

UNO

SHOW 'EM NO MERCY™



Jeu de cartes

Contenu

168 cartes

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en main ou à éliminer tous les autres joueurs du jeu.

UNO SHOW EM NO MERCY™ EN BREF

Il se joue comme le jeu UNO® classique en faisant correspondre la couleur, le chiffre ou le symbole, mais 4 règles spéciales et 6 cartes Action redoutables ont été ajoutées pour pimenter le jeu (nous en reparlerons plus tard). Il y a également deux façons de gagner : la façon traditionnelle de se débarrasser de toutes ses cartes en main ou éliminer tous les autres joueurs du jeu (nous y reviendrons dans une minute). Comme toujours, lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO!».

PRÉPARATION

1. Choisir un donneur et mélanger les cartes. Remarque : Il y a beaucoup de cartes; s'il s'avère difficile de mélanger les cartes, diviser alors le paquet entre plusieurs joueurs.
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 le joueur N'A PAS de carte correspondante, il DOIT piger des cartes de la PIOCHE JUSQU'À CE QU'IL OBTIENNE UNE CARTE QU'IL PEUT JOUER. Il peut ensuite poser cette carte.

Une fois son tour terminé, c'est au tour du joueur suivant.

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

Annoncer «UNO!»

Au moment où un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» pour avertir les autres joueurs 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. Aussi, si tous les autres joueurs ont été éliminés du jeu (voir la règle Pitié), il gagne. C'est alors le moment de mélanger les cartes et de jouer de nouveau!

RÈGLES SPÉCIALES

Pénalité augmentée - Lorsqu'une autre personne pose une Carte +X (Cartes +2, +4, +6, +10), le joueur peut «augmenter» la pénalité en jouant une Carte +X de sa main d'une valeur égale ou supérieure. Le cas échéant, la carte posée s'ajoute à la pénalité totale pour le joueur suivant. Par exemple, lorsqu'une personne pose une Carte +4 pour un joueur, et que ce joueur pose une Carte +6 par-dessus, le joueur suivant est alors obligé de piger 10 cartes (sauf s'il peut jouer une Carte +6 ou plus, auquel cas la pénalité totale passe au joueur suivant). Cela continue jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de poser une Carte +X égale ou supérieure à la valeur de la dernière carte posée. Ce joueur subit alors la pénalité totale de toutes les Cartes +X additionnées. Aïe!

Pitié - Lorsqu'un joueur a 25 cartes ou plus en main, il est éliminé du jeu. Mettre ses cartes de côté jusqu'à ce que la pile de cartes soit épuisée et ait besoin d'être mélangée.



Échanger du 7 - Lorsqu'un joueur pose une carte 7 de n'importe quelle couleur, il **DOIT** échanger ses cartes en main contre celles d'un autre joueur de son choix. Ensuite, le jeu continue dans le même sens.



Passer au suivant du 0 - Lorsqu'un joueur pose une carte 0 de n'importe quelle couleur, **TOUS** les joueurs doivent passer leurs cartes en main au joueur suivant dans le sens du jeu.

Cartes Action



Carte +2 : Le joueur suivant dans le sens du jeu doit piger 2 cartes et perd son tour.



Carte +4 : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour.



Passer : Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant dans le sens du jeu perd son tour.



Inverser : 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. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, le joueur ayant posé la carte joue à nouveau.



Poser tout : Le joueur pose toutes ses cartes en main qui correspondent à la couleur de la carte Poser tout. Placer les cartes supplémentaires sous la carte Poser tout.



Passer tout le monde : Passer tous les autres joueurs et jouer un autre tour.

CARTES BLANCHES



Carte blanche Inverser +4 : Inverser le sens du jeu; le joueur suivant dans le nouveau sens du jeu doit piger 4 cartes et perd son tour. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, l'adversaire passe son tour et le joueur AYANT POSÉ la carte pige 4 cartes! Il peut alors utiliser la règle Pénalité augmentée pour que la pénalité passe à l'autre joueur.



Carte blanche +6 : Le joueur suivant doit piger 6 cartes et perd son tour.



Carte blanche +10 : Le joueur suivant doit piger 10 cartes et perd son tour.



Carte blanche Roulette des couleurs : Le joueur suivant choisit une couleur. Ensuite, il doit révéler une à une les cartes de la PIOCHE jusqu'à ce qu'il obtienne une carte de cette couleur (les cartes blanches NE comptent PAS). Il ajoute ensuite les cartes révélées à sa main et perd son tour.

Comptage des points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

Lorsqu'un joueur gagne une manche, il obtient des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore dans leur main.

Voici la valeur des cartes :

Toutes les cartes numérotées (0 à 9) Valeur indiquée

Toute carte Action de couleur 20 points

- Passer, Inverser, Carte +2, Carte +4, Poser tout, Passer tout le monde

Toute Carte blanche Action 50 points

- Carte blanche Inverser +4, Carte blanche +6, Carte blanche +10, Carte blanche Roulette des couleurs

Points en prime pour l'élimination des joueurs :

250 points pour chaque joueur éliminé au cours de la partie (ne pas tenir compte des cartes en main au moment le jour est éliminé du jeu).

Les joueurs inscrivent leur pointage d'une manche à l'autre. Lorsqu'un joueur accumule 1000 points, il gagne.

©2023 Mattel.

HWV18-4B70_4LB

? service.mattel.com



LE DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION
OU



MAGASIN
OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Games