

UNO[®] junior



MOVE!

Faites découvrir UNO[®] à vos enfants d'une façon qui les met au défi d'apprendre et de grandir en jouant. Chaque niveau offre la possibilité d'améliorer ou d'acquérir de nouvelles habiletés qui enrichissent leurs connaissances du jeu classique que vous adorez!

UNO JUNIOR MOVE!™ EN BREF

Débarrassez-vous de toutes vos cartes en main en les faisant correspondre avec celles du TALON. Vous pouvez les faire correspondre par **couleur, chiffre et image!** Et pour encore plus de plaisir, chaque fois que vous posez une carte dotée d'un symbole d'étoile, vous devez vous lever et effectuer un mouvement (nous y reviendrons plus tard).

Il y a trois niveaux de jeu dans UNO Junior Move™ : Débutant, Intermédiaire et Avancé. Les cartes Action s'ajoutent à mesure que le niveau de difficulté augmente. Celles-ci permettent aux joueurs de passer leur tour, de changer le sens du jeu ou même de faire piger d'autres cartes à un adversaire!

PRÉPARATION

Avant de jouer, retirez les **4 cartes MOVE!** du paquet de cartes.



SAUTER



DANSER



TAPER DES MAINS



PLIER

Mélangez les cartes, puis tenez-les face vers le bas et demandez à chaque joueur de choisir une carte. Chaque joueur garde cette carte face visible devant lui. Cette carte indique quel mouvement ce joueur doit effectuer lorsqu'il joue une carte dotée d'un symbole d'étoile.

SYMBOLE D'ÉTOILE

Vous remarquerez que certaines cartes sont dotées d'un symbole d'étoile. Chaque fois que vous posez une carte dotée du symbole, vous **DEVEZ** vous lever et effectuer votre mouvement. Par exemple, si le mouvement qui vous est assigné est «Danser» et que vous posez une carte dotée d'un symbole d'étoile sur le TALON, vous devez vous lever et faire une danse rapide (à quel point cette danse est loufoque, c'est à vous de décider). Il faut faire de même pour les mouvements Sauter, Taper des mains et Plier. Votre tour est ensuite terminé.



Remarque concernant le niveau Avancé : Si vous posez une carte dotée d'un symbole d'étoile et que vous oubliez de faire votre mouvement ET qu'un autre joueur le remarque, vous **DEVEZ** piger une carte supplémentaire!

COMMENT JOUER

Après avoir mélangé les cartes, **distribuez cinq cartes** à chaque joueur.



1

2

3

4

5

CONSEIL AUX PARENTS

Demandez aux débutants de mettre leurs cartes face vers le haut pour que vous puissiez les aider!



Créez une **PIOCHE** avec les cartes restantes, puis retournez la carte du dessus pour créer un **TALON**.

Les cartes de la **PIOCHE** sont face vers le bas!



PIOCHE



TALON

Alors que celles du **TALON** sont face vers le haut!

À votre tour, effectuez une correspondance des cartes par :



COULEUR



CHIFFRE



IMAGE

Si vous pouvez faire une correspondance, placez la carte correspondante sur le TALON, puis votre tour est terminé. Si vous ne pouvez pas faire de correspondance, pigez UNE carte de la PIOCHE (si vous pouvez faire une correspondance avec le TALON, posez-la!).

Lorsqu'il ne vous reste qu'une carte, criez «UNO!». Si vous ne le faites pas et qu'un autre joueur le remarque, vous devez piger DEUX cartes supplémentaires!

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. Ce joueur gagne!

NIVEAUX

1. DÉBUTANT

Pour les joueurs qui apprennent à jouer.

HABILETÉS QU'ILS UTILISERONT

- Jouer à tour de rôle
- Reconnaissance des couleurs, des chiffres et des images

À FAIRE

Retirez toutes les cartes Action (consultez la section CARTES ACTION) du paquet.

CONSEIL AUX PARENTS

Commencez par faire correspondre les images plutôt que les chiffres.

2. INTERMÉDIAIRE

Remettez quelques cartes Action dans le paquet pour adopter le rythme.

HABILETÉS QU'ILS UTILISERONT

- Trier et classer
- Esprit d'analyse

À FAIRE

Remettez les cartes Inverser, Passer, ainsi que les Cartes blanches DANS le paquet, mais LAISSEZ DE CÔTÉ les cartes Carte +1 et Carte +2.



CONSEIL AUX PARENTS

Vous pouvez jouer une Carte blanche n'importe quand, peu importe ce que contient le TALON.

3. AVANCÉ

Remettez les cartes Carte +1 et Carte +2 dans le paquet pour augmenter les enjeux!

HABILITÉS QU'ILS UTILISERONT

- Logique
- Résolution de problèmes

À FAIRE

Remettez les cartes Carte +1 et Carte +2 dans le paquet pour utiliser tout le paquet, y compris toutes les cartes Action.

Rappelez-vous que si vous posez une carte dotée d'un symbole d'étoile et que vous oubliez de faire votre mouvement ET qu'un autre joueur le remarque, vous DEVEZ piger une carte supplémentaire!



CONSEIL AUX PARENTS

N'oubliez pas, vous pouvez poser une carte Action par-dessus une carte Action correspondante, quelle que soit la couleur.

CARTES ACTION



CARTE +1

Le joueur suivant doit piger une carte et passer son tour.



CARTE +2

Le joueur suivant doit piger deux cartes et passer son tour.



CARTE PASSER

Le joueur suivant passe son tour.



CARTE INVERSER

L'ordre du jeu est inversé (si le sens du jeu est en sens horaire, il sera en sens antihoraire, et vice-versa).



CARTE BLANCHE

Cette carte peut être jouée n'importe quand. Le joueur décide ensuite la couleur qui dicte le jeu.

CONTENU

- | | |
|---|---|
| 56 cartes réparties comme suit : | 4 cartes Carte +2 - 1 de chaque couleur |
| 8 cartes bleues numérotées de 1 à 8 | 4 cartes Passer - 1 de chaque couleur |
| 8 cartes vertes numérotées de 1 à 8 | 4 cartes Inverser - 1 de chaque couleur |
| 8 cartes rouges numérotées de 1 à 8 | 4 Cartes blanches |
| 8 cartes jaunes numérotées de 1 à 8 | 4 cartes Move! - 1 de chaque couleur |
| 4 cartes Carte +1 - 1 de chaque couleur | |