

# UNO® TRIPLE PLAY

Jeu de cartes

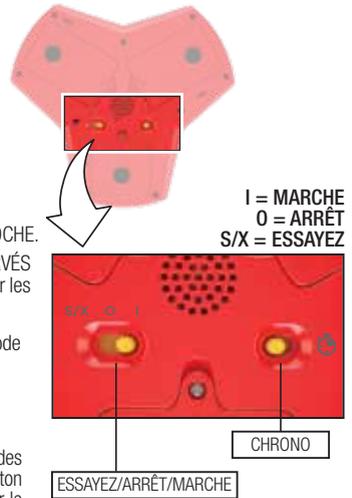
**Contient :** 112 Cartes, 1 base de jeu Triple Play

**But du jeu :** Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

## PRÉPARATION

1. Faites glisser le bouton MARCHE/ARRÊT situé sous la base de jeu sur « MARCHE ».
2. Installez la base du UNO® Triple Play à plat au milieu de la zone de jeu.
3. Mélangez les cartes et distribuez 7 cartes à chaque joueur.
4. Placez les cartes restantes FACE CACHÉE à côté de la base de jeu. Elles forment la PIOCHE.
5. Le joueur RETOURNE une carte de la pioche sur chacun des 3 EMPLACEMENTS RÉSERVÉS AUX PILES DE DÉFAUSSE. Le joueur place uniquement ses cartes numérotées pour créer les piles de défausse.

**REMARQUE :** si elle n'est pas utilisée pendant plus de cinq minutes, la base se met en mode veille. Appuyez une fois sur le bouton jaune pour la sortir du mode veille (voir la figure A).



## BOUON DU VOLUME

Afin de régler le volume, maintenez le bouton jaune enfoncé (voir la figure A) pendant 3 secondes jusqu'à ce que l'appareil émette un son et qu'un chiffre s'affiche au centre. Relâchez le bouton puis appuyez de nouveau dessus pour régler le volume. À chaque fois que vous appuyez sur le bouton, les niveaux sonores défilent de 1 (bas) à 5 (élevé). 2 secondes après avoir relâché le bouton, le jeu reprend là où il s'est arrêté.

## UNO® TRIPLE PLAY EN BREF

UNO® Triple Play se joue comme la version classique du UNO®, à la seule différence qu'il y a TROIS piles de défausse au lieu d'une. Un joueur peut poser une carte uniquement sur une pile de défausse ALLUMÉE. Si un joueur joue sur la même pile de défausse trop souvent, il créera une SURCHARGE et devra piocher des cartes supplémentaires ! Comme lors d'une partie classique, lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte, vous devez crier « UNO » !

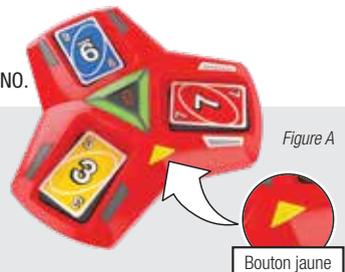
## Place au UNO® !

Il existe deux façons de jouer au UNO® Triple Play : le **MODE NORMAL** et le **MODE CHRONO**.

### MODE NORMAL

Appuyez sur le bouton jaune pour lancer la partie.

Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant UNE CARTE sur une des piles de défausse ALLUMÉES.



**LES VOYANTS  
S'ALLUMENT!**



**Si vous AVEZ une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur une des piles de défausse ALLUMÉES.**

1. Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle comporte une correspondance avec la première carte de la pile de défausse : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
2. Si la carte que vous avez posée est une carte Action ou une carte Joker, elle vous offre une échappatoire (consultez la section Cartes ACTION/Cartes JOKER ci-dessous).
3. Lorsque vous jouez une carte sur une pile de défausse, appuyez sur la pile comme si c'était un bouton jusqu'à ce que vous entendiez un bip. La base du jeu déclenche ainsi un nouveau tour, allumant une ou plusieurs piles de défausse différentes.

**Si vous ne possédez AUCUNE carte comportant au moins une correspondance, TIREZ UNE CARTE de la pioche.**

1. Si vous POUVEZ jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent.
2. Si vous NE POUVEZ PAS jouer votre nouvelle carte, **appuyez sur l'une des piles de défausse ALLUMÉES** pour qu'elle déclenche un nouveau tour et allume une ou plusieurs piles de défausse différentes.
3. Il est possible de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser. Si vous piochez une carte et que vous NE LA JOUEZ PAS, **appuyez sur l'une des piles de défausse ALLUMÉES** pour qu'elle déclenche un nouveau tour et allume une ou plusieurs piles de défausse différentes.

Si vous jouez sur la même pile de défausse trop souvent, vous créez une **SURCHARGE** (consultez la section **Surcharge** ci-dessous).

## BANDES LUMINEUSES DU COMPTEUR DE CARTES

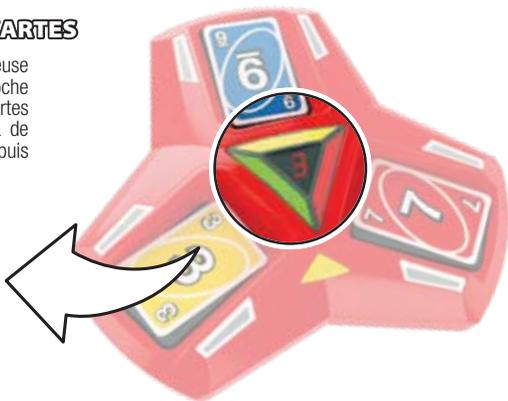
Sur le compteur de cartes situé au centre, une bande lumineuse indique pour chaque pile de défausse si elle est plus ou moins proche de la surcharge. Au fur et à mesure que les joueurs posent des cartes sur une même pile de défausse, la bande lumineuse changera de couleur, passant du **VERT** (aucun danger) au **JAUNE** (attention), puis au **ROUGE** (SURCHARGE imminente). Alors, soyez vigilant !



**AUCUN DANGER**

**ATTENTION**

**SURCHARGE  
IMMINENTE**



## QUE SE PASSE-T-IL EN CAS DE SURCHARGE ?

1. Si vous jouez sur la même pile de défausse trop souvent, vous créez une **surcharge**.
2. Un bip de surcharge retentit et un nombre clignote sur le compteur au centre.
3. Le joueur responsable de la surcharge doit piocher autant de cartes qu'indiqué sur le compteur (entre 1 et 4 cartes).
4. Après avoir pioché le nombre de cartes indiqué, **appuyez sur le bouton jaune** pour que la partie continue avec le joueur suivant.

**REMARQUE :** Si un joueur pose sa dernière carte sur une pile de défausse et que celle-ci passe en surcharge, il ne remporte pas la manche. Il doit piocher le nombre de cartes indiqué au centre et le jeu reprend.

## QUAND FAUT-IL CRIER « UNO ! » ?

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main, vous devez crier « UNO » pour avertir les autres joueurs que vous allez gagner.

Cependant, si un autre joueur remarque qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte et crie « UNO » avant vous (et avant que le joueur suivant ne joue), vous devez piocher 2 cartes !

## VAINQUEUR

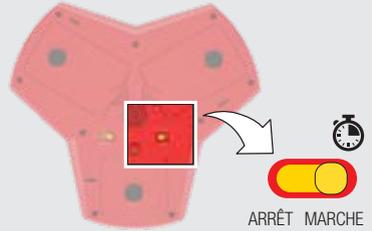
Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il remporte la partie. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

## MODE CHRONO

Retournez la base du jeu et faites glisser le bouton Chrono situé sous l'appareil vers l'icône Chrono.

Appuyez sur le bouton jaune pour lancer la partie.

Le Mode Chrono se joue de la même façon que le Mode Normal si ce n'est que les joueurs disposent de 7 secondes pour poser une carte. Surveillez le compte à rebours qui s'affiche au centre !



**Vous devez jouer une carte qui correspond à la carte précédemment posée sur l'une des piles de défausse ALLUMÉES avant que le temps ne s'écoule.**

1. Posez une carte qui correspond à la carte précédemment posée sur l'une des piles de défausse ALLUMÉES pour que le chrono s'arrête et que la base de jeu déclenche un nouveau tour et allume une ou plusieurs piles de défausse différentes.
2. Si le temps s'écoule et que vous êtes en train de jouer, vous devez piocher **6 cartes** et les ajouter à votre jeu. (Vous avez bien lu... 6 cartes !)
3. Après avoir pioché le nombre de cartes indiqué, **appuyez sur le bouton jaune** pour que la partie continue avec le joueur suivant.

**Si vous ne possédez AUCUNE carte comportant au moins une correspondance, TIREZ UNE CARTE de la pioche.**

1. Si vous POUVEZ jouer votre nouvelle carte, rien ne vous empêche de la poser rapidement.
2. Si vous NE POUVEZ PAS jouer votre nouvelle carte, **appuyez sur l'une des piles de défausse ALLUMÉES** pour que le chrono s'arrête et que la base de jeu déclenche un nouveau tour et allume une ou plusieurs piles de défausse différentes.
3. Si le temps s'écoule et que vous êtes en train de jouer, vous devez piocher **6 cartes** et les ajouter à votre jeu.

## CARTES ACTION

REMARQUE : Les cartes Actions peuvent être posées sur des cartes Action correspondant à la même action ou à la même couleur.



### Inversion

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change et est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



### Passer

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



### Carte Poser 2 cartes de la même couleur

1. Jouez cette carte AVEC une autre carte de la même couleur.
2. Cette carte se trouve sur le talon, l'autre carte par-dessus, face visible
3. Si la carte située sur le dessus de la pile est une carte Action, le joueur suivant doit réaliser l'action indiquée.
4. Cette carte peut aussi être jouée seule (sans utiliser une autre carte).

## CARTES JOKER

REMARQUE : Les cartes Joker peuvent être posées sur n'importe quelle autre carte et sur n'importe quelle pile de défausse ALLUMÉE.



### Joker

1. Le joueur ayant posé la carte Joker NE CHOISIT PAS la couleur à jouer.
2. Le prochain joueur qui joue une carte sur cette pile décide de la couleur à jouer pour la suite de la partie (le joueur choisit la couleur à jouer en posant la carte de son choix, la couleur de cette carte sera la couleur à jouer).
3. Si la carte est une carte Action le joueur suivant doit réaliser l'action indiquée.



### Carte Joker Alléger

1. Lorsqu'un joueur pose cette carte, il doit appuyer sur la pile de défausse pendant DEUX SECONDES jusqu'à ce que la bande lumineuse du compteur de cartes soit de nouveau verte.
2. Le joueur suivant qui joue une carte sur cette pile de défausse choisit la couleur à jouer.
3. Si la carte est une carte Action le joueur suivant doit réaliser l'action indiquée.



### Carte Joker Donner

1. Si la pile de défausse se retrouve en SURCHARGE lorsqu'un joueur pose cette carte, il doit piocher le nombre de cartes qui est indiqué sur le compteur de cartes et les distribuer aux autres joueurs.
2. Le joueur qui a posé cette carte peut distribuer les cartes comme bon lui semble.
3. Si la pile de défausse NE SE RETROUVE PAS EN SURCHARGE, le tour du joueur qui a posé cette carte est terminé.
4. Le joueur suivant qui joue une carte sur cette pile de défausse choisit la couleur à jouer.
5. Si la carte est une carte Action le joueur suivant doit réaliser l'action indiquée.

## Compter les points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

Lorsqu'un joueur remporte une partie, il gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires. Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous :

Cartes numérotées (0 à 9) : ..... valeur du chiffre indiqué

Toutes les cartes Action : ..... 20 points

- Cartes Passer, Inversion et Poser 2 cartes de la même couleur

Toutes les cartes Joker : ..... 50 points

- Cartes Joker, Joker Alléger et Joker Donner

Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque joueur à la fin de chaque partie. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il est déclaré vainqueur.

## RANGEMENT !

Une fois la partie terminée, divisez le paquet de cartes en deux et rangez les deux tas sous la base du jeu, dans les deux emplacements prévus à cet effet.



## REMPACEMENT DES PILES

UNO® TRIPLE PLAY™ fonctionne avec 3 piles alcalines AA (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 AA 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.
4. Le produit peut ne pas fonctionner correctement s'il est exposé à une source d'électricité statique. Pour rétablir le fonctionnement normal, mettre l'appareil hors tension pendant quelques secondes, puis le remettre en marche.

REMARQUE : Lorsqu'il faut remplacer les piles, un son de mise en arrêt se fait entendre et l'unité entre directement en «mode veille» après avoir été allumée.

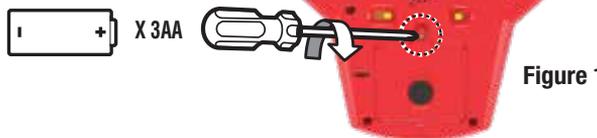


Figure 1

Les couleurs et les motifs peuvent varier.

? [service.mattel.com](http://service.mattel.com)

HCC21-ZS70\_FF2

**MATTEL**  
Games