

UNO FLIP!

NETFLIX



STRANGER THINGS

Jeu de cartes

Contenu

112 cartes à double face

UNO FLIP™ EN BREF

UNO FLIP™ se joue comme le jeu UNO® classique, sauf que les cartes ont deux faces : le côté «Monde réel» et le côté «À l'envers». Le jeu débute avec le côté «Monde réel» des cartes, mais chaque fois qu'une personne joue une carte FLIP (Retourner), tout est retourné (la pioche, la défausse et même les cartes en main!) et tout le monde doit maintenant jouer avec le côté «À l'envers» des cartes. Le côté «À l'envers» comprend des cartes Action différentes et les pénalités sont plus sévères. Les joueurs doivent utiliser le côté «À l'envers» des cartes jusqu'à ce qu'un autre joueur joue une carte FLIP. Le jeu se poursuit alors du côté «Monde réel», et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, ce qui met fin à la manche.

Préparation

- Puisque les cartes ont deux faces de jeu, il faut s'assurer que toutes les cartes de chaque côté sont orientées dans le même sens : toutes les cartes du côté «Monde réel» sont orientées dans un sens, toutes les cartes du côté «À l'envers» sont orientées dans l'autre sens.
- Choisir un donneur et brasser les cartes.
- Distribuer 7 cartes à chaque joueur. Tenir les cartes en orientant le côté «Monde réel» vers soi et le côté «À l'envers» vers les autres joueurs
- Le reste des cartes est placé côté «Monde réel» vers le bas pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes) et le côté «À l'envers» vers le HAUT.
- La première carte de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (le côté «Monde réel» des cartes vers le HAUT). Si cette carte est une carte Action, ne pas en tenir compte et retourner la carte suivante.
- Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il est à noter que certaines des cartes «À l'envers» sont dotées d'une icône de gaufre. Plus de détails à ce sujet sont présentés dans la section «Carte blanche Règle 11 avec gaufre».



Place au jeu!

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 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. Sinon, son tour est terminé.
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.

REMARQUE : Lorsqu'un joueur ajoute des cartes à sa main, il doit s'assurer que celles-ci sont orientées du même côté que ses autres cartes. Par exemple, si le jeu en cours est du côté «Monde réel», il doit s'assurer que le côté «Monde réel» de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

Fin d'une manche

Du côté «Monde réel» comme du côté «À l'envers», lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et si l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

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 - CÔTÉ «MONDE RÉEL»



Carte +1 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 1 carte et passer son tour.



Carte 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.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche Jim Hopper – Le joueur qui a le PLUS de cartes en main peut se défaire de la moitié de ses cartes (si le nombre de cartes en main est impair, il se défait de la plus grande quantité de cartes). Il s'agit également d'une carte blanche, et c'est donc le joueur qui l'a posée en premier qui choisit la couleur pour poursuivre le jeu.



Carte FLIP – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté «Monde réel» au côté «À l'envers». Une fois la carte FLIP jouée, retourner le TALON (la carte qui vient d'être posée sera alors sous la pile), la PIOCHE ainsi que les cartes en main de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte FLIP soit posée, changeant alors le côté de jeu. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte FLIP.

REMARQUE : LORSQUE LE PAQUET DE CARTES EST RETOURNÉ, SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DE LA PILE DE DÉFAUSSE EST UNE CARTE ACTION (INVERSION, PASSER, PIGER, FLIP), LE JOUEUR N'A PAS BESOIN DE FAIRE L'ACTION. SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DE LA PILE EST UNE CARTE BLANCHE, LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE FLIP CHOISIT LA COULEUR.



Carte blanche +2 – 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 +2 seulement s'ils N'ONT PAS DE CARTE EN MAIN QUI CORRESPOND À LA COULEUR DE LA CARTE DU TALON.

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

Lorsqu'un joueur est mis au défi, il doit alors montrer ses cartes en main à celui qui l'a défié pour confirmer s'il n'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 4 cartes au lieu de 2, et perd son tour.
- S'il A une carte qui correspond à la couleur demandée : IL doit piger 2 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 pour poursuivre le jeu (peu importe l'issue du défi).

Cartes Action - CÔTÉ «À L'ENVERS»



Carte +5 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour.



Carte Inverser – Même action que le côté «Monde réel».



Carte Passer tous un tour – Lorsque cette carte est jouée, tous les joueurs doivent passer leur tour. Cela signifie que le joueur qui a posé la carte joue de nouveau.



Carte FLIP – Même action que le côté «Monde réel».



Carte blanche Règle 11 avec gaufre – Le joueur ayant le MOINS de cartes en main doit piger des cartes jusqu'à ce qu'il obtienne une carte avec une icône de gaufre. Il s'agit également d'une carte blanche, et c'est donc le joueur qui l'a posée en premier qui choisit la couleur pour poursuivre le jeu.



Carte blanche Piger une couleur – Le joueur qui pose cette carte oblige le joueur suivant à piger une carte d'une couleur précise (peu importe combien de cartes il doit piger pour l'obtenir) et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR de la carte sur le TALON (mais il peut la jouer s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique).

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche Piger une couleur a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer ses cartes en main à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger des cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée au lieu du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra piger les cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée PLUS 2 cartes! Les cartes blanches sont aussi considérées comme une correspondance.

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 :

| | |
|---|-----------------|
| Cartes numérotées (2 à 9, 11) | Valeur indiquée |
| Carte +1 | 10 Points |
| Carte +5, Passer, Inverser et FLIP..... | 20 Points |
| Carte Passer tous un tour | 30 Points |
| Carte blanche Règle spéciale | 40 Points |
| - <i>Carte blanche Jim Hopper et carte blanche Règle 11 avec gaufre</i> | |
| Carte blanche +2 | 50 Points |
| Carte blanche Piger une couleur | 60 Points |

REMARQUE : NE PAS OUBLIER DE CALCULER LES POINTS EN FONCTION DU CÔTÉ («MONDE RÉEL» OU «À L'ENVERS») SUR LEQUEL S'EST TERMINÉE LA PARTIE.

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

Stranger Things: ™/© Netflix. Used with Permission.

©2021 Mattel.

? service.mattel.com

HJP41-4B70_4LB_IS



Games