JURASSIC WORLD DOMINION

UNO ATTACK™ JEU

2-10 | 7+ | GYM42

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
- 8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 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 blanches
- 4 cartes Double attaque
- 3 cartes à personnaliser
- 1 carte Appuyer 4 fois

2 crêtes de dilophosaure
Lanceur de cartes dilophosaure

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 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 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.

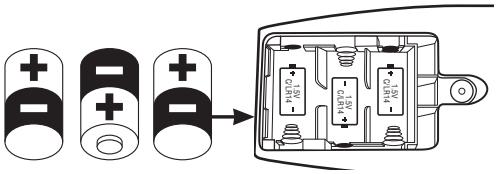


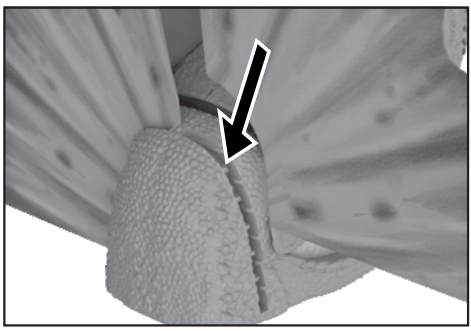
Figure 1

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.

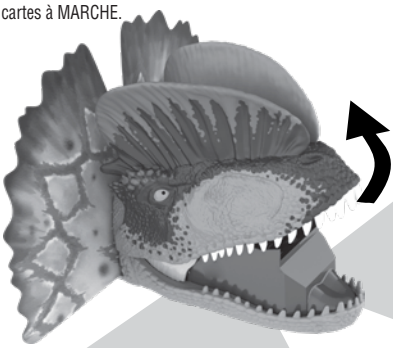
PRÉPARATION

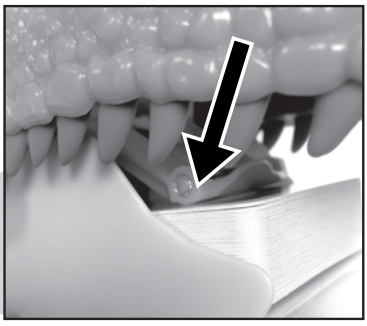
Insérer les crêtes dans les fentes du lanceur de cartes dilophosaure.



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 lanceur de cartes dilophosaure en soulevant la mâchoire supérieure du dinosaure, et placer les cartes restantes face cachée dans le réservoir de cartes. Fermer le lanceur de cartes dilophosaure en appuyant sur le nez du dinosaure. Puis glisser le bouton MARCHE/ARRÊT situé sous le lanceur de cartes à MARCHE.





IMPORTANT : Durant de la partie, tourner le lanceur de cartes afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui joue.

RAPPEL : Les joueurs activent le lanceur de cartes en appuyant sur le nez du dilophosaure et en le relâchant. Cependant, les cartes ne sortent pas CHAQUE FOIS que l'on appuie sur son nez. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. En appuyant sur le nez du dilophosaure et en le relâchant, les joueurs entendent un bruit qui indique que le joueur a correctement appuyé et qui rappelle aussi que le danger est présent à chaque pression.

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 le joueur n'a aucune carte à jouer, il prendre une carte de la PIOCHE. Pour ce faire, il doit appuyer sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sortent du lanceur, le dilophosaure «grogne» et le joueur doit ajouter toutes ces cartes à son jeu. 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. Si le joueur l'oublie, il doit appuyer DEUX FOIS sur le nez du dilophosaure et de le relâcher. (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 lanceur de cartes. Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu.

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. 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 nez du dilophosaure et ensuite le relâcher.

Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. 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 nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le deuxième joueur à gauche du donneur).

Appuyer 4 fois - Le joueur suivant doit appuyer QUATRE FOIS sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Cette carte est également une carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer quatre fois sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. 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 lanceur de cartes est tourné face au joueur choisi, puis le joueur qui «attaque» appuie deux fois sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâche. Le joueur «attaqué» doit garder toutes les cartes qui sortent du lanceur. 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». Le joueur doit ensuite appuyer deux fois sur le nez du dilophosaure et le relâcher. 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.

Carte à personnaliser – Utiliser un crayon (#2) pour écrire la règle de son choix sur une carte. Les joueurs disposent d'une totale liberté (mais ils doivent se mettre d'accord entre eux). Avant le début de la partie, les joueurs doivent décider combien de cartes seront utilisées. On peut utiliser une seule carte ou les utiliser toutes les trois. Il s'agit d'une carte blanche donc elle peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur peut jouer une autre carte. Le joueur peut aussi choisir de changer la couleur en jeu. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ. REMARQUE : Ces cartes sont effaçables afin de pouvoir écrire une nouvelle règle à chaque partie.

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. Si le joueur l'oublie, il doit appuyer DEUX FOIS sur le nez du dilophosaure et de le relâcher. (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 nez du dilophosaure.

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 lanceur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES
Si des cartes sont coincées dans le lanceur 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
Carte Inversion	20 Points
Passer	20 Points
Appuyer 2 fois	20 Points
Appuyer 4 fois	40 Points
Poser tout	30 Points
Carte blanche	50 Points
Double attaque	50 Points
Carte à personnaliser	50 Points

Le joueur qui atteint 500 points le premier est le 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. Dans ce cas, il doit appuyer sur le nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. 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 nez du dilophosaure et ensuite le relâcher.

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 nez du dilophosaure et ensuite le relâcher. 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.

Si le produit ne fonctionne pas correctement, l'éteindre quelques secondes puis le remettre en marche.