



UNO™ EXTREME!

Jeu

CONTIENT :

- 112 cartes réparties comme suit :
 - 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
 - 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
 - 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
 - 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
 - 8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
 - 4 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
 - 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
 - 8 cartes Poser Tout (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
 - 4 cartes Joker
 - 4 cartes Coup Extrême
 - 3 cartes à customiser
 - 1 carte Appuyer 4 fois
- Distributeur de cartes
Couvercle du distributeur de carte
Instructions

REMARQUE : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

INFORMATION DESTINÉE AUX ADULTES : si les cartes glissent sur le rouleau et ne sont pas propulsées, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool dénaturé.

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.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

REMPACEMENT DES PILES

UNO Extrême fonctionne avec 3 piles alcalines C (LR14) (non fournies). Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni) et le retirer.
2. Insérer 3 piles alcalines C (LR14) dans le compartiment comme illustré. (voir Image 1)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes en place, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

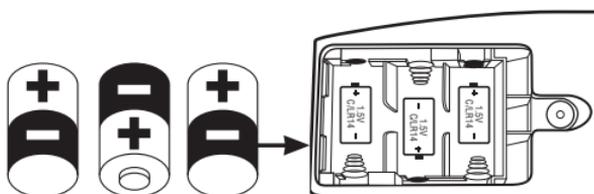


Figura 1



MISES EN GARDE A PROPOS DES PILES

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

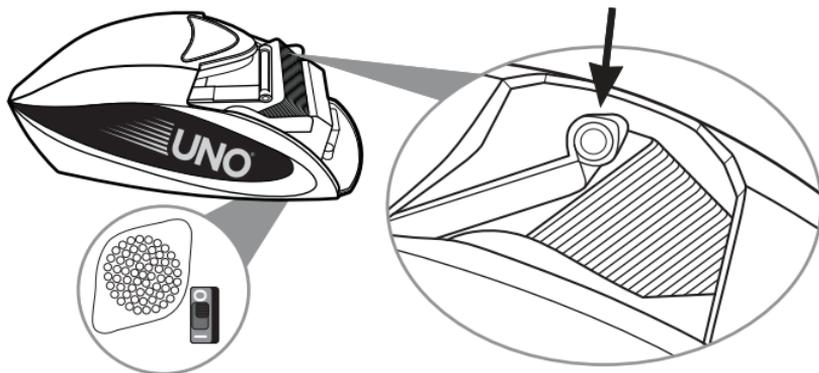
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

BUT DU JEU

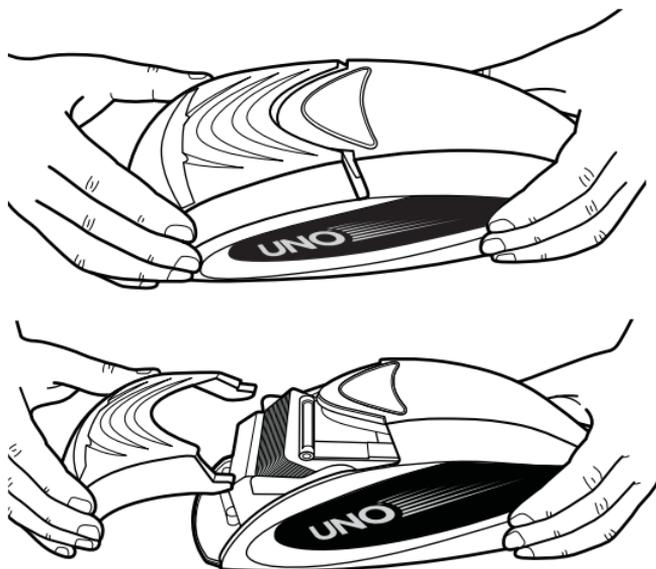
Accumuler 500 points pour gagner la partie. Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes restant dans les mains de ses adversaires.

UNO EXTRÊME EN BREF

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON. Ouvrir le Distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée à l'intérieur puis fermer le Distributeur et placer le bouton MARCHE/ARRÊT situé en bas du Distributeur sur la position « MARCHE ».



REMARQUE : pour refermer le Distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans le Distributeur. Si l'unité est en marche, un « bip » est émis pour confirmer qu'elle a été correctement refermée.



IMPORTANT : au cours de la partie, tourner le Distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui doit jouer.

RAPPEL : les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du Distributeur. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. Un « ding » est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur, de même valeur ou portant le même symbole que la carte du TALON. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge ou bien une carte de valeur 7 de n'importe quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de poser une Carte Action dans des cas appropriés (voir la section Cartes Action). Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sont distribuées, le joueur doit les ajouter à sa main. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins qu'une carte Inversion ne soit jouée - voir la section Cartes Action).

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (qui signifie « un ») pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une carte en main. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur (seulement si les autres joueurs le remarquent).

La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le décompte des points a lieu (voir la section Compter les points) et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO Extrême.

DÉTAILS DU JEU

CHOISIR UN DONNEUR

Chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui a pioché la carte de plus grande valeur est le donneur. Si un joueur pioche une Carte Action, dommage pour lui - ces cartes valent 0.

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, commence le talon et charge le Distributeur. Le joueur placé à gauche du donneur commence à jouer.

CARTES ACTION



Inversion – Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite, et vice versa. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier puis le jeu évolue vers la droite au lieu d'évoluer vers la gauche.



Passer – Le joueur suivant doit passer son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le 2e joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



Joker – Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Celui qui joue cette carte peut annoncer la couleur de son choix ou continuer avec la couleur demandée. Une carte Joker peut être jouée même si le joueur possède une autre carte jouable dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur annonce une couleur puis joue.



Poser Tout – Un joueur joue cette carte lorsqu'il souhaite poser toutes les cartes de même couleur de sa main. Par exemple, si le 7 jaune se trouve sur le TALON, le joueur peut poser toutes les cartes jaunes de sa main avec une carte jaune Poser Tout en haut du TALON. (Il est également possible de poser une carte Poser Tout sur une autre carte Poser Tout.) Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer avec une carte de la même couleur ou bien une autre carte Poser Tout. Si cela n'est pas possible, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur.



Appuyer 2 fois – le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).



Appuyer 4 fois – le joueur suivant doit appuyer QUATRE FOIS sur le bouton du Distributeur. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Cette carte est également une carte joker, elle permet donc à celui qui la détient de choisir la couleur du tour suivant. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer quatre fois sur le bouton du Distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).



Coup Extrême – Lorsque cette carte est retournée, le joueur qui l'a jouée doit annoncer une couleur de son choix puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR pour appuyer sur le bouton du Distributeur. Le Distributeur est alors dirigé vers le joueur qui a été désigné et le joueur à l'origine de l'attaque appuie deux fois sur le bouton. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens de rotation en cours (le deuxième joueur à gauche - ou bien à droite en sens inverse - du joueur qui a retourné la carte Coup Extrême).



Carte Règle Customisable – Utilisez un crayon de papier pour écrire la règle de votre choix sur la carte. Les joueurs disposent d'une totale liberté de choix (et doivent se mettre d'accord entre eux). Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de cartes à inclure au jeu. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les 3 ou seulement 1. Il s'agit d'une carte Joker donc elle peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur peut jouer une autre carte. Le joueur peut aussi choisir de changer la couleur en jeu. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte. REMARQUE :

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (qui signifie « un ») pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une carte en main. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur (seulement si les autres joueurs le remarquent).

Si le joueur oublie de dire « UNO » avant de poser sa carte sur le Talon mais qu'il s'en rend compte avant un autre joueur, il n'est pas soumis à la pénalité.

Il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé « UNO » avant qu'il n'ait joué son avant-dernière carte. De même, il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé « UNO » lorsque le joueur suivant commence son tour. Un joueur « commence un tour » en jouant une carte ou en appuyant sur le bouton du Distributeur.

Si la dernière carte d'un joueur est la carte Coup Extrême, il doit la jouer normalement avant de terminer la manche.

Une fois que le talon atteint une certaine hauteur (comme si le jeu de cartes était complet), battre de nouveau les cartes, recharger le Distributeur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES

Si après avoir appuyé sur le bouton du Distributeur certaines cartes ont été retournées et sont visibles, le joueur ayant appuyé sur le bouton doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

COMPTER LES POINTS

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont en main de la façon suivante :

Cartes numérotées de 1 à 9.....	valeur du chiffre indiqué
Inversion	20 points
Passer	20 points
Appuyer 2 fois	20 points
Appuyer 4 fois	40 points
Poser Tout	30 points
Joker	50 points
Coup Extrême	50 points
À customiser.....	50 points

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 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.

CAS PARTICULIER

Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main même si celle-ci correspond à la carte demandée. Si cela se produit, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS

Tout joueur suggérant à un autre joueur de jouer une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du Distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Jouer à deux Joueurs - Jouez à UNO Extrême à deux joueurs en suivant les règles ci-dessous :

1. Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.
3. Lorsqu'un joueur retourne une carte Appuyer 2 fois, le deuxième joueur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DÉFI

UNO Extrême Défi - chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main. Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à Deux Joueurs). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points limite, il a perdu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

ÉNONCÉ DE LA FCC

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de classe B pour un appareil numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences sur les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans certaines installations. Si cet équipement cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui peut être vérifié en éteignant l'appareil puis en le remettant sous tension), l'utilisateur peut tenter de les résoudre en suivant une ou plusieurs des mesures ci-après :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espace entre l'appareil et le récepteur.
- Brancher l'appareil à une prise de courant différente de celle sur laquelle le récepteur est branché.
- Pour obtenir de l'aide, contacter le vendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.

REMARQUE : Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur. Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage nuisible, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3 (B)

- Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.
- L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.