

ILLUMINATION PRESENTS
minions
THE RISE OF GRU



Jeu de cartes

Contenu

112 cartes réparties comme suit :

19 cartes bleues numérotées de 0 à 9

19 cartes vertes numérotées de 0 à 9

19 cartes rouges numérotées de 0 à 9

19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9

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 blanches

4 cartes blanches +4

4 cartes blanches «Dumb Fu»

But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre, et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation

1. Chaque joueur pige une carte; celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
2. Le donneur mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes).
4. La carte sur le dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (la pile où l'on joue les cartes). REMARQUE : Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer le TALON, voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Place au jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Ce joueur doit jouer une carte de même couleur ou portant le même chiffre ou le même symbole (les symboles représentent des cartes Action; voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION) que la carte visible du TALON.

EXEMPLE: Si la carte sur le TALON est un 7 bleu, le joueur doit poser une carte bleue OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte correspondant à celle du TALON, il doit en piger une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut aussi choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

Fonctions des cartes Action



Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de 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 se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler vers la droite 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 joue en premier, puis le jeu continue vers la droite plutôt que vers 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 au joueur suivant de commencer.



Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant 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 une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



Carte blanche +4 – La personne qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes dans la PIOCHE et à passer son tour. Mais attention ! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR de la carte sur le TALON (mais il peut la jouer s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la PIOCHE et en piger une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres cartes (6 en tout) !



Carte blanche «Dumb Fu» – Lorsqu'un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit prendre une pose d'arts martiaux de «Dumb Fu» et LA MAINTENIR jusqu'à son prochain tour. S'il bouge, il doit piger 4 cartes ! Cette carte est également une carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et si l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger 2 cartes.

La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir la section POINTAGE) et les joueurs commencent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes respectivement. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, mélanger les cartes du TALON et le jeu continue.

Pointage

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. Les points sont attribués comme suit :

Cartes numérotées de 0 à 9	Valeur du chiffre indiqué
Carte +2	20 points
Carte Inversion	20 points
Carte Passer	20 points
Carte blanche	50 points
Carte blanche +4	50 points
Carte blanche «Dumb Fu»	50 points

Si, à l'issue de la manche, aucun joueur n'a atteint 500 points, mélanger les cartes et commencer une nouvelle manche.

Pour gagner la partie

Le joueur qui atteint 500 points le premier est déclaré VAINQUEUR.

Autre façon de calculer les points

On peut également calculer les points en inscrivant le nombre de points correspondant aux cartes que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.



ILLUMINATION

© Universal City Studios LLC.
All Rights Reserved.

©2019 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.

? service.mattel.com

GKD75-3A70-3LA

