



UNO™ SHOWDOWN SUPERCHARGED™

Jeu

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 Confrontation
- Unité UNO™ Showdown Supercharged™

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

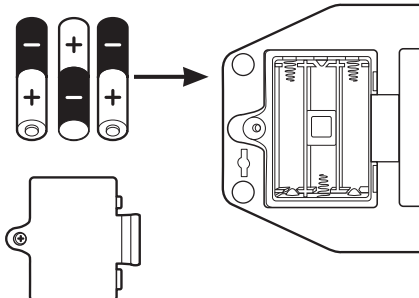
Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque un élément, communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

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

REPLACEMENT DES PILES

L'unité UNO™ Showdown Supercharged™ fonctionne avec 3 piles alcalines AAA (non incluses). Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser la vis du couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni) et le soulever pour l'ouvrir.
2. Insérer 3 piles alcalines AAA dans le compartiment, comme illustré. (Voir la figure 1.)
3. Remettre le couvercle en faisant glisser les languettes en place, appuyer sur le couvercle et visser la vis.

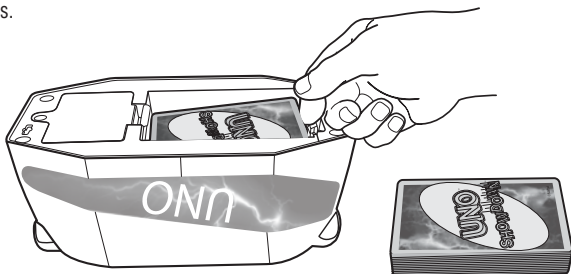


BUT DU JEU

Être le premier joueur à accumuler 500 points. Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main.

PRÉPARATION

Retirer le jeu de cartes UNO™ Showdown Supercharged™ de la zone de rangement. Placer l'unité UNO™ Showdown Supercharged™ dans l'aire de jeu, à la portée de tous les joueurs.



COMMENT JOUER

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

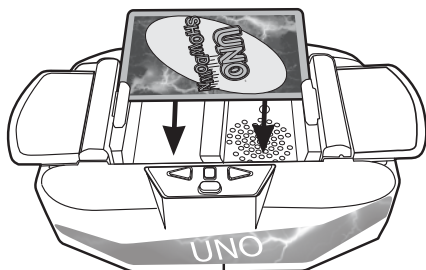
Placer les cartes restantes dans l'aire de jeu pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes). Piger ensuite une carte de la PIOCHE et la placer face vers le haut à côté de la PIOCHE pour commencer un TALON (la pile où l'on joue les cartes).

Le joueur à la gauche du donneur commence à jouer et doit couvrir la carte visible du TALON avec une carte de même couleur ou portant le même chiffre ou le même symbole que celle-ci. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit jouer une carte rouge ou bien une carte 7 de n'importe quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de JOUER une carte Action dans des cas appropriés (voir la section «Cartes Action»). Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il pige une carte de la PIOCHE.

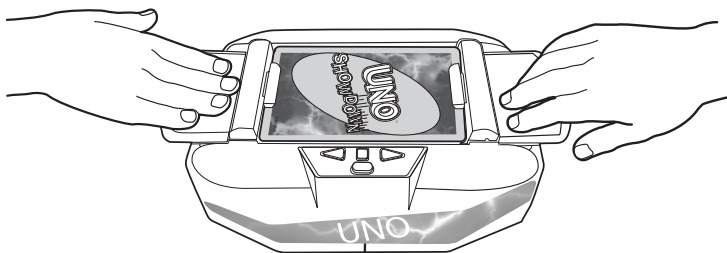


Si la carte jouée comporte une icône Confrontation, c'est le moment pour une confrontation face à face!

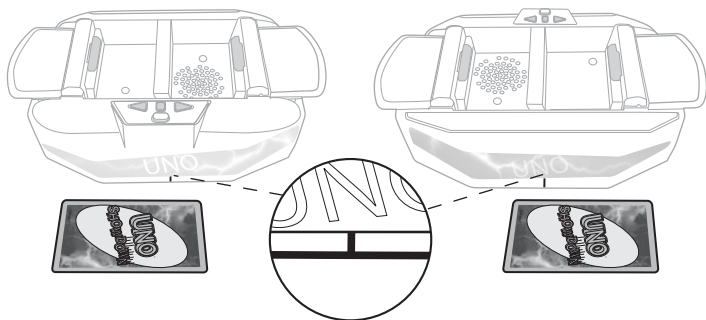
Le joueur qui a joué la carte prend l'unité UNO™ Showdown Supercharged™ et la place entre lui et le joueur suivant dans le sens courant du jeu (à moins qu'il n'ait joué une carte blanche Confrontation – de plus amples détails sont présentés plus loin).



Ensuite, il pige le nombre de cartes indiqué par l'icône Confrontation dans la PIOCHE et les place face vers le bas dans l'unité.



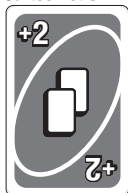
Chacun des deux joueurs place une main sur une palette, puis on appuie sur le bouton de la minuterie. Du TONNERRE suralimenté se fait entendre et un ÉCLAIR se fait voir, puis le compte à rebours commence! Lorsque le compte à rebours s'achève, les VOYANTS ROUGES CLIGNOTENT et les TONALITÉS DE COMPTE À REBOURS se font entendre. Les joueurs attendent que le voyant VERT CLIGNOTE pour appuyer sur leur palette. Celui qui appuie le premier sur sa palette gagne la confrontation! La ou les cartes sont ACHÉMINÉES vers le joueur le plus lent, qui doit alors placer les cartes dans sa main.



S'il n'est pas clair quel joueur a gagné la confrontation à cause de l'endroit où la ou les cartes se retrouvent, utiliser les lignes sur le côté de l'unité comme indicateur. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes de son côté de la ligne de séparation doit les prendre et les ajouter à sa main.

IMPORTANT : Si un joueur appuie sur sa palette AVANT que la minuterie clignote en vert, le compte à rebours s'ARRÊTE et le voyant rouge indique le joueur coupable. Ce joueur perd automatiquement la confrontation et doit placer les cartes dans sa main.

Cartes Action



Carte +2 - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Carte Inversion - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa).



Carte Passer - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.

REMARQUE : Les cartes Action ne peuvent être jouées que sur des cartes ayant la même couleur ou le même symbole d'action.

CARTES BLANCHES



Carte blanche - Le joueur qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer.



Carte blanche Confrontation - Le joueur qui joue cette carte doit choisir le joueur avec lequel il aura une confrontation, ainsi que choisir le nombre de cartes (1-3) qui seront dans la confrontation. Il doit aussi choisir la couleur. La carte blanche Confrontation peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer.



Carte blanche +4 - Le joueur qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes de la PIOCHE et à passer son tour. Toutefois, un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée sur le TALON.

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)!

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» 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.

Si la carte finale qu'un joueur joue comporte une icône Confrontation, il doit y avoir une confrontation entre lui et le joueur suivant dans le sens courant du jeu (à moins qu'il ne s'agisse d'une carte blanche Confrontation) avant que le joueur puisse gagner la manche.

S'il gagne la confrontation, il gagne la manche.

S'il perd, il doit ajouter les cartes de la confrontation à sa main, et le jeu continue.

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

POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ...

Antes de que comience el juego, los jugadores pueden acordar que cuando alguien juegue su última carta, debe haber un enfrentamiento. Cuando un jugador juega su última carta en la pila para Tirar, toma una nueva carta de la pila para Tomar, la coloca en la unidad de Showdown y enfrentarse al siguiente jugador en el orden de juego actual. Si gana el enfrentamiento, gana la ronda. Si pierde, debe tomar la carta y seguir jugando.

LE GAGNANT

Le joueur qui accumule 500 points le premier est déclaré GAGNANT. Cependant, on peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points 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.

CALCUL DU POINTAGE

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 Confrontation	40 points

CARTES D'ACTION JOUÉE COMME DERNIÈRE CARTE

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.

PIOCHE ÉPUISEE

Si la PIOCHE est épuisée, mélanger les cartes du TALON, les utiliser comme nouvelle PIOCHE et continuer le jeu.

Le produit peut ne pas fonctionner correctement s'il est exposé à une source d'électricité statique. Pour rétablir le fonctionnement normal, retirer les piles et les remettre en place.

©2019 Mattel. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. 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 Kerinci, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. 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. Distribuido por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800-550780. E-mail: sac@mattel.com. Mattel France, Parc de la Ceresaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.



GMX56-4B70