

UNO FLIP!



TRANSFORMERS

Jeu de cartes

Contenu

112 cartes à double face

UNO FLIP™ EN BREF

UNO FLIP se joue comme le jeu UNO® classique, sauf que les cartes ont deux faces : le côté AUTOBOTS et le côté DÉCEPTICONS. Le jeu débute du côté AUTOBOTS, mais dès qu'une personne joue une carte FLIP, le paquet de cartes doit être retourné (ainsi que les cartes que les joueurs ont en main) et le jeu se poursuit du côté DÉCEPTICONS pour tous les joueurs. Le côté DÉCEPTICONS comprend des cartes Action différentes et les pénalités sont plus sévères. Les joueurs doivent utiliser le côté DÉCEPTICONS des cartes jusqu'à ce qu'une personne joue une carte FLIP. Le jeu se poursuit alors du côté AUTOBOTS et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, ce qui met fin à la manche.

Préparation

- Puisque les cartes ont deux faces de jeu, il faut s'assurer que toutes les cartes de chaque côté sont orientées dans le même sens : toutes les cartes du côté AUTOBOTS sont orientées dans un sens, toutes les cartes du côté DÉCEPTICONS sont orientées dans l'autre sens.
- Choisir un donneur et brasser les cartes.
- Le donneur mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur. Tenir les cartes en orientant le côté AUTOBOTS vers soi et le côté DÉCEPTICONS vers les autres joueurs.
- Le reste des cartes est placé côté AUTOBOTS vers le bas pour former la **PIOCHE** (la pile où l'on pige les cartes); le côté DÉCEPTICONS est alors vers le **HAUT**.
- La première carte de la **PIOCHE** est retournée pour constituer le **TALON** (le côté AUTOBOTS est vers le haut).
- Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

Place au jeu

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. Sinon, son tour est terminé.
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 : Lorsqu'un joueur ajoute des cartes à sa main, il doit s'assurer que celles-ci sont orientées du même côté que ses autres cartes. Par exemple, si le jeu en cours est du côté AUTOBOTS, il doit s'assurer que le côté AUTOBOTS de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

Fin d'une manche

Du côté AUTOBOTS comme du côté DÉCEPTICONS, lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et si l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

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!

Fonctions des cartes Action - CÔTÉ AUTOBOTS



Carte +1 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 1 carte et passer son tour.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant perd son tour.



Carte blanche Puissance d'Optimus Prime – Tout d'abord, choisir un autre joueur à défier. Ensuite, les deux joueurs révèlent la carte **NUMÉROTÉE** la plus élevée (1-9) de leur main. Le joueur ayant la carte avec le chiffre le **PLUS ÉLEVÉ** gagne le défi et peut poser jusqu'à 2 cartes. Un joueur **NE** peut **PAS** poser la toute dernière carte de sa main en utilisant cette règle. En cas d'égalité, ou si le joueur mis au défi n'a pas de carte numérotée en main, le joueur qui a joué la carte à l'origine est déclaré vainqueur. Lorsqu'il pose sa ou ses cartes, le joueur gagnant les place **SOUS** la carte Puissance d'Optimus Prime sur le **TALON**. Il s'agit également d'une carte blanche, et c'est donc le joueur qui a gagné le défi qui choisit la couleur pour poursuivre le jeu.



Carte Inverser – Lorsque cette carte est jouée, 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.



Carte FLIP (Retourner) – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté AUTOBOTS au côté DÉCEPTICONS. Une fois la carte FLIP jouée, retourner le TALON (la carte FLIP se retrouve alors sous la pile), la PIOCHE ainsi que les cartes de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte FLIP soit posée, changeant alors le côté de jeu. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte FLIP.

REMARQUE : LORSQUE LE PAQUET DE CARTES EST RETOURNÉ, SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DU TALON EST UNE CARTE ACTION (INVERSER, PASSER, PIGER, FLIP), LE JOUEUR N'A PAS BESOIN DE FAIRE L'ACTION. SI LA NOUVELLE CARTE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS DE LA PILE EST UNE CARTE BLANCHE, LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE FLIP CHOISIT LA COULEUR.



Carte blanche +2 – 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 +2 seulement s'ils N'ONT PAS DE CARTE EN MAIN QUI CORRESPOND À LA COULEUR DE LA CARTE DU TALON.

Lorsqu'un joueur pose cette carte, le joueur suivant a deux options : piger 2 cartes et perdre son tour OU mettre au défi l'autre joueur.

Lorsqu'un joueur est mis au défi, il doit alors montrer ses cartes en main à celui qui l'a défié pour confirmer s'il n'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 4 cartes au lieu de 2, et perd son tour.
- S'il A une carte qui correspond à la couleur demandée : IL doit piger 2 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 pour poursuivre le jeu (peu importe l'issue du défi).

Fonctions des cartes Action - CÔTÉ DÉCEPTICONS



Carte +5 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour.



Carte Inverser – Même action que le côté AUTOBOTS.



Carte Passer tous un tour – Lorsque cette carte est jouée, tous les joueurs doivent passer leur tour. Cela signifie que le joueur qui a posé la carte joue de nouveau.



Carte FLIP (Retourner) – Même action que le côté AUTOBOTS.



Carte blanche Tyrannie de Mégatron – Tout d'abord, choisir un autre joueur à défier. Ensuite, les deux joueurs RÉVÈLENT leurs mains. Le joueur ayant la carte numérotée la PLUS BASSE (1-9) doit piger 2 cartes dans la PIOCHE. En cas d'égalité, le joueur qui a joué la carte à l'origine est déclaré vainqueur. Il s'agit également d'une carte blanche, et c'est donc le joueur qui a gagné le défi qui choisit la couleur pour poursuivre le jeu.



Carte blanche Piger une couleur – Le joueur qui pose cette carte oblige le joueur suivant à piger une carte d'une couleur précise (peu importe combien de cartes il doit piger pour l'obtenir) et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR de la carte sur le TALON (mais il peut la jouer s'il possède une carte Action ou une carte numérotée identique).

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une Carte blanche Piger une couleur a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer ses cartes en main à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger des cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée au lieu du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra piger les cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée PLUS 2 cartes! Les cartes blanches sont aussi considérées comme une correspondance.

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 :

Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur indiquée
Carte +1	10 points
Carte +5, Passer, Inverser et FLIP.....	20 points
Carte Passer tous un tour	30 points
Cartes blanches Règle spéciale	40 points
- Carte blanche Puissance d'Optimus Prime, Carte blanche Tyrannie de Mégatron	
Carte blanche Piger une couleur	50 points
Wild Draw Color	60 points

REMARQUE : NE PAS OUBLIER DE CALCULER LES POINTS EN FONCTION DU CÔTÉ (AUTOBOTS OU DÉCEPTICONS) SUR LEQUEL S'EST TERMINÉE LA PARTIE.

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

