

UNO ULTIMATE™

Jeu de cartes



Contenu en anglais



Au fur et à mesure que UNO Ultimate™ évolue et s'enrichit, de nouvelles cartes et règles seront ajoutées. Assure-toi de scanner le code QR pour trouver le plus récent mode d'emploi d'UNO Ultimate™ disponible.



UNO ULTIMATE™ EN BREF

Si tu ne peux pas être un Super Héros, tu peux au moins jouer comme un! Chaque joueur choisit l'identité d'un personnage Marvel qui possède des pouvoirs qu'il peut utiliser à CHAQUE TOUR! Après avoir choisi ton personnage, tu joues le jeu avec le paquet de cartes Personnage correspondant.

Dans le jeu UNO Ultimate™, tu associes des couleurs, des chiffres et des symboles, tout comme le jeu UNO® classique. Chaque paquet de cartes Personnage possède un pouvoir spécial et des Cartes blanches conçues spécialement pour ce personnage. Il y a aussi un paquet de cartes Dangers avec des cartes qui peuvent vraiment changer le jeu! Comme toute grande bataille de Super Héros, il y aura beaucoup de pouvoirs et de choses qui voleront dans tous les sens, alors attache ta ceinture et sois attentif!

OBJECTIF

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en main **OU** être le dernier joueur avec des cartes dans son paquet de cartes Personnage.

CONTENU

224 cartes – dont 4 paquets de cartes Personnage, 4 cartes Personnage et 1 paquet de cartes Dangers (32 cartes Danger)
1 sac mystère (4 cartes métalliques).

ÉLÉMENTS DU JEU

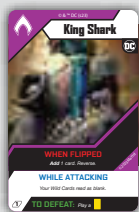


CARTES PERSONNAGE



PAQUETS DE CARTES PERSONNAGE

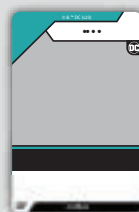
PAQUET DE CARTES DANGERS



Carte Ennemi



Carte Événement



Carte Élément



Carte Destination

**CARTES
MÉTALLIQUES DE
COLLECTION!**

Consulte la
section «CARTES
MÉTALLIQUES»
pour plus de
renseignements.



AVANT QUE LA BATAILLE COMMENCE

AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Déballer chaque paquet de cartes, mais **NE LES MÉLANGE PAS ENCORE!**

À CHAQUE FOIS QUE TU JOUES

1. Choisis le personnage Super Héros que tu veux jouer et trouve le paquet de cartes Personnage avec l'image de ce personnage. **REMARQUE** : S'il y a moins de quatre personnes qui jouent, prends les paquets Personnage qui ne sont pas utilisés et remets-les dans la boîte. Ils ne seront pas nécessaires pour le jeu.
2. Sépare ton paquet de cartes Personnage des cartes «Ennemi», «Événement» et «Élément» du paquet de cartes Dangers.
3. Combine les cartes «Ennemi», «Événement» et «Élément» de chaque joueur, puis mélange-les pour former un paquet de cartes Dangers (rappelle-toi, utilise **UNIQUEMENT** les cartes qui sont associées aux Super Héros utilisés dans le jeu).
4. Retire la carte Personnage de ton paquet et place-la près de toi pour que tous les autres joueurs puissent la voir.
5. **MÉLANGE** ton paquet de cartes Personnage.
6. Pige les sept cartes sur le dessus de ton paquet de cartes Personnage pour former ta main, puis place les cartes restantes face cachée devant toi pour former ta pioche de paquet de cartes Personnage.

DISCUSSION

UNO Ultimate™ possède quelques mots-clés importants que tu devras connaître pour jouer :

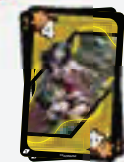
AJOUTE Pige le nombre de cartes indiqué dans ton paquet de cartes Personnage et ajoute-les à ta main.

PIGE Pige le nombre de cartes indiqué (comme une carte «Carte +2») de ta pioche du paquet de cartes Personnage et passe ton tour.

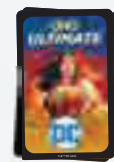
BRÛLE Pige le nombre de cartes indiqué à partir du dessus de ton paquet de cartes Personnage et place-les face vers le haut dans une pile de cartes, appelée Brûlure, à côté de ton paquet de cartes Personnage.

Remarque : Les cartes brûlantes doivent toujours être brûlées une par une et placées face vers le haut dans la pile de cartes Brûlure.

REMARQUE : Parfois, une carte te demandera de brûler des cartes de ta main au lieu de ton paquet de cartes Personnage. Sauf si autrement spécifié, «brûle» signifie toujours à partir de ton paquet de cartes Personnage.



Cartes brûlées
Face vers le haut



Paquet de cartes
Personnage
Face vers le bas

RÉCUPÈRE Pige le nombre de cartes indiqué, une par une, depuis le dessus de ta pile de cartes Brûlure (sauf indication contraire) et place-les sous ton paquet de cartes Personnage.

PRÉPARATION



QUE LA BATAILLE COMMENCE!

Le joueur le plus jeune commence. Joue n'importe quelle carte de ta main face vers le haut au centre de la zone de jeu pour commencer un talon (pile où l'on dépose les cartes) que tous les joueurs se partageront.

Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf si une carte Inversion a été jouée, auquel cas il commence dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

À TON TOUR

Voici la séquence des étapes que tu vas suivre :

Début de ton tour

- Résous tous les effets de début de tour des cartes du paquet de cartes Dangers, des cartes Action ou des pouvoirs de personnage contrôlés par les adversaires.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active au début de ton tour, tu peux l'activer maintenant.

Jeu

- Joue une carte de ta main.
- Si tu as un pouvoir de personnage qui s'active en fonction de la carte que tu as jouée, résous ses effets maintenant.

Combat

- Si un Ennemi t'attaque et que la carte que tu as jouée satisfait le coût de défaite de l'Ennemi, vaincs l'Ennemi.

Danger

- Si la carte que tu as jouée sur le talon comporte une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers et résous ses effets.

Fin du tour

- Résous tous les effets de fin de tour.

LORSQUE TU ES PRÊT À JOUER UNE CARTE

Si tu POSSÈDES une carte qui correspond dans ta main, tu peux LA POSER sur le talon.

Tu peux jouer une carte de ta main correspondant à la carte sur le dessus du talon par couleur, nombre ou symbole.

Si tu joues une carte Action, elle fait quelque chose de spécial (consulte la section «Cartes Action»).

Tu peux choisir de piger une carte au lieu d'en poser une, même si tu as une carte en main que tu peux jouer.

Si tu N'AS PAS de carte correspondante, PIGE UNE CARTE de ton paquet de cartes Personnage.

Si ta *nouvelle* carte peut être jouée, tu peux la jouer maintenant.

Si ta *nouvelle* carte ne peut pas être jouée, ajoute-la à ta main.

Lorsque ton tour se termine, le jeu continue avec le joueur suivant dans l'ordre des tours.

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 quelqu'un remarque qu'il ne l'a pas fait et qu'il crie «UNO» avant ce joueur (et avant que le joueur suivant ne commence son tour), il doit alors piger 2 cartes!

POUR GAGNER

Il y a deux façons de gagner :

1. Si tu te débarrasses de toutes les cartes de ta main, tu **GAGNES**.
2. Si tu es le dernier joueur à avoir des cartes dans ton paquet de cartes Personnage, tu **GAGNES!**

REMARQUE : Si la dernière carte que tu joues pour gagner comporte une icône Danger, tu **NE DOIS PAS** retourner de carte Danger. Tu gagnes quand même.

DÉFAITE

- Si ton paquet de cartes Personnage n'a plus de cartes, tu es **ÉLIMINÉ DU JEU**.
- Si un autre joueur se débarrasse de toutes les cartes de sa main.

APRÈS LE JEU

Rappelle-toi d'associer chaque paquet de cartes Personnage avec les cartes du paquet de cartes Dangers correspondantes pour faciliter la mise en place lors d'une autre séance de jeu.

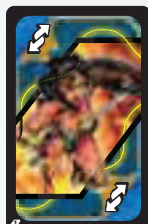
CARTES ACTION

REMARQUE : Les cartes Action peuvent être jouées sur d'autres cartes Action du même type (p. ex., si la carte sur le dessus du TALON est Inversion jaune, tu peux jouer une carte Inversion de n'importe quelle couleur par-dessus). Les Cartes blanches peuvent être jouées sur n'importe quelle carte.



Carte +2

Le joueur suivant doit piger 2 cartes et perd 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.

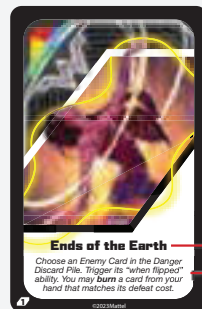


Passer

Le joueur suivant perd son tour. Les Ennemis qui attaquent ne t'affectent pas si tu passes ton tour.

REMARQUE : Si tu attends que ton tour soit passé et que tu subis un

autre effet qui te ferait passer ou perdre un tour, cette partie de l'effet est ignorée.



Carte blanche

Une Carte blanche peut être jouée sur n'importe quelle carte, donc tu peux les jouer, quelle que soit la carte qui se trouve sur le talon, et tu peux ensuite choisir la couleur pour poursuivre le jeu. Les Cartes blanches de ton paquet de cartes Personnage ont des instructions spéciales. Lis les instructions et exécute-les.

Nom de la Carte blanche

Instructions

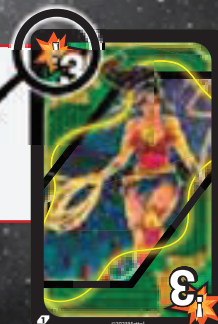
ICÔNE DANGER

Certaines cartes comportent une icône «Danger».

Lorsque tu joues une carte avec une icône Danger, retourne la carte sur le dessus du paquet de cartes Dangers.



Icône Danger



CARTES PERSONNAGE

Chaque personnage du jeu de cartes UNO Ultimate™ possède un pouvoir spécial que tu peux choisir d'utiliser pendant ton tour. Ces pouvoirs ont parfois un coût ou nécessitent une action pour les déclencher. De plus, attaquer des Ennemis peut temporairement altérer ta capacité à les utiliser.

CARTES MÉTALLIQUES

Chaque emballage UNO Ultimate™ de base est accompagné de son propre jeu de 4 cartes métalliques conservées dans des «emballages mystères» pour que tu ne saches jamais lesquelles tu vas obtenir!

Ces cartes sont des versions à collectionner de Cartes blanches et de cartes Personnage que tu utilises dans le jeu réel. Tu peux les garder séparément pour les collectionner ou les échanger avec leurs versions correspondantes non métalliques pour créer un paquet de cartes ultravoyantes! **REMARQUE** : Si tu décides de les utiliser dans une partie, elles risquent de s'user et de se détériorer si elles ne sont pas correctement protégées.

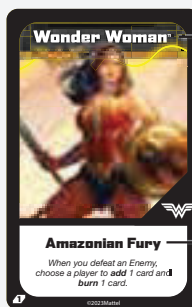
Il y a 5 niveaux de rareté indiqués par un point coloré dans le coin inférieur droit de la carte.

● Courante ● Difficile à trouver ● Rare ● Super rare ● Ultra rare

Tu peux les trouver dans d'autres jeux UNO® Ultimate™, dans les coffrets complémentaires UNO® Ultimate™ et même dans les emballages UNO® classiques spécialement marqués.

Les autres jeux et coffrets complémentaires sont vendus séparément, selon la disponibilité. Certains produits peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.

La carte Personnage te dira :



Le nom du Super Héros.

Le nom du pouvoir, tout coût que tu dois payer ou toute action que tu dois faire pour utiliser le pouvoir, et ce que fait le pouvoir lorsque tu l'actives.

PUBLICITÉ : TU VEUX AJOUTER D'AUTRES SUPER HÉROS À LA BATAILLE?

Il existe des coffrets complémentaires UNO Ultimate™ que tu peux acheter et qui te permettent de jouer d'autres Super Héros. Si tu utilises les cartes d'un coffret complémentaire, assure-toi que toutes les cartes du jeu correspondent aux Super Héros actuellement en jeu. Par exemple, si tu échanges Aquaman contre Superman, assure-toi qu'il ne reste plus de cartes Dangers à thème de Aquaman dans le jeu.

Chaque coffret est vendu séparément, selon la disponibilité. Les coffrets complémentaires peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.

DANS CE PAQUET DE CARTES

AQUAMAN™

Le roi des sept mers, Aquaman a besoin d'avoir ses destinations en jeu pour vraiment prendre le contrôle du jeu. Utilise tes cartes pour «pêcher» de nouvelles destinations et bénéficier des avantages des combats dans les destinations spécifiques à ton personnage ainsi que de la puissance de ton personnage.



WONDER WOMAN™

Toujours assoiffée de combat, Wonder Woman s'épanouit lorsqu'elle se bat et vainc ses ennemis. Joue tes cartes avec un «!» dans le but de faire entrer des ennemis dans le jeu pour pouvoir ensuite les vaincre! Ne crains pas de garder les cartes Ennemi plus longtemps pour activer le pouvoir de ton personnage lorsque tu as besoin de prendre le contrôle du jeu.



SUPERMAN™

Plus puissant qu'une locomotive et plus rapide qu'une balle. Le grand scout bleu ne doit pas être sous-estimé. Avec un paquet de cartes bien équilibré de Cartes blanches utilitaires, Superman est idéal pour affronter n'importe quel autre personnage. Comme son pouvoir est réactif, assure-toi d'être toujours sur tes gardes lorsque quelqu'un essaie de t'éliminer de la partie.



GREEN LANTERN™

Protecteur du secteur 2814, Hal Jordan se bat avec toute sa volonté et sa puissance. En tant que Green Lantern, ton pouvoir est lié à ta volonté. Le pouvoir de Green Lantern reflète sa volonté. Utilise le pouvoir du personnage de manière stratégique lorsque tu as des cartes puissantes dans ta pile BRÛLURE pour surprendre tes adversaires. Rappelle-toi de garder un œil sur ton paquet de cartes afin qu'il ne se réduise pas à quelques cartes seulement!



ANNEXE - PAQUET DE CARTES DANGERS

Dans tous les coffrets de jeu UNO Ultimate™ - de base, surpuissance et complémentaires, etc. - il existe de nombreux types de cartes dans le paquet de cartes Dangers :

CARTES ENNEMI

Lorsque tu piges une carte Ennemi, place-la devant ta carte Personnage. Cet Ennemi attaque maintenant ton personnage. Si une carte Ennemi est déjà présente, elle est remplacée par la nouvelle. Déplace l'Ennemi précédent vers le TALON du paquet de cartes Dangers (cela NE compte PAS comme «vaincre» l'Ennemi).

Un Ennemi n'est vaincu que lorsque le joueur joue une carte qui correspond au type de carte indiqué dans la section «To Defeat» (Pour vaincre).

Un Ennemi ne peut pas être vaincu au tour où il est pigé.

Chaque Ennemi a son propre coût de défaite. Les Cartes blanches ne peuvent pas être utilisées pour vaincre un Ennemi, sauf si le coût de défaite indique spécifiquement un symbole Carte blanche.

La carte Ennemi te dira :



- 1 Quel Super Héros est associé à cet Ennemi.
- 2 Qui est l'Ennemi.
- 3 Ce qu'il faut faire lorsque la carte est retournée.
- 4 Les règles spéciales que tu dois suivre lorsque l'Ennemi t'attaque.
- 5 Comment vaincre l'Ennemi.
- 6 Indique à quelle édition de UNO Ultimate™ la carte est associée.

Exemple
 Pour vaincre, «joue n'importe quelle carte ». Cela signifie que si/quand tu joues une carte rouge, cet Ennemi est vaincu.

SYMBOLES DE COÛT DE DÉFAITE

Lorsque tu vois un ou plusieurs de ces symboles dans la section «Pour vaincre» au bas d'une carte Ennemi, c'est le coût que tu dois «payer» pour vaincre cet Ennemi.

REMARQUE : S'il y a plus d'un symbole, tu n'as besoin d'en associer qu'un seul pour vaincre l'Ennemi.



CARTES ÉVÉNEMENT



Une carte Événement oblige immédiatement un ou plusieurs joueurs à effectuer une action.

Une fois que l'action indiquée sur la carte Événement a été effectuée, l'événement est considéré comme terminé. Place la carte sur le TALON du paquet de cartes Dangers.

REMARQUE : Si le paquet de cartes Dangers n'a plus de cartes, il suffit de rassembler les cartes du TALON du paquet de cartes Dangers, de les mélanger puis de créer un nouveau paquet de cartes Dangers.

CARTES ÉLÉMENT



Les cartes Élément peuvent ajouter une puissance supplémentaire à ton personnage. Lorsque tu piges une carte Élément, place-la immédiatement à côté de ta carte Personnage. Ces cartes ne sont pas spécifiques à un personnage, donc n'importe quel joueur peut associer n'importe quelle carte Élément à son personnage. Tu peux avoir jusqu'à 3 cartes Élément associées à ton personnage à tout moment. Si tu piges une carte Élément et que tu en as déjà 3 associées à ton personnage, tu peux poser une de tes cartes Élément associées ou poser celle que tu viens de piger. Certaines cartes Élément restent en jeu pendant un certain temps tandis que d'autres t'obligent à les «détruire» afin de profiter de leur effet. Les cartes t'indiquent ce que tu dois faire. Si une autre carte te dit de «détruire» une carte Élément, tu ne profiteras pas de l'«effet de destruction» lorsque tu la feras. Certaines cartes Élément ont des effets «Au début de ton tour». Si tu en as plusieurs, choisis l'ordre dans lequel tu les feras.

CARTES DESTINATION



Les cartes Destination modifient le jeu en créant une destination spécifique pour l'action du jeu. Chaque destination est un lieu emblématique de l'univers DC, et chaque destination modifie le jeu de différentes manières : certaines sont utiles, d'autres entraînent des pénalités, etc. Le texte de la carte indique ce que tu dois faire. Lorsqu'un joueur pige une carte Destination, elle est placée au centre de la surface de jeu et affecte tous les joueurs. Une carte Destination reste en jeu jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Destination soit jouée, ou que l'action d'un autre type de cartes la détruise.