

# UNO FLIP!™

# MARVEL

Jeu de cartes

## Contenu

112 cartes réparties comme suit :

### CÔTÉ SUPERHÉROS (contour blanc)

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 +1 (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)

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

4 cartes blanches Superhéros

4 cartes blanches +2

### CÔTÉ MÉCHANTS (contour noir)

18 cartes roses numérotées de 1 à 9

18 cartes turquoise numérotées de 1 à 9

18 cartes orange numérotées de 1 à 9

18 cartes violettes numérotées de 1 à 9

8 cartes +5 (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)

8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)

8 cartes Passer tous un tour (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)

8 cartes Flip (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)

4 cartes blanches Méchant

4 cartes blanches Piger une couleur

## UNO FLIP™ EN BREF

UNO FLIP™ se joue comme le jeu UNO® classique, sauf que les cartes ont deux faces : le côté «Superhéros» et le côté «Méchants». Le jeu débute du côté Superhéros mais dès que quelqu'un joue une carte FLIP, le paquet de cartes doit être retourné (ainsi que les cartes que les joueurs ont en main) et le jeu se poursuit du côté Méchants pour tous les joueurs. Le côté Méchants comprend des cartes Action différentes et les pénalités sont plus sévères. Les joueurs doivent utiliser le côté Méchants des cartes jusqu'à ce que quelqu'un d'autre joue une carte FLIP. Le jeu se poursuit alors du côté Superhéros et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, ce qui met fin à la manche.

Il y a aussi des cartes blanches spéciales avec une règle «Superhéros» et une règle «Méchant». Plus de détails à ce sujet dans la section Fonctions des cartes Action.

Comme d'habitude, le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes durant une manche se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses 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.

REMARQUE : NE PAS OUBLIER DE CALCULER LES POINTS EN FONCTION DU CÔTÉ (SUPERHÉROS OU MÉCHANTS) SUR LEQUEL S'EST TERMINÉE LA PARTIE.

## Préparation

1. Puisque le paquet a deux faces, s'assurer que toutes les cartes Superhéros sont orientées d'un côté et que toutes les cartes Méchants sont orientées de l'autre côté.
2. Chaque joueur pige une carte et dévoile le côté Superhéros. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
3. Le donneur mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur. Tenir les cartes en orientant le côté Superhéros vers soi et le côté Méchants vers les autres joueurs.
4. Le reste des cartes est placé côté Superhéros vers le bas pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes) et le côté Méchants vers le haut.
5. La première carte de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (le côté Superhéros des cartes vers le haut).

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.

Que ce soit pour jouer du côté Superhéros ou Méchants, quand vient son tour le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même chiffre ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action; voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

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

Si le joueur ne possède pas de carte correspondant à celle du TALON, il doit piger une carte de la PIOCHE.

**REMARQUE :** Lorsqu'un joueur ajoute des cartes à sa main, il doit s'assurer que celles-ci sont orientées du même côté que ses autres cartes. Par exemple, si le jeu en cours est du côté Superhéros, il doit s'assurer que le côté Superhéros de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

S'il pige une carte qui peut être jouée, il a le droit de 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

### CÔTÉ SUPERHÉROS



**Carte +1** – Lorsque cette carte est posée, le joueur suivant doit piger une carte et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +1. 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 +2** – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger deux cartes 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 +2 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 2 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, l'autre joueur doit piger 2 cartes PLUS 2 autres (4 en tout)!



**Carte blanche Superhéros** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur ayant le PLUS de cartes peut s'en débarrasser d'UNE. Ce joueur peut choisir de changer la couleur avant que la partie continue selon l'ordre actuel suivant le joueur qui a posé la carte blanche Superhéros. La carte blanche Superhéros 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 Superhéros est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur dans laquelle le jeu se poursuit.



**Carte Flip** – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté Superhéros au côté Méchants. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera alors sous la pile), la pioche ainsi que les cartes de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte Flip soit posée et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip. Si cette carte est retournée au début du jeu, le paquet de cartes est retourné immédiatement du côté Méchants.

### CÔTÉ MÉCHANTS



**Carte +5** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +5.



**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.



**Carte Passer tous un tour** – Lorsque cette carte est jouée, tous les joueurs doivent passer leur tour. Cela signifie que le joueur qui a posé la carte joue de nouveau. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer tous un tour.



**Carte blanche Méchant** – Lorsque cette carte est posée, le joueur qui a le MOINS de cartes en main doit piger TROIS cartes supplémentaires. Ce joueur peut choisir de changer la couleur avant que la partie continue selon l'ordre actuel suivant le joueur qui a posé la carte blanche Méchant. La carte blanche Méchants peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer.



**Carte blanche Piger une couleur** – Le joueur qui pose cette carte oblige le joueur suivant à piger une carte d'une couleur précise (peu importe combien de cartes il doit piger pour l'obtenir) 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 joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.

**REMARQUE :** Si un joueur pense qu'une carte blanche Piger une couleur a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte 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 des cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée au lieu du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra piger les cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée PLUS 2 autres cartes!



**Carte Flip** – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté Méchants au côté Superhéros. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera alors sous la pile), la pioche ainsi que les cartes de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte Flip soit posée et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip.

**REMARQUE :** LORSQUE LE PAQUET DE CARTES EST RETOURNÉ, SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DU TALON EST UNE CARTE ACTION (INVERSION, PASSER, PIGER, FLIP), VOUS N'AVEZ PAS À FAIRE L'ACTION. SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DE LA PILE EST UNE CARTE BLANCHE, LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE FLIP DÉCIDE DE LA COULEUR.

## Fin d'une manche

Du côté Superhéros comme du côté Méchants, 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 deux cartes de pénalité.

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 dans une manche est une carte +1, une carte +5, une carte blanche +2 ou une carte blanche Piger une couleur, le joueur suivant doit piger, respectivement, une, cinq ou deux cartes, ou le nombre de cartes nécessaires pour obtenir la couleur demandée. 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 à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :

Cartes numérotées (1 à 9) .....	Valeur du chiffre indiqué
Carte +1 .....	10 points
Carte +5 .....	20 points
Carte Inversion .....	20 points
Carte Passer .....	20 points
Carte Passer tous un tour .....	30 points
Carte Flip .....	20 points
Carte blanche Superhéros .....	40 points
Carte blanche Méchant .....	40 points
Carte blanche +2 .....	50 points
Carte blanche Piger une couleur .....	60 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 accumule 500 points le premier est déclaré GAGNANT.

## 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.