



7+ 2-10

Schitt's Creek.

JEU DE CARTES

Contenu

112 cartes

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation

1. Choisir un donneur et brasser les cartes.
2. Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
3. Mettre les cartes restantes FACE CACHÉE au centre de la table. Elles forment la PIOCHE.
4. Retourner la première carte de la PIOCHE et la placer FACE VISIBLE pour former le TALON. Si cette carte est une carte Action, ne pas en tenir compte et retourner la carte suivante.
5. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

UNO® SCHITTS CREEK EN BREF

Le jeu se joue comme le UNO classique que vous connaissez et aimez, mais chaque carte est dotée d'une icône «AMOUR» ou «ARGENT». Ces icônes n'ont aucune fonction lors du jeu normal, mais lorsque la carte blanche Une place pour tout le monde est jouée, vous pourriez devoir piger des cartes selon le nombre de cartes de chaque icône que vous avez dans votre main (plus de détails ci-après).



Jouons à UNO®!

Quand vient leur tour, les joueurs tentent de se débarrasser de toutes leurs cartes en posant UNE CARTE sur le talon.

Si un joueur POSSÈDE une carte qui correspond dans sa main, il peut LA POSER sur le talon.

1. Il peut seulement jouer une carte si elle correspond au moins à l'un des attributs de la carte visible du talon : sa couleur, son numéro ou son symbole.
2. Si la carte posée est une carte Action, elle produit un effet spécial!
(voir Cartes Actions ci-dessous)

Si un joueur N'A PAS de carte correspondante, il PIGE UNE CARTE de la pioche.

1. S'il est possible de jouer cette *nouvelle* carte (voir ci-dessus), il peut la poser immédiatement.
2. Il peut choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même s'il a une carte qu'il peut jouer.

Une fois qu'un joueur a posé ou pigé une carte, la partie continue avec le suivant.
REMARQUE: quand il n'y a plus de carte dans la pioche, brasser le talon pour former une nouvelle pioche.

Annoncer UNO!

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO» pour indiquer à ses adversaires qu'il est sur le point de gagner.

Cependant, si l'un de ses adversaires remarque qu'il ne l'a pas fait, et qu'il annonce «UNO» avant lui (et avant que le prochain joueur commence son tour), ce joueur doit alors piger 2 cartes!

Gagner

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il gagne. C'est le temps de brasser les cartes et de jouer de nouveau!

Cartes Action



Carte +2 - Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Inversion - Lorsqu'un joueur pose cette carte, le sens du jeu change. Si la partie se déroulait dans le sens horaire, elle se déroule dans le sens antihoraire et vice versa.



Passer - Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche - Cette carte correspond à n'importe quelle autre, donc les joueurs peuvent la poser, peu importe la carte visible du talon. Lorsqu'un joueur pose une carte blanche, il peut aussi choisir la nouvelle couleur demandée.



Carte blanche Une place pour tout le monde - Lorsque cette carte est jouée, le joueur doit dire «Amour» ou «Argent» à voix haute. Ensuite, tous les autres joueurs dévoilent leurs cartes. Si le joueur a dit «Amour», les autres joueurs doivent avoir plus de cartes avec l'icône Amour dans leur main que de cartes avec l'icône Argent. Si ce n'est pas le cas, ils doivent piger trois cartes. La même consigne s'applique si le joueur dit «Argent». Les joueurs qui ont la MÊME quantité de cartes Amour que de cartes Argent doivent piger trois cartes. Cette carte est également une carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur.



Carte blanche +4 - Cette carte correspond à n'importe quelle autre, donc les joueurs peuvent la poser, peu importe la carte visible du talon. Cependant, attention : les joueurs peuvent poser une carte blanche +4 seulement s'ils N'ONT PAS DE CARTE QUI CORRESPOND À LA COULEUR DU TALON.

Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant a 2 options : piger 4 cartes et perdre son tour OU mettre au défi l'autre joueur.

Si un joueur est mis au défi, il doit alors montrer sa main à celui qui l'a défié pour confirmer s'il a ou n'a pas de carte dont la couleur correspond à celle du talon. Les cartes blanches sont aussi considérées comme une correspondance.

- Si le joueur mis au défi N'A PAS de carte qui correspond à la couleur demandée, l'autre joueur pige 6 cartes au lieu de 4, et perd son tour.
- S'il A une carte qui correspond à la couleur demandée : IL doit piger 4 cartes et l'autre joueur n'en pige aucune.

Cette carte est aussi une carte blanche, donc le joueur qui l'a posée peut choisir la nouvelle couleur demandée (qu'importe l'issue du défi).

Calculer le pointage (manière de gagner facultative)

Lorsqu'un joueur gagne une manche, il obtient des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main.

Voici la valeur des cartes :

Cartes numérotées de 0 à 9 Valeur indiquée

N'importe quelle carte Action 20 points

- *Passer, Inversion, Carte +2*

N'importe quelle carte blanche 50 points

- *Carte blanche, Carte blanche +4, Carte blanche Une place pour tout le monde*

Les joueurs inscrivent leur pointage d'une manche à l'autre. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il gagne.