

GIANT UNO®



Jeu de cartes

Contenu

108 cartes

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 poser 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 Action*» 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.

REMARQUE : Quand il n'y a plus de carte dans la **PIOCHE**, mélanger les cartes du **TALON** pour former une nouvelle **PIOCHE**.

Une fois qu'un joueur a posé ou pigé une carte, la partie continue avec le joueur suivant.

Annoncer «UNO!»

Dès qu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO» pour indiquer à ses adversaires 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 alors le moment de mélanger les cartes et de jouer de nouveau!

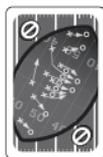
Cartes Action



Carte +2 : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Inversion : Lorsqu'un joueur pose cette carte, 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 «Botté de placement» : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant dans l'ordre doit réussir à «marquer un point en faisant un botté» ou piger 3 cartes. Si le «ballon» passe entre les «poteaux de but», le botté est bon ! Si ce n'est pas le cas, le botté n'est pas bon et il doit piger 3 cartes. Cette carte est également une Carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur.



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).

Calculer le pointage (manière de gagner facultative)

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

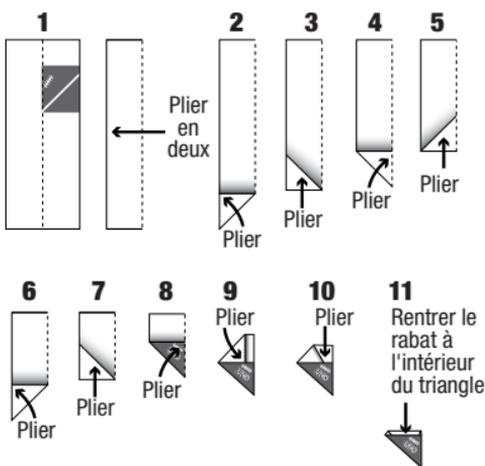
- Carte blanche, Carte blanche +4, Carte blanche «Botté de placement»

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

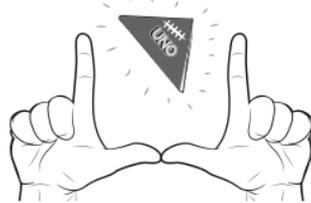
Comment Plier Et Frapper Le Ballon De Football En Papier

Tout d'abord, plier la feuille d'instructions pour créer un «ballon de football» en papier.

REMARQUE : Il est possible d'utiliser tout autre papier en main; les directives devraient quand même fonctionner.



Une fois le ballon de football en papier prêt, former les «poteaux de but» avec les pouces qui se touchent et les index dressés vers le haut. Le joueur qui doit effectuer le botté place le «ballon de football» triangulaire en papier sur l'un de ses coins, en le maintenant en place avec un doigt de la main qui n'est pas la main de botteur, à environ 0,61 m (2 pi) des «poteaux de but».



Ensuite, le botteur utilise son autre main pour «botter» le «ballon de football» entre les «poteaux de but». Pour ce faire, il frappe le «ballon de football» avec le doigt pour l'envoyer dans les airs entre les «poteaux de but».



Carte blanche «Botté de placement» :
Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant dans l'ordre doit réussir à «marquer un point en faisant un botté» ou piger 3 cartes. Cette carte est également une Carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur.



10 **DONNEZ**
OU
RECYCLEZ

