



Disney · PIXAR
LIGHTYEAR

Jeu de cartes

Contenu

112 Cartes, dont une carte Règle spéciale – voir la section Cartes Action pour plus de détails.

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.

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 chiffre ou son symbole.
2. Si la carte posée est une carte Action, elle produit un effet spécial!
(voir la section «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. Le joueur peut choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même s'il a une carte en main 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!»

Au moment où un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» pour avertir les autres joueurs 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!

Pour 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 : 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 : 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 Hyper vitesse - Choisir d'abord une couleur pour continuer le jeu. Ensuite, chaque fois que cette couleur est jouée, le joueur suivant dans l'ordre perd son tour! Cela continue jusqu'à ce qu'un autre joueur joue une nouvelle couleur. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, le joueur 1 pose une carte Hyper vitesse et choisit «bleu». Si le joueur 2 joue une carte bleue, le joueur 3 perd son tour, et le joueur 4 joue ensuite. Si le joueur 4 joue une carte bleue, le joueur 1 perd son tour, et c'est le joueur 2 qui joue ensuite. Si le joueur 2 fait correspondre le chiffre du TALON avec une carte d'une autre couleur, l'«Hyper vitesse» est terminée et le jeu normal reprend.



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 **EN MAIN** 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).

Comptage des points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

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 :

Toutes les 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 Hyper vitesse*

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