

UNO ATTACK™ MEGA HIT™

Jeu

CONTENU :

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

ATTENTION : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux 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.

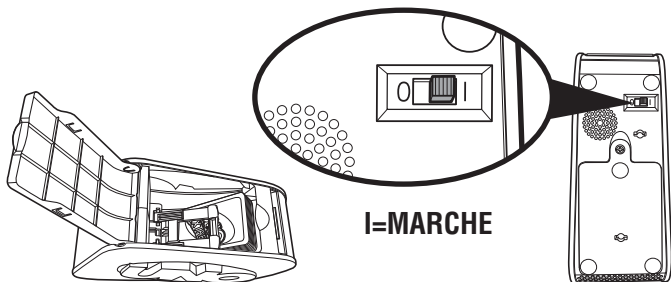
Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque un élément, communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

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

En insérant les cartes dans le distributeur, s'assurer qu'elles ne sont pas courbées, pliées ou déchirées car cela les empêchera de sortir.

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.



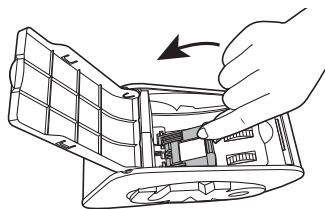
UNO® ATTACK EN BREF

UNO® ATTACK se joue comme le jeu UNO® classique, sauf que le distributeur de cartes contient la pioche. Lorsqu'un joueur doit piger une carte, il appuie sur le bouton du distributeur de cartes. Les cartes ne sortent pas à chaque fois. Parfois, AUCUNE carte ne sort; par moment, QUELQUES-UNES et d'autres fois, TOUT UN TAS!

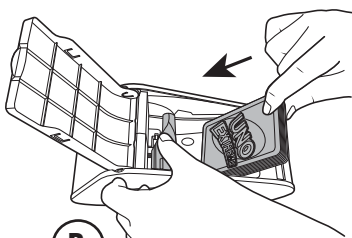
Chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton, les lumières CLIGNOTERONT et des SONS se feront entendre. Si aucune carte ne sort, les lumières et les sons se PRODUIRONT DE PLUS EN PLUS VITE chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton jusqu'à ce que... BAM! Lorsque les cartes sortent enfin, le joueur qui a appuyé sur le bouton doit les ajouter à sa main.

PRÉPARATION

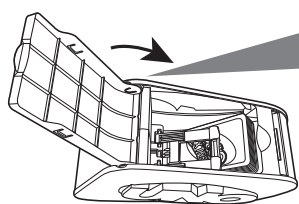
1. Choisir un donneur de cartes qui brasse le paquet et distribue sept cartes à chaque joueur.
2. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON (la pile où l'on joue les cartes).
3. Insérer les cartes restantes dans le distributeur :
 - A. Ouvrir le couvercle et soulever le levier qui est à l'intérieur.
 - B. Insérer les cartes face vers le bas, sous le levier.
 - C. Fermer le couvercle du distributeur jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



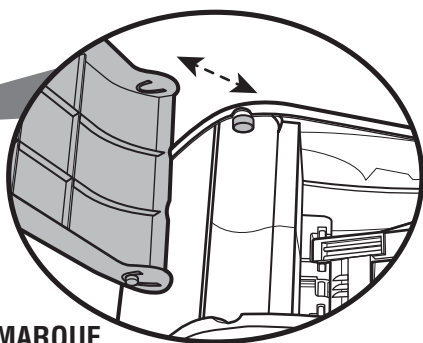
A.



B.



C.



REMARQUE

REMARQUE : le couvercle est amovible. Pour le rattacher, il suffit de le réenclencher.

4. Mettre le bouton MARCHÉ/ARRÊT situé sous le distributeur à la position MARCHÉ.
5. Tourner le distributeur vers le joueur à la gauche du donneur. Au cours de la partie, tourner le distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui joue.

REMARQUE : Après cinq minutes d'inactivité, le distributeur s'éteint. Pour le rallumer, appuyer une fois sur le bouton.

PLACE AU JEU!

À son tour, le 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. Les joueurs entendront un son en appuyant sur le bouton. Si un joueur doit appuyer sur le bouton plusieurs fois dans le même tour, il doit faire une pause entre chaque pression. Si aucune carte ne sort, c'est au tour du joueur suivant. 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»).

Un joueur peut choisir de ne pas poser 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.

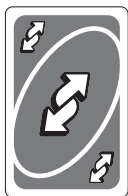
REMARQUE : dans le jeu UNO® classique, si un joueur pige une carte qu'il peut jouer, il peut alors la poser sur le talon. Dans UNO® ATTACK, si une ou plusieurs cartes sorties du distributeur correspondent à celle du talon, le joueur ne POURRA PAS les poser sur le talon. APRÈS AVOIR APPUYÉ SUR LE BOUTON DU DISTRIBUTEUR, C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.

FIN DE LA PARTIE

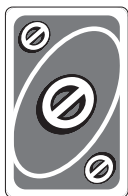
Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne crie pas «UNO», il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

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.

CARTES SPÉCIALES



Inversion – Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais 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 doit passer 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. Un joueur peut jouer une carte blanche même s'il peut jouer une autre carte de 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 plusieurs cartes jaunes de sa main tant qu'une carte Poser tout est 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 deuxième 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 deuxième 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 qui doit appuyer deux fois sur le bouton. Le jeu continue avec le joueur suivant celui qui a été attaqué.

REMARQUE : Si la dernière carte d'un joueur est la carte Double attaque, il doit la jouer normalement avant de terminer la manche. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit n'importe quel joueur à «attaquer». Ce joueur doit alors appuyer deux fois sur le bouton. Puis c'est au tour du joueur suivant (le deuxième joueur à la gauche du donneur). Il s'agit également d'une carte blanche, donc le joueur à la gauche du donneur doit annoncer la couleur de son choix.

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 droite joue une carte Appuyer 1 fois. Normalement, cela signifie que le joueur suivant devrait appuyer une fois sur le bouton du distributeur, mais il a une carte Appuyer 2 fois en main, alors il la joue. La pile devient alors Appuyer 3 fois (la 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.

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 accumule 500 points le premier est déclaré GAGNANT. Il est également possible de 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.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Jouer une partie UNO® Attack à deux joueurs 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 doit rejouer immédiatement une nouvelle 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.

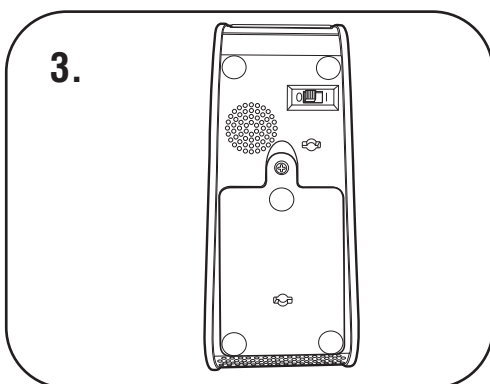
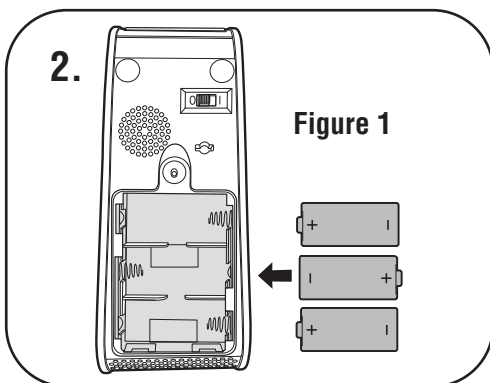
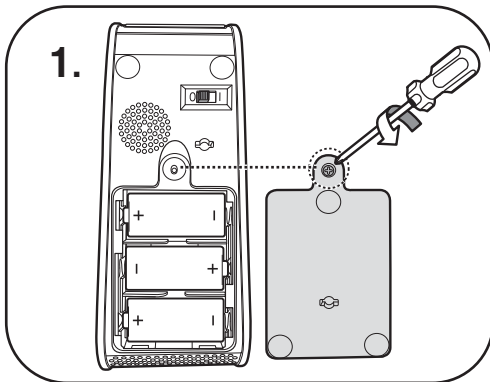
JEU DE DÉFI

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.

REPLACEMENT DES PILES

UNO® Attack fonctionne avec 3 piles alcalines C (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 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 la vis.



Pour indiquer que les piles sont faibles, les voyants à DEL de l'unité clignoteront rapidement 6 fois avant de s'éteindre. Remplacer les piles alcalines.

NOTA FCC

Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes :

(1) il ne doit pas produire de brouillage nuisible, et (2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

• Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour un appareil numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences sur les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans certaines installations. Si cet appareil cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui peut être vérifié en éteignant l'appareil puis en le remettant sous tension), l'utilisateur peut tenter de les résoudre en suivant une ou plusieurs des mesures ci-après :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espace entre l'appareil et le récepteur.
- Brancher l'appareil sur une prise de courant différente de celle sur laquelle le récepteur est branché.
- Pour obtenir de l'aide, contacter le vendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.

REMARQUE : Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

POUR LES PRODUITS VENDUS AU CANADA

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.