

ONO 99 EN BREF

Les joueurs jouent leurs cartes en main et les posent dans le talon. La plupart des cartes sont dotées d'un chiffre et, à mesure qu'ils sont ajoutés à la pile, la valeur totale de la pile augmente. Un 3 posé sur un 7 met la pile à 10. L'ajout d'un 6 augmente la pile à 16, et ainsi de suite. Au fur et à mesure que la valeur totale de la pile augmente, cette valeur doit être maintenue sous 99. Lorsqu'un joueur ne peut jouer de carte sans que le total atteigne 99 ou plus, il est éliminé du jeu.

CONTENU

112 cartes

BUT DU JEU

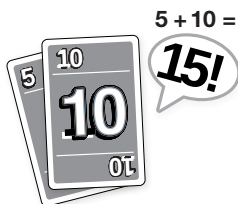
Être le dernier joueur restant dans le jeu.

PRÉPARATION

- Brasser les cartes.
- Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
- Mettre les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
- Le joueur à la gauche du donneur commence par jouer une carte **FACE VERS LE HAUT** à côté de la pioche, créant ainsi un talon, en indiquant la carte ou le chiffre sur celle-ci.

À VOTRE TOUR...

- Jouer une carte.
- Ajouter la valeur de la carte au total précédent du talon et annoncer le nouveau total.
- Piger une carte pour avoir 4 cartes en main.
- Chaque joueur suivant fait de même à son tour, en annonçant toujours le nouveau total du talon et en pigeant une carte pour terminer son tour.

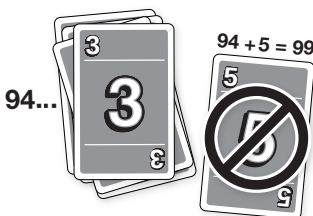


CONSEIL

Toujours annoncer le total du talon après avoir posé une carte, même si la carte ne change pas le total.

S'il n'est pas possible de jouer une carte en main sans que le total atteigne ou dépasse 99, le joueur est éliminé – **IL NE DOIT PAS JOUER DE CARTE!** Il doit poser toutes ses cartes devant lui afin que les autres joueurs se rappellent qu'il n'est plus dans la partie aux tours suivants.

Le jeu se poursuit avec le joueur suivant dans l'ordre.



LE GAGNANT

Le dernier joueur restant dans le jeu **GAGNE!**

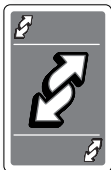
CARTES ACTION SPÉCIALES



CARTE ONO 99

La mauvaise nouvelle : Lorsqu'un joueur reçoit ou pige une carte ONO 99, il doit la conserver et ne peut la jouer.

La bonne nouvelle : Lorsqu'un joueur a accumulé 4 cartes ONO 99, il peut toutes les jouer en même temps (sans rien ajouter au total de la pile) et piger 4 nouvelles cartes.



CARTE INVERSER

La carte Inverser change le sens du jeu (du sens horaire au sens antihoraire, et vice versa).

Dans un jeu à 2 joueurs, elle a le même effet que de jouer une carte ayant une valeur de 0.



CARTE -10

La carte -10 soustrait dix de la valeur totale de la pile. Les totaux négatifs ne sont pas autorisés.



CARTE JOUER 2

Cette carte oblige le joueur suivant dans la séquence à jouer 2 cartes à son tour. Il joue une carte, annonce le nouveau total, pige une carte, puis joue une deuxième carte.

Le joueur peut également répondre à une carte Jouer 2 en jouant 1 carte Inverser et en la forçant dans l'autre sens OU en jouant sa propre carte Jouer 2 et en la passant au joueur suivant (qui ne devra jouer que 2 cartes, car les cartes Jouer 2 ne s'«additionnent» pas). Il est possible de faire en sorte de passer une carte Jouer 2 et d'inverser le jeu plusieurs fois avant que celle-ci affecte un joueur malchanceux!

Lorsqu'un joueur est affecté par une carte Jouer 2 et qu'il est en mesure de jouer une carte, mais non une deuxième, il est éliminé du jeu.

REMARQUE :

- Si **PERSONNE** ne parvient à jouer une carte sans que le total atteigne ou dépasse 99, le dernier joueur à avoir réussi à jouer une carte sur le talon est le gagnant.
- Si la pioche est épuisée avant la fin du jeu, brasser les cartes du talon pour former une nouvelle pioche.
- Lorsqu'un joueur est éliminé par la carte Jouer 2, et ne peut pas jouer, le joueur suivant dans l'ordre **N'EST PAS** obligé de jouer 2 cartes.