

UNO QUATRO

Jeu

Contenu :

44 tuiles, 7 plateaux
1 sac, 1 base

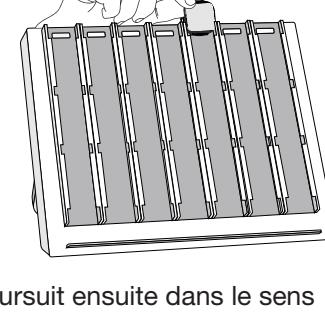
7+
2-4

BUT DU JEU

Être le premier joueur à faire correspondre 4 tuiles (de même couleur OU de même chiffre) à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale!

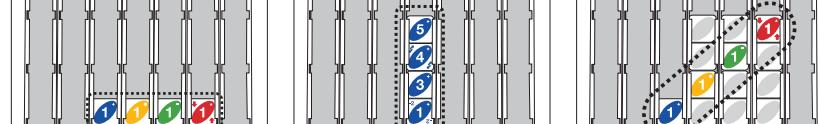
PRÉPARATION

- Placer la base au milieu de la surface de jeu pour que tous les joueurs puissent l'atteindre.
- Placer toutes les tuiles (44) dans le sac, puis SECOUER le sac pour les mélanger.
- Chaque joueur pique 3 tuiles parmi celles dans le sac. Elles composent la «main» du joueur.



PLACE AU JEU!

1. Le joueur le plus jeune joue en premier. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À son tour, le joueur dépose une tuile dans le haut d'un plateau et la laisse tomber en place.
3. Une fois la tuile en place, elle peut être utilisée par n'importe quel joueur.
4. Si la tuile placée est adjacente à une ou plusieurs autres tuiles – soit en dessous, à côté ou en diagonale – elle doit correspondre à au moins une de ces tuiles, soit par la couleur, soit par le chiffre. Il n'est pas nécessaire qu'elle corresponde à toutes les tuiles adjacentes.



Horizontale

Verticale

En diagonale

5. Si le joueur ne peut pas jouer de tuile de sa main, il peut se débarrasser de 1 tuile (la remettre dans le sac) et ensuite «piger» 1 autre tuile parmi celles dans le sac.
6. S'il peut jouer la tuile qu'il vient de piger, il peut le faire. S'il ne peut pas, son tour est terminé.
7. Une fois le tour terminé, le joueur doit piger autant de tuiles que requises pour avoir 3 tuiles en «main».

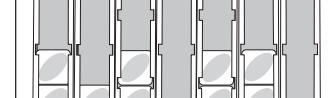
TUILES ACTION

Certaines tuiles portent des symboles d'action spéciale. Si un joueur joue une de ces tuiles Action, il DOIT effectuer l'action indiquée par le symbole. Avant d'effectuer l'action, il doit réfléchir stratégiquement, car le bon choix peut s'avérer un avantage pour lui!



ÉCHANGER

Lorsqu'il joue une tuile avec le symbole Échanger, il doit «échanger» les positions de 2 plateaux quelconques.



Pour échanger les plateaux :

- Saisir chaque plateau par la rainure du haut.
- Tirer sur chaque plateau pour le sortir en le faisant glisser hors de sa fente.
- Insérer ensuite chaque plateau dans sa nouvelle fente en le glissant en place.

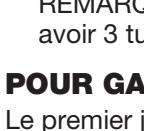


POUSSER

Après avoir joué une tuile avec le symbole Pousser, le joueur doit pousser dessus pour ÉJECTER la dernière tuile du plateau. Remettre ensuite la tuile éjectée dans le sac.



REMARQUE : Si le joueur place une tuile Pousser dans un plateau VIDE, il NE DOIT PAS la pousser pour l'éjecter du plateau.



MOINS 2

Lorsque le joueur joue cette tuile, le joueur suivant doit choisir 2 tuiles AU HASARD de sa main et les remettre dans le sac, ce qui ne lui laisse qu'une seule tuile pour son prochain tour.

REMARQUE : Après son tour, il peut piger autant de tuiles que requises pour avoir 3 tuiles en «main».

POUR GAGNER

Le premier joueur qui aligne 4 tuiles à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale GAGNE!

POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques spéciaux ont été ajoutés à chaque tuile pour aider à identifier la couleur de la tuile. Cela permettra aux joueurs atteints de TOUTE forme de daltonisme de jouer facilement!

▲ = ROUGE

■ = VERT

● = JAUNE

◆ = BLEU