



nickelodeon



UNO junior

Faites découvrir UNO® à vos enfants d'une façon qui les met au défi d'apprendre et de grandir en jouant. Chaque nouveau niveau est éducatif et complémente leurs connaissances de votre jeu classique préféré!

UNO® JUNIOR EN BREF

Débarrassez-vous de toutes vos cartes en les associant à celles de la défausse. Vous pouvez les associer par **couleur**, par **numéro**, et par **personnage** (très pratique, surtout pour les joueurs plus jeunes)!
Chase avec Chase, Stella avec Stella.

Les cartes spéciales 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!

COMMENT JOUER



Après avoir brassé le paquet, **distribuez cinq cartes** à chaque joueur.

CONSEIL AUX PARENTS

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



Faites une **pioche** avec les cartes restantes, puis tournez la première carte pour créer une **défausse**.

Les cartes de la pioche sont face vers le bas!



Pioche



Défausse

Alors que celles de la défausse sont face vers le haut!



À votre tour, associez vos cartes par :

C'est bleu!



COULEUR

Numéro 5!



NUMÉRO

C'est Chase!



PERSONNAGE

Si vous n'avez pas de carte vous permettant de jouer, pigez UNE carte de la pioche. (Si elle correspond à la défausse, jouez-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 prendre DEUX autres cartes!

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

NIVEAUX

1. DÉBUTANT

Pour les jeunes joueurs qui apprennent à jouer.

NOTIONS

- Jouer à tour de rôle
- Reconnaître les couleurs et les numéros

À FAIRE

Ôtez toutes les cartes Action (voir CARTES ACTION) du paquet.



CONSEIL AUX PARENTS

Commencez par associer les cartes par personnage au lieu de les associer par numéro. Vous pouvez même leur demander d'imiter le personnage dont ils jouent la carte!

2. INTERMÉDIAIRE

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

NOTIONS

- Trier et classer
- Esprit d'analyse

À FAIRE

Remettez les cartes Inverser, Passer et Carte blanche **DANS** le paquet, mais **LAISSEZ DE CÔTÉ** les cartes +1 et +2.



CONSEIL AUX PARENTS

Vous pouvez jouer une carte Carte blanche n'importe quand, peu importe ce que contient la défausse.

3. AVANCÉ

Remettez les cartes de pénalité dans le paquet pour augmenter les enjeux!

NOTIONS

- Logique
- Résolution de problème

À FAIRE

Remettez les cartes +1 et +2. Vous voilà avec un paquet complet incluant toutes les cartes Action.



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 jeu se fait en sens horaire, il sera en sens antihoraire et vice-versa.)



CARTE BLANCHE

Vous pouvez jouer cette carte n'importe quand. Le joueur décide ensuite la couleur qui dicte le jeu.

CONTENU

56 cartes réparties comme suit :
9 cartes Personnage bleues - 0 à 8
9 cartes Personnage rouges - 0 à 8
9 cartes Personnage vertes - 0 à 8
9 cartes Personnage jaunes - 0 à 8

4 cartes +1 - 1 de chaque couleur
4 cartes +2 - 1 de chaque couleur
4 cartes Passer - 1 de chaque couleur
4 cartes Inverser - 1 de chaque couleur
4 cartes blanches