiques pour un jeu à 2.

1. Jouer une carte INVERSION revient à jouer une carte PASSER. Dans les 2 cas, le joueur qui joue cette carte rejoue immédiatement.
2. Quand un joueur joue une carte +2, il rejoue dès que l'autre joueur a pioché ses 2 cartes. Ceci s'applique également à la carte SUPER JOKER.

JEU PAR EQUIPES

Les partenaires ne doivent pas être assis l'un à côté de l'autre. Dès que l'un des partenaires n'a plus de cartes en main, la manche est terminée. Les points des 2 partenaires sont totalisés ensemble.

A 4 joueurs, on peut jouer 4 manches en changeant de partenaire à chaque manche. Chaque joueur totalise les points gagnés à chacune des manches. Celui qui à l'issue des 4 manches obtient le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

UNO CHALLENGE

Chaque joueur totalise le nombre de points qui lui reste en main en fin de manche. Dès qu'un joueur atteint un nombre de points fixé à l'avance - par exemple 500 pts - il est éliminé du jeu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

VARIANTES

UNO CUMULATIF

1. Quand un joueur joue une carte +2, le joueur suivant peut jouer une carte +2 sans avoir à piocher 2 cartes et à passer son tour, l'effet des 2 cartes se cumule et s'applique au prochain joueur qui doit piocher 4 cartes.
2. Quand un joueur joue une carte SUPER JOKER, le joueur suivant peut jouer une autre carte SUPER JOKER, forçant le joueur suivant à piocher 8 cartes. En cas de pénalité si le joueur a bluffé, il devra piocher un nombre de cartes en rapport avec le nombre de cartes jouées.
3. Les joueurs peuvent continuer à jouer des cartes +2 et SUPER JOKER aussi longtemps qu'ils en ont en main. Par exemple, si 4 joueurs consécutifs jouent une carte +2, le joueur suivant devrait piocher 8 cartes.
4. A votre tour de jeu, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte +2 ou SUPER JOKER à la fois.

UNO 7-0

1. A chaque fois qu'un 0 est joué, tous les joueurs donnent leurs cartes au joueur suivant, et ce dans le sens du jeu.

2. A chaque fois qu'un joueur joue un 7, il doit échanger son jeu avec le joueur de son choix.

UNO SAUTE-MOUTON

Si vous avez en main exactement la même carte (couleur et numéro) que la carte qui apparaît au talon, vous pouvez la jouer immédiatement, même si ce n'est pas votre tour de jouer. Le jeu continue à partir du joueur qui a court-circuité le jeu.

Si vous court-circuitiez le jeu avec une carte Action, votre carte annule la première jouée.

Pour un jeu encore plus mouvementé, vous pouvez combiner plusieurs de ces règles. Si certaines d'entre elles vont à l'encontre l'une de l'autre, définissez la meilleure façon de jouer en suivant votre bon sens.

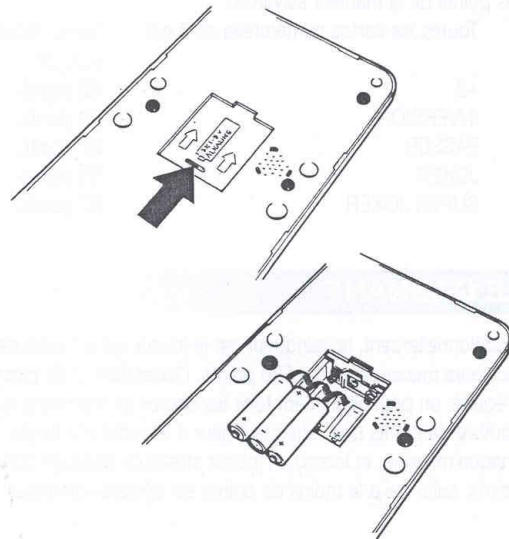
Imprimé en Italie.
©1999 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
Le logo Mattel logo est une marque déposée de Mattel, Inc.
UNO est une marque déposée de Mattel, Inc.



© 1999 Mattel, Inc. Tous droits réservés.
UNO est une marque déposée de Mattel, Inc.
Le logo Mattel est une marque déposée de Mattel, Inc.
Printed in Italy.

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 (carbone-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.