



UNO® POWER grab™ Jeu

Contenu

4 tours (U, N, O, !)

1 plateau de jeu

112 cartes réparties comme suit :

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 +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

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

4 cartes Prendre-2-tours (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

4 cartes blanches Prendre-1-tour

4 cartes blanches +4

But du jeu

Emparez-vous des tours et de leurs pouvoirs tout en vous débarrassant le plus vite possible de toutes vos cartes! Vous gagnez des points pour toutes les cartes que vos adversaires ont encore en main à la fin de chaque manche. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation

1. Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes Action, c'est-à-dire celles comportant un symbole, comptent pour zéro).
2. Le donneur brasse les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Les cartes restantes sont placées, faces cachées, dans l'un des espaces du plateau de jeu. Elles forment la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes).
4. Les 4 tours sont placées à côté du plateau de jeu.
5. La carte sur le dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (la pile où l'on joue les cartes). Elle est placée face visible dans le deuxième espace du plateau de jeu. **REMARQUE** : Si la première carte retournée du TALON est une carte Action (avec symbole), voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

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 la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

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

ICÔNES DE POUVOIR : Certaines cartes numérotées comportent également une icône de pouvoir : U, N, O et ! (point d'exclamation). Avoir une carte avec une icône de pouvoir identique à la carte précédente ne suffit pas pour la jouer. Le joueur doit obligatoirement associer une carte de la même couleur ou du même chiffre, comme pour n'importe quelle carte numérotée. Si une carte avec une icône de pouvoir est jouée, voir le chapitre ICÔNES DE POUVOIR ET TOURS pour plus de renseignements.

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte 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. S'il peut jouer la carte qu'il a pignée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

FONCTIONS DES CARTES ACTION



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



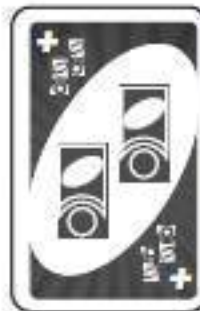
Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



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 Prendre-2-tours – Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut prendre 2 tours de son choix. Le joueur peut prendre les tours d'un autre joueur, celles disponibles à côté du plateau de jeu, ou une de chaque. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Prendre-2-tours. Si cette carte est retournée en début de jeu, le premier joueur ne peut pas prendre de tours mais peut seulement jouer une carte de la même couleur.



Carte blanche Prendre-1-tour – Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut prendre une tour de son choix, celle d'un autre joueur ou une des tours disponibles à côté du plateau de jeu. Cette carte est également une carte blanche. Le joueur peut donc choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Si cette carte est retournée en début de jeu, le premier joueur ne peut pas prendre de tours mais peut choisir la couleur de début de partie.



Carte blanche +4 – La personne qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 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 +4 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 les 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout!)

ICÔNES DE POUVOIR ET TOURS



Les icônes de pouvoir apparaissent sur plusieurs cartes numérotées et correspondent aux symboles présents sur les tours : U, N, O et ! (point d'exclamation). Chacune des 4 icônes de pouvoir apparaît deux fois dans chaque couleur du jeu.

Lorsqu'une carte avec une icône de pouvoir est jouée, le joueur peut s'emparer de la tour correspondante, même si elle est déjà dans les mains d'un autre joueur! **REMARQUE** : La couleur de la tour n'a PAS besoin de correspondre à la couleur de la carte avec l'icône de pouvoir.

Chaque tour a également un symbole représentant une carte Action. Quand un joueur a une tour en sa possession, il est protégé contre les cartes Action correspondant au symbole inscrit sur sa tour! Ainsi, quand une carte Action est jouée contre le joueur, celui-ci a le pouvoir de la bloquer : le joueur n'effectue pas l'action imposée, que ce soit piger des cartes ou passer son tour.

Les icônes de pouvoir sont réparties comme suit :



U : si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «U», il s'empare de la tour rouge «U». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes +1.



N : si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «N», il s'empare de la tour bleue «N». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes +2.



O : si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «O», il s'empare de la tour verte «O». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes blanches +4.



! : si un joueur joue une carte avec le «!», il s'empare de la tour jaune «!», Power Tower. Le joueur est maintenant protégé contre les cartes Passer.

Après avoir bloqué une carte Action avec sa tour, le joueur continue comme s'il s'agissait d'une carte de couleur ou d'une carte blanche normale.

La tour protège le joueur durant toute la période où il l'a en sa possession. De cette façon, ses adversaires hésiteront à utiliser leurs cartes Action contre lui!

EMPAREZ-VOUS DES 4 TOURS POUR UN UNO® IMMÉDIAT! Si un joueur réussit à s'emparer des 4 tours, il peut se débarrasser de toutes ses cartes SAUF une. Mais il ne doit pas oublier de crier «UNO!» (voir la section «Fin de la manche»). Le joueur doit alors replacer toutes ses tours en zone neutre à côté de la pioche.

Fin d'une 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 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, +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 1, 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé 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	20 points
Carte +2	20 points
Carte Inversion	20 points
Carte Passer	20 points
Carte Prendre-2-tours	20 points
Carte blanche Prendre-1-tour	50 points
Carte blanche +4	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées 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.