



UNO ATTACK™

MEGA HIT™

CONTEN

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

4 cartes Inversion (1 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 Appuyer 1 fois (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

4 cartes blanches

4 cartes Double attaque

Distributeur de cartes

Couvercle du distributeur de cartes

Mode d'emploi

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

NOTE AUX ADULTES: Si les cartes glissent sur le rouleau en caoutchouc et ne sortent pas, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool à friction.

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.

REMPLACEMENT DES PILES

UNO Attack fonctionne avec 3 piles alcalines C (non incluses). Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jeu peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser les 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 C 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 les vis.

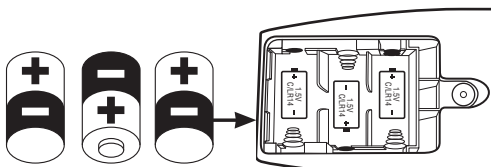


Figure 1

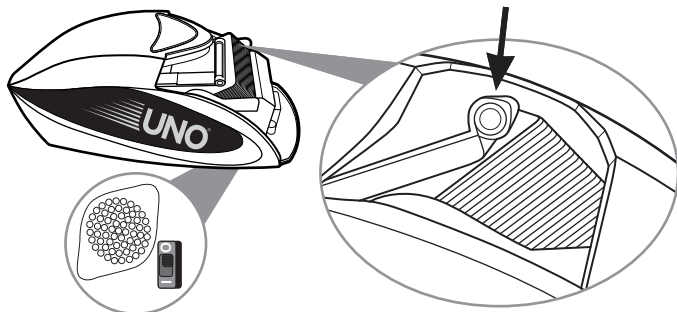
Utiliser des piles alcalines pour une autonomie prolongée.

BUT DU JEU

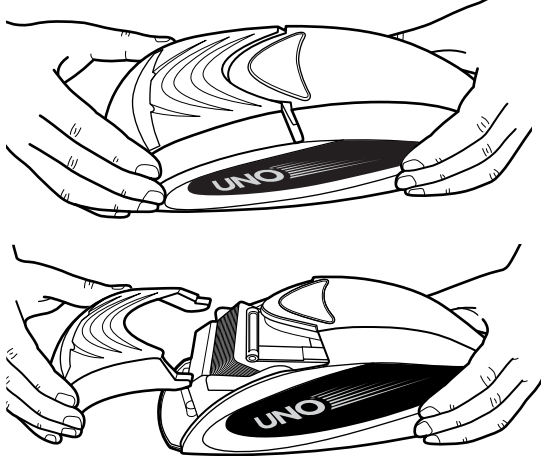
Accumuler 500 points pour gagner la partie. Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main.

UNO ATTACK EN BREF

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON (la pile où l'on joue les cartes). Ouvrir le distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée vers l'intérieur, puis fermer le distributeur et mettre le bouton MARCHE/ARRÊT situé sous le distributeur à la position MARCHE.



REMARQUE: Pour refermer le distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Si le distributeur est en marche, un «bip» est émis pour confirmer que le couvercle a été correctement fermé.



IMPORTANT: Au cours de la partie, tourner le distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui joue.

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 son est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur ou portant le même chiffre ou 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 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» (signifiant «un») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

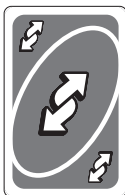
La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le calcul des points a lieu (voir la section «Calcul du pointage») et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO Attack.

DÉTAILS DU JEU

CHOISIR UN DONNEUR

Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé est le donneur. Si un joueur pige une carte Action, dommage pour lui, car elle vaut 0. → Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, forme le TALON et charge le distributeur. Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu.

CARTES ACTION



Inversion - Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit alors 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 passe 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 deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



Carte blanche - 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 blanche 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 jouer 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 Poser tout jaune sur le dessus. (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 joue 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 1 fois - Le joueur suivant dans le sens courant du jeu doit appuyer une 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 une fois sur le bouton du distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à la gauche du donneur).



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).



Double attaque - Le joueur qui joue cette carte doit annoncer une couleur de son choix, puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR qu'il veut «attaquer». Le distributeur est alors dirigé vers le joueur désigné et le joueur appuie deux fois sur le bouton du distributeur. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens en courant du jeu (le deuxième joueur à gauche – ou bien à droite en sens inverse – du joueur qui a déposé la carte Double attaque).

Règle du Méga appuyer - Lorsqu'un joueur joue une carte Appuyer contre un autre joueur (Appuyer 1 fois, Appuyer 2 fois ou Double attaque), cet autre joueur peut poser TOUTE carte Appuyer de sa main sur celle-ci (peu importe la couleur). Cela signifie que (a) l'autre joueur n'a pas besoin d'effectuer l'action de la carte Appuyer, et (b) le joueur suivant cet autre joueur devra effectuer l'action des DEUX cartes Appuyer. Si le joueur suivant a une carte Appuyer en main, il peut l'ajouter à la pile et passer toutes les actions des cartes Appuyer au joueur suivant, jusqu'au joueur qui n'a pas de carte Appuyer en main. Ce dernier joueur aura à effectuer l'action de TOUTES LES CARTES APPUYER accumulées.

EXEMPLE: Le joueur à votre droite joue une carte Appuyer 1 fois. Normalement, cela signifie que vous devriez appuyer une fois sur le bouton du distributeur, mais vous avez une carte Appuyer 2 fois en main, alors vous la jouez. La pile devient alors Appuyer 3 fois (votre carte Appuyer 2 fois + la carte Appuyer 1 fois d'origine) pour le joueur suivant dans le sens courant du jeu. Ce joueur joue ensuite une carte Double attaque, qui ajoute 2 appuis de plus à la pile (qui est maintenant 5) et lui permet d'envoyer l'attaque à tout autre joueur. Il choisit le joueur d'origine, qui n'a plus de carte Appuyer en main et qui ne peut dévier l'attaque; celui-ci doit alors appuyer 5 fois sur le bouton du distributeur.

REMARQUE: Si la première carte jouée est une carte Double attaque et que le joueur attaqué a une carte Appuyer en main, il peut la jouer et commencer une pile Méga appuyer. Le joueur suivant dans le sens courant du jeu à partir du joueur attaqué doit jouer une carte Appuyer ou effectuer toutes les actions des cartes Appuyer de la pile.

Si des cartes sont distribuées par l'unité UNO Attack avant d'avoir fini d'appuyer le nombre de fois sur le bouton, le joueur peut ignorer les appuis restants.

Une fois une pile Méga appuyer exécutée, le jeu se poursuit avec le joueur suivant dans le sens courant du jeu à partir du JOUEUR QUI A POSÉ LA PREMIÈRE CARTE APPUYER.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

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 son tour» en jouant une carte ou en appuyant sur le bouton du distributeur.

Si la dernière carte d'un joueur est la carte Double attaque, 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), brasser de nouveau les cartes, recharger le distributeur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES

Si des cartes sont coincées dans le distributeur après avoir appuyé sur le bouton, le joueur ayant appuyé sur le bouton doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

CALCUL DU POINTAGE

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
Carte Passer	20 Points
Appuyer 1 fois	20 Points
Appuyer 2 fois	40 Points
Poser tout	30 Points
Carte blanche	50 Points
Double attaque	50 Points

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

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 poser une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Règles pour deux joueurs – Une partie de UNO Attack à deux joueurs se joue 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 peut immédiatement jouer une autre carte.
3. Lorsqu'un joueur dépose une carte Appuyer 2 fois, l'adversaire doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DE DÉFI

Défi UNO Attack – 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 déterminé, il a perdu. Le joueur restant est déclaré le vainqueur de la partie.

©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., 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 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, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México, R.F.C. MME-920701-NB3. Tels: 59-05-51-00 Ext. 5206 & 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.S. 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 Cerisaie, 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 I3, 300 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.



GNL02-4B70