

UNO™ Royal

JEU DE CARTES

CONTIENT

56 cartes réparties de la façon suivante :

8 cartes bleues numérotées de 1 à 8
8 cartes vertes numérotées de 1 à 8
8 cartes rouges numérotées de 1 à 8
8 cartes jaunes numérotées de 1 à 8

4 cartes Inversion (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes Passer (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes royales (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

4 cartes fou du roi (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes Joker
1 couronne
1 chapeau de fou du roi
1 sceptre

REPLACEMENT DES PILES

UNO Royal fonctionne avec 2 piles alcalines AAA (LR03), non incluses. Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni) et le retirer.
2. Insérez 2 piles alcalines AAA (LR03) dans le compartiment comme illustré. (voir Image 1)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes en place, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

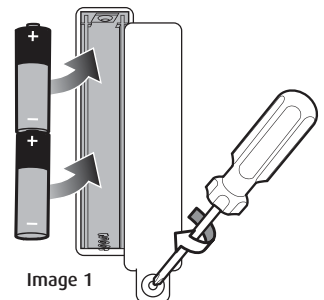


Image 1

UNO ROYAL EN BREF

Uno Royal se joue presque comme une partie de Uno classique, avec quelques exceptions royales.



LA COURONNE :

Le joueur qui porte la couronne est ROI. Le Roi a le pouvoir de décider quel joueur sera le Fou et quelle sera la règle lorsqu'une carte spéciale UNO Royal est jouée (plus de détails ultérieurement).



LE CHAPEAU DE FOU DU ROI :

Le joueur qui porte le chapeau a été choisi par le Roi pour être le Fou et en plus d'avoir l'air un peu ridicule, il doit tirer une carte quand une carte Fou du Roi est jouée.



LE SCEPTRE :

Le Sceptre Royal est activé par mouvement, il suffit au Roi de bouger le bras.

Il émet DEUX SONS :

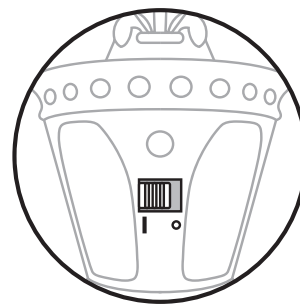
- Le son de DÉPART indique le début d'une partie ET AUSSI le choix d'un nouveau Fou.
- Le son FANFARE indique qu'il est temps de nommer un nouveau Roi. Le joueur qui porte la couronne doit la retirer et la remettre au joueur situé à sa gauche, qui devient alors le nouveau ROI !

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Installation

1. Placez la couronne, le chapeau de fou du roi et le sceptre royal à portée de main de tous les joueurs.
2. Mettez le sceptre royal en marche et posez-le au milieu de la surface de jeu.
3. Ensuite, chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
4. Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
5. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE.
6. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON. REMARQUE : Si une carte Action (représentée par un symbole) est retournée en début de TALON, voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION.



"1" = MARCHÉ
"O" = ARRÊT

POUR JOUER

Le joueur le plus jeune porte la couronne et tient le sceptre royal, ce qui fait de lui le roi.

Puis le Roi désigne un autre Fou en secouant le Sceptre Royal en direction du joueur choisi jusqu'à ce que le son de Départ soit émis. **Le roi doit AGITER le sceptre dans une direction bien précise pour activer le son de Départ**; si le sceptre est agité aléatoirement, le son peut ne pas se déclencher. Cette action permet aussi de démarrer le chronomètre situé à l'intérieur du sceptre.

REMARQUE : SI VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS ET QUE VOUS AVEZ BESOIN DE PLUS DE DÉTAILS SUR LE DÉROULEMENT DU JEU, ATTENDEZ QUE CHAQUE JOUEUR AIT REÇU SES CARTES ET COMPRENNE LES RÈGLES AVANT QUE LE ROI N'AGITE LE SCEPTRE POUR CHOISIR UN FOU ET DÉBUTER LE JEU.

Le joueur qui a été désigné doit alors mettre le chapeau de fou du roi.

Le roi débute la partie.

Le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action ; voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

EXEMPLE : Si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir chapitre FONCTION DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de recouvrir la carte visible du talon, il PIOCHE une carte. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser dans la foulée. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut également choisir de ne PAS jouer une carte de sa main, même si celle-ci correspond à la carte demandée. Il doit alors tirer une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser dans la foulée, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main avant de piocher.



Toutes les fois que le sceptre royal fait retentir sa FANFARE (pendant une minute environ), le moment est venu de désigner un nouveau roi.

- La couronne est placée sur la tête du joueur situé à GAUCHE du roi actuel.
- Le nouveau roi choisit un autre fou du roi en agitant le sceptre royal dans la direction du joueur visé jusqu'à ce que le son de départ soit émis (le nouveau roi peut choisir qui il veut pour fou du roi, y compris la dernière personne qui portait le chapeau de fou du roi !).
- Le nouveau Fou met le Chapeau de Fou du Roi.
- Le jeu se poursuit avec un nouveau Roi.

NOTEZ QUE SI VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU LA FANFARE AU BOUT D'UNE MINUTE, LE ROI DOIT AGITER À NOUVEAU LE SCEPTRE POUR LANCER LE CHRONOMÈTRE.

Cartes Action



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite et vice versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite au lieu de la gauche.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.

Cartes Spéciales UNO Royal



Carte Joker – Lorsque cette carte est jouée, le ROI peut choisir de changer la couleur en jeu (n'importe quelle couleur incluant la couleur en jeu avant que la carte Joker ait été jouée.) Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le Roi choisit la couleur pour continuer à jouer.

REMARQUE : QUAND UN JOUEUR DOIT TIRER UNE CARTE À CAUSE D'UNE CARTE ROYALE OU D'UNE CARTE FOU DU ROI, LE JEU NE CONTINUE **PAS** AVEC CE JOUEUR.
PAR EXEMPLE, SI LE JOUEUR 1 JOUE UNE CARTE FOU DU ROI ET QUE LE JOUEUR 3 PORTE LE CHAPEAU DU FOU DU ROI, UNE FOIS QUE LE JOUEUR 3 A TIRÉ SA CARTE, LE JEU SE POURSUIT AVEC LE **JOUEUR 2** COMME DANS UNE SÉQUENCE NORMALE DE JEU.

Carte +1 – Lorsque cette carte est jouée, un joueur doit tirer 1 carte de la pioche. Mais cela dépend du type de carte +1 jouée. Il existe deux types de Carte +1 : La carte royale et la carte fou du roi.



Carte royale – Lorsque cette carte est jouée, le Roi choisit le joueur qui devra tirer une carte de la pioche. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +1 (que ce soit une carte royale ou une carte fou du roi). Si une carte royale est retournée en début de jeu, le Roi décide quel joueur devra tirer une carte puis le jeu se poursuit avec le Roi.



Carte fou du roi – Lorsque cette carte est jouée, le joueur qui porte le chapeau de fou du roi doit tirer une carte. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +1 (que ce soit une carte royale ou une carte fou du roi). Si une carte fou du roi est retournée en début de jeu, celui qui porte le chapeau de fou du roi doit tirer une carte et le jeu se poursuit avec le Roi.

Fin de la manche

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 que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir COMPTAGE DES POINTS) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

Entre deux manches

Le joueur situé à la gauche de celui qui vient de distribuer les cartes mélange à son tour les cartes puis il distribue une nouvelle main à chaque joueur. Le joueur situé à la gauche du Roi lors de la manche précédente devient le nouveau Roi pour la manche à venir. Lorsque tous les joueurs ont leurs cartes en main et sont prêts à jouer, le Roi utilise le Sceptre Royal pour désigner un nouveau Fou et activer le son de départ afin de débiter une nouvelle manche.

Comptage des points

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer des points en fonction des cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :

Cartes numérotées (1 à 8)	valeur du chiffre indiqué	Carte royale	20 points
Inversion	20 points	Carte fou du roi	20 points
Passer	20 points	Joker	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont mélangées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

Gagner la partie

Le **VAINQUEUR** est le premier joueur à atteindre 500 points.

Alternative au comptage des points

On peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

INFORMATION PILES

- Fonctionne avec 2 piles alcalines AAA (LR03), (non incluses)
- Utiliser uniquement des piles alcalines pour une durée plus longue
- Si l'unité ne fonctionne pas correctement, vérifier l'installation des piles
- REMPLACER LES PILES LORSQUE LE SON SE DÉFORME

Remarque : Le produit est équipé d'une fonction qui éteint le jouet automatiquement afin de préserver les piles.

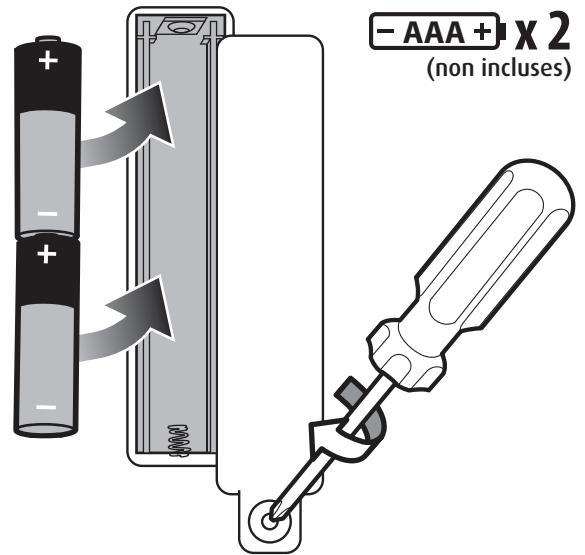
LE CHANGEMENT DES PILES DOIT SE FAIRE SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles:

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

Conserver cette règle de jeu pour s'y référer en cas de besoin car elle contient des informations importantes.



Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères [2002/96/EC]. Consulter la municipalité de la ville pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.



CGH10-1100602914_5XJ

