

UNO ULTIMATE

Jeu de cartes

MARVEL

Contenu en anglais

7+

2-4

HHV87

UNO ULTIMATE EN BREF

Si tu ne peux pas être un Super Héros, tu peux au moins jouer comme un! Chaque joueur choisit l'identité d'un personnage Marvel qui possède des pouvoirs qu'il peut utiliser à CHAQUE TOUR! Après avoir choisi ton personnage, tu joues le jeu avec le paquet de cartes Personnage correspondant.

Dans le jeu UNO Ultimate, tu associes des couleurs, des chiffres et des symboles, tout comme le jeu UNO® classique. Chaque paquet de cartes Personnage possède un pouvoir spécial et des Cartes blanches conçues spécialement pour ce personnage. Il y a aussi un paquet de cartes Dangers avec des cartes «Événement» et «Ennemi» qui peuvent vraiment changer le jeu! Comme toute grande bataille de Super Héros, il y aura beaucoup de pouvoirs et de choses qui voleront dans tous les sens, alors attache ta ceinture et sois attentif!

OBJECTIF

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main
OU
être le dernier joueur avec des cartes dans son paquet de cartes Personnage.

CONTENU

228 cartes - dont 4 paquets de cartes Personnage, 4 cartes Personnage et 1 paquet de cartes Dangers (32 cartes Dangers),
1 garniture de boîte (4 cartes métalliques).

ÉLÉMENTS DU JEU



CARTES PERSONNAGE



PAQUETS DE CARTES PERSONNAGE

PAQUET DE CARTES DANGERS



Carte Ennemi



Carte Événement

**CARTES
MÉTALLIQUES DE
COLLECTION!**

Consulte la section
«CARTES MÉTALLIQUES»
pour plus de
renseignements.

UNO
ULTIMATE

MARVEL

SEALED PRODUCT
NOT FOR RESALE

AVANT QUE LA BATAILLE COMMENCE

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Débatte chaque paquet de cartes, mais **NE LES MÉLANGE PAS ENCORE!**

À CHAQUE FOIS QUE TU JOUES

1. Choisis le personnage Super Héros que tu veux jouer et trouve le paquet de cartes Personnage avec l'image de ce personnage. **REMARQUE** : S'il y a moins de quatre personnes qui jouent, prends les paquets Personnage qui ne sont pas utilisés et remets-les dans la boîte. Ils ne seront pas nécessaires pour le jeu.
2. Sépare ton paquet de cartes Personnage des cartes violettes «Ennemi» et «Événement».
3. Combine les cartes violettes «Ennemi» et «Événement» de chaque joueur, puis mélange-les pour former un paquet de cartes Dangers (rappelle-toi, utilise **UNIQUEMENT** les cartes violettes qui sont associées aux Super Héros utilisés dans le jeu).
4. Retire la carte Personnage de ton paquet et place-la près de toi pour que tous les autres joueurs puissent la voir.
5. **MÉLANGE** ton paquet de cartes Personnage.
6. Pige les sept cartes sur le dessus de ton paquet de cartes Personnage pour former ta main, puis place les cartes restantes face cachée devant toi pour former ta pioche de paquet de cartes Personnage.

DISCUSSION

UNO Ultimate possède quelques mots-clés importants que tu devras connaître pour jouer :

AJOUTE Pige le nombre de cartes indiqué dans ton paquet de cartes Personnage et ajoute-les à ta main.

PIGE Pige le nombre de cartes indiqué (comme une carte «Carte +2») de ta pioche du paquet de cartes Personnage et passe ton tour.

BRÛLE Pige le nombre de cartes indiqué à partir du dessus de ton paquet de cartes Personnage et place-les face vers le haut dans une pile de cartes, appelée Brûlure, à côté de ton paquet de cartes Personnage.

Remarque : Les cartes brûlantes doivent toujours être brûlées une par une et placées face vers le haut dans la pile de cartes Brûlure.

REMARQUE : Parfois, une carte te demandera de brûler des cartes de ta main au lieu de ton paquet de cartes Personnage. Sauf si autrement spécifié, «brûle» signifie toujours à partir de ton paquet de cartes.



Cartes brûlées



Paquet de cartes Personnage

RÉCUPÈRE Pige le nombre de cartes indiqué, une par une, depuis le dessus de ta pile de cartes Brûlure (sauf indication contraire) et place-les sous ton paquet de cartes Personnage.

PAQUET DE CARTES



Danger Play Area
TALON DANGERS



PLAYER 4



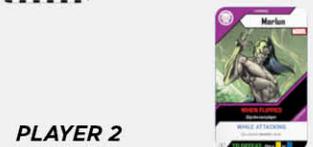
PLAYER 3



Central Play Pile



PLAYER 1



PLAYER 2



Draw Pile

CARTE PERSONNAGE



Draw Pile

CARTE PERSONNAGE

QUE LA BATAILLE COMMENCE!

Le joueur le plus jeune commence. Joue n'importe quelle carte de ta main face vers le haut au centre de la zone de jeu pour commencer un talon (pile où l'on dépose les cartes) que tous les joueurs se partageront.

Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf si une carte Inversion a été jouée, auquel cas il commence dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

À TON TOUR

Voici la séquence des étapes que tu vas suivre :

Début de ton tour

- Résous tous les effets de début de tour des Ennemis attaquants (consulte la section «Cartes Ennemi»), des Événements (consulte la section «Cartes Événement»), des cartes Action ou des pouvoirs de personnages contrôlés par l'adversaire.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active au début de ton tour, tu peux l'activer maintenant.

Jeu

- Joue une carte de ta main.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active en fonction de la carte que tu as jouée, résous ses effets maintenant.

Combat

- Si un Ennemi t'attaque et que la carte que tu as jouée satisfait le coût de défaite de l'Ennemi, vaincs l'Ennemi.

Danger

- Si la carte que tu as jouée sur le talon comporte une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers et résous ses effets.

Fin du tour

- Résous tous les effets de fin de tour.

LORSQUE TU ES PRÊT À JOUER UNE CARTE

Si tu POSSÈDES une carte qui correspond dans ta main, tu peux LA POSER sur le talon.

Tu peux jouer une carte de ta main correspondant à la carte sur le dessus du talon par couleur, nombre ou symbole.

Si tu joues une carte Action, elle fait quelque chose de spécial (consulte la section «Cartes Action»).

Tu peux choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même si tu as une carte en main que tu peux jouer.

Si tu N'AS PAS de carte correspondante, PIGE UNE CARTE de ton paquet de cartes Personnage.

Si ta *nouvelle* carte peut être jouée, tu peux la jouer maintenant.

Si ta *nouvelle* carte ne peut pas être jouée, ajoute-la à ta main.

Lorsque ton tour se termine, le jeu continue avec le joueur suivant dans l'ordre des tours.

ANNONCER

Au moment où tu n'as plus qu'une seule carte en main, tu dois crier «UNO» pour avertir les autres joueurs que tu es sur le point de gagner.

Cependant, si quelqu'un remarque que tu ne l'as pas fait et qu'il crie «UNO» avant toi (et avant que le joueur suivant ne commence son tour), tu dois alors piger 2 cartes!

POUR GAGNER

Il y a deux façons de gagner :

- 1 Si tu te débarrasses de toutes les cartes de ta main, tu **GAGNES**.
- 2 Si tu es le dernier joueur à avoir des cartes dans ton paquet de cartes Personnage, tu **GAGNES!**

REMARQUE : Si la dernière carte que tu joues pour gagner comporte une icône Danger, tu N'AS PAS besoin de retourner une carte Danger. Tu gagnes quand même.

DÉFAITE

- 1 Si ton paquet de cartes Personnage n'a plus de cartes, tu es **ÉLIMINÉ DU JEU**.
- 2 Si un autre joueur se débarrasse de toutes les cartes de sa main.

APRÈS LE JEU

Rappelle-toi d'associer chaque paquet de cartes Personnage avec les cartes du paquet de cartes Dangers correspondantes pour faciliter la mise en place lors d'une autre séance de jeu.

CARTES ACTION

REMARQUE : Les cartes Action peuvent être jouées sur d'autres cartes Action du même type (p. ex., si la carte sur le dessus du talon est Inversion jaune, tu peux jouer une carte Inversion de n'importe quelle couleur par-dessus). Les Cartes blanches peuvent être jouées sur n'importe quelle carte.



Carte +2

Le joueur suivant doit piger 2 cartes et perd son tour.



Inversion

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu est inversé. Si le sens du jeu était dans le sens des aiguilles d'une montre, il est maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



Passer

Le joueur suivant perd son tour. Les Ennemis qui attaquent ne t'affectent pas si tu passes ton tour.

REMARQUE : Si tu attends que ton tour soit passé et que tu subis un

autre effet qui te ferait passer ou perdre un tour, cette partie de l'effet est ignorée.



Carte blanche

Une Carte blanche peut être jouée sur n'importe quelle carte, donc tu peux les jouer, quelle que soit la carte qui se trouve sur le talon, et tu peux ensuite choisir la couleur pour poursuivre le jeu. Les Cartes blanches de ton paquet de cartes Personnage ont des instructions spéciales. Lis les instructions et exécute-les.

Nom de la carte

Instructions

ICÔNE DANGER

Certaines cartes comportent une icône «Danger». Lorsque tu joues une carte avec une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers.



Icône Danger



PAQUET DE CARTES DANGERS

Il y a deux sortes de cartes dans le paquet de cartes Dangers :

CARTES ENNEMI

Lorsque tu piges une carte Ennemi, place-la devant ta carte Personnage. Cet Ennemi attaque maintenant ton personnage. Si une carte Ennemi est déjà présente, elle est remplacée par la nouvelle. Déplace l'Ennemi précédent vers le talon du paquet de cartes Dangers (cela NE compte PAS comme «vaincre» l'Ennemi).

Un Ennemi n'est vaincu que lorsque le joueur joue une carte qui correspond au type de carte indiqué dans la section «To Defeat» (Pour vaincre).

Un Ennemi ne peut pas être vaincu au tour où il est pigé.

Chaque Ennemi a son propre coût de défaite. Les Cartes blanches ne peuvent pas être utilisées pour vaincre un Ennemi, sauf si le coût de défaite indique spécifiquement un symbole Carte blanche.

La carte Ennemi te dira :



- 1 Quel Super Héros est associé à cet Ennemi.
- 2 Qui est l'Ennemi.
- 3 Ce qu'il faut faire lorsque la carte est retournée.
- 4 Les règles spéciales que tu dois suivre lorsque l'Ennemi t'attaque.
- 5 Comment vaincre l'Ennemi.
- 6 Indique à quelle édition de UNO Ultimate la carte est associée.

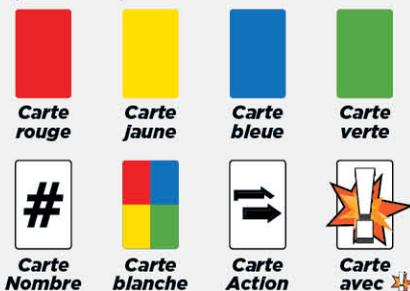
Exemple

Pour vaincre, «joue n'importe quelle carte  ».
Cela signifie que si/quand tu joues une carte rouge, cet Ennemi est vaincu.

SYMBOLES DE COÛT DE DÉFAITE

Lorsque tu vois un ou plusieurs de ces symboles dans la section «À vaincre» au bas d'une carte Ennemi, c'est le coût que tu dois «payer» pour vaincre cet Ennemi.

REMARQUE : S'il y a plus d'un symbole, tu n'as besoin d'en associer qu'un seul pour vaincre l'Ennemi.



Lorsqu'un Ennemi est vaincu, place la carte sur le talon du paquet de cartes Dangers.

CARTES ÉVÉNEMENT

Une carte Événement oblige immédiatement un ou plusieurs joueurs à effectuer une action.

Une fois que l'action indiquée sur la carte Événement a été effectuée, l'Événement est considéré comme terminé. Place la carte sur le talon du paquet de cartes Dangers.

Si le paquet de cartes Dangers n'a plus de cartes, il suffit de rassembler les cartes du talon du paquet de cartes Dangers, de les mélanger puis de créer un nouveau paquet de cartes Dangers.

La carte Événement te dira :



- Quel Super Héros est associé à cet Événement.
- Le nom de l'Événement.
- L'action à faire.

Si le paquet de cartes Dangers n'a plus de cartes, il suffit de rassembler les cartes du talon du paquet de cartes Dangers, de les mélanger puis de créer un nouveau paquet de cartes Dangers.

La carte Personnage te dira :

CARTES PERSONNAGE

Chaque personnage du jeu de cartes UNO Ultimate possède un pouvoir spécial que tu peux choisir d'utiliser pendant ton tour. Ces pouvoirs ont parfois un coût ou nécessitent une action pour les déclencher. De plus, attaquer des Ennemis peut temporairement altérer ta capacité à les utiliser.



Le nom du Super Héros.

Le nom du pouvoir, tout coût que tu dois payer ou toute action que tu dois faire pour utiliser le pouvoir, et ce que fait le pouvoir lorsque tu l'actives.

BLACK PANTHER

Black Panther vise le long terme en essayant de rester dans le jeu le plus longtemps possible. Comme la capacité de Black Panther provient de la défaite d'Ennemis, tu voudras conserver tes cartes avec une icône Danger et les jouer lorsque tu as des cartes dans ta pile de cartes Brûlure. Tu n'obtiendras pas toujours un Ennemi lorsque tu les joueras, mais tu ne veux pas gaspiller la chance de récupérer des cartes très tôt en battant des Ennemis.



CAPTAIN MARVEL

Captain Marvel est toujours à la recherche de la bonne stratégie pour faire le plus de dégâts possible. Avec son pouvoir de personnage qui lui permet d'avoir la bonne couleur pour jouer, utilise-la pour ne jamais manquer tes jeux. Change la couleur quand tu le peux pour empêcher les autres joueurs de pouvoir vaincre leurs Ennemis qui attaquent. Parfois, tu peux vouloir utiliser son pouvoir pour changer la couleur afin de jouer une carte Action puissante comme Passer ou Carte +2.



IRON MAN

Iron Man aime toujours être à l'attaque. Iron Man veut brûler autant de cartes que possible dans les paquets des autres joueurs, et essayer d'éliminer plusieurs joueurs à la fois pour gagner. Tu veux donc jouer autant de cartes avec une icône Danger que possible pour maintenir la pression. N'oublie pas que chaque fois que tu joues une carte avec une icône Danger, tu dois retourner une carte Danger.



THOR

Thor est génial pour attaquer les autres joueurs et essayer de les éliminer un par un. Lorsque tu joues en tant que Thor, tu dois décider soit de te concentrer sur un joueur à la fois, soit de répartir tes Cartes blanches pour affecter tous les joueurs. Cela signifie que lorsque tu joues tes Cartes blanches, tu dois t'assurer que tu les utilises pour changer la couleur active afin de tirer le maximum d'efficacité du pouvoir de ton personnage.



CARTES MÉTALLIQUES

Chaque emballage UNO Ultimate intégral est accompagné de son propre jeu de 4 cartes métalliques conservées dans des «emballages mystères» pour que tu ne saches jamais lesquelles tu vas obtenir!

Ces cartes sont des versions à collectionner de Cartes blanches et de cartes Personnage que tu utilises dans le jeu réel. Tu peux les garder séparément pour les collectionner ou les échanger avec leurs versions correspondantes non métalliques pour créer un paquet de cartes ultravoyantes! Il y a 5 niveaux de rareté indiqués par un point coloré dans le coin inférieur droit de la carte.

● Courante ● Difficile à trouver ● Rare ● Super rare ● Ultra rare

Tu peux les trouver dans d'autres jeux UNO® Ultimate, dans les coffrets complémentaires UNO® Ultimate et même dans les emballages UNO® classiques spécialement marqués.



PUBLICITÉ : TU VEUX AJOUTER D'AUTRES SUPER HÉROS À LA BATAILLE?

Il existe des coffrets complémentaires UNO Ultimate que tu peux acheter et qui te permettent de jouer d'autres Super Héros. Si tu utilises les cartes d'un coffret complémentaire, assure-toi que toutes les cartes du jeu correspondent aux Super Héros actuellement en jeu. Par exemple, si tu échanges Thor contre Spider-Man, assure-toi qu'il ne reste plus de cartes Dangers à thème de Thor dans le jeu.

Chaque coffret est vendu séparément, selon la disponibilité. Les coffrets complémentaires peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.