

Jeu de cartes

CONTENU

112 cartes réparties comme suit :

CÔTÉ CLAIR (contour blanc) :

18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
8 cartes +1 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune) 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune) 8 cartes Flip (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes blanches
4 cartes blanches +2

CÔTÉ SOMBRE (contour noir) :

18 cartes roses numérotées de 1 à 9
18 cartes turquoise numérotées de 1 à 9
18 cartes orange numérotées de 1 à 9
18 cartes violettes numérotées de 1 à 9
8 cartes +5 (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
8 cartes Passer tous un tour (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet) 8 cartes Flip (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
4 cartes blanches
4 cartes blanches Piger une couleur

UNO FLIP EN BREF

UNO FLIP se joue comme le jeu UNO classique, sauf que les cartes ont deux faces : le côté «clair» et le côté «sombre». Le jeu débute du côté clair mais dès que quelqu'un 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 sombre pour tous les joueurs. Le côté sombre comprend des cartes Action différentes et les pénalités sont plus sévères. Les joueurs doivent utiliser le côté sombre des cartes jusqu'à ce que quelqu'un d'autre joue une carte FLIP. Le jeu se poursuit alors du côté clair et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, ce qui met fin à la manche. Comme d'habitude, le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes durant une manche se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

PREPARATION

1.Puisque le paquet a deux faces, s'assurer que toutes les cartes claires sont orientées d'un côté et que toutes les cartes sombres sont orientées de l'autre côté.

2.Chaque joueur pige une carte et dévoile le côté clair. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).

3.Le donneur mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur. Tenir les cartes en orientant le côté clair vers soi et le côté sombre vers les autres joueurs.

4.Le reste des cartes est placé côté clair vers le bas pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes) et le côté sombre vers le haut.

5.La première carte de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (le côté clair des cartes vers le haut).

REMARQUE : Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer le TALON, se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

PLACE AU JEU

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Que ce soit pour jouer du côté clair ou sombre, quand vient son tour le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même chiffre ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action; voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

EXEMPLE : Si la carte sur le TALON est un 7 bleu, le joueur doit poser une carte bleue OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte correspondant à celle du TALON, il doit piger une carte de la PIOCHE.

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 clair, il doit s'assurer que le côté clair de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

S'il pige une carte qui peut être jouée, il a le droit de la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

FONCTION DES CARTES ACTION

CÔTÉ CLAIR



Carte +1 – Lorsque cette carte est posée, le joueur suivant doit piger une carte et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +1. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler 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 plutôt que vers 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.



Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (Il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



Carte blanche +2 – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger deux cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en piger une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche +2 a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 2 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 2 cartes PLUS 2 autres (4 en tout)!



Carte Flip – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté clair au côté sombre. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera 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 et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip.

CÔTÉ SOMBRE



Carte +5 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +5.



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler 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.



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. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer tous un tour.



Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer.



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 demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre 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 son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger des cartes jusqu'à obtenir le 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 autres cartes !



Carte Flip – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté sombre au côté clair. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera 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 et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip.

FIN D'UNE MANCHE

Du côté clair comme du côté sombre, 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.

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

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +1, une carte +5, une carte blanche +2 ou une carte blanche Piger une couleur, le joueur suivant doit piger, respectivement, une, cinq ou deux cartes, ou le nombre de cartes nécessaires pour obtenir la couleur demandée. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, brasser les cartes du TALON et le jeu continue.

POINTAGE

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

Cartes numérotées (1 à 9) ..... Valeur du chiffre indiqué

Carte +1 ..... 10 points

Carte +5 ..... 20 points

Carte Inversion ..... 20 points

Carte Passer ..... 20 points

Carte Passer tous un tour ..... 30 points

Carte Flip ..... 20 points

Carte blanche ..... 40 points

Carte blanche +2 ..... 50 points

Carte blanche Piger une couleur ..... 60 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.

LA VICTOIRE

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

AUTRE FAÇON DE CALCULER LES POINTS

On peut également calculer le pointage 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.

©2018 Mattel. Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303 . Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd. , No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Edifício Amoreiras Square, Rua Carlos Alberto da Mota Pinto nº 17 - 3º A, 1070-313 Lisboa.