

MON PREMIER UNO®



Disney LA MAISON DE MICKEY

Jeu de cartes géantes

CONTENU

36 cartes géantes Mon Premier UNO :

- 4 cartes no 1 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 2 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 3 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 4 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 5 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 6 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes no 7 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes + 2 - rouge, jaune, bleu, vert
- 4 cartes Joker

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn).

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

PRÉPARATION

- Mélangez les cartes.
- Chaque joueur tire une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur.
- Mélangez de nouveau les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.
- Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche.
- Retournez la carte sur le dessus de la pioche pour former le talon. S'il s'agit d'une carte Joker ou d'une carte +2, retournez les autres cartes jusqu'à ce que vous obteniez une carte portant un chiffre (de 1 à 7).

JOUONS !

Le joueur à la gauche du donneur commence. Vous devez associer une carte de votre main à la carte du talon, soit par le chiffre, la couleur ou le personnage qui y figure.

Exemple :

Si la carte du talon est une carte no 2 bleue, vous pouvez jouer n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte no 2.

Plutôt que de jouer une carte qui correspond à celle du talon, vous pouvez changer la couleur du jeu en jouant une carte Joker. Jouez la carte Joker et appelez la couleur de votre choix.

Exemple :

Si la carte du talon est une carte no 2 bleue, vous pouvez jouer une carte Joker et changer la couleur pour du jaune.

Si vous n'avez pas de carte qui correspond à celle du talon ni de carte Joker, vous devez prendre une carte de la pioche. Si le chiffre, la couleur ou le personnage de cette carte correspond à ce qui figure sur la carte du talon, vous pouvez la jouer. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Si tous les joueurs ont encore des cartes en main quand la pioche est épuisée, mélangez les cartes du talon, retournez-les et poursuivez le jeu.

CARTES SPÉCIALES

Carte +2

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.



Carte Joker



Vous pouvez jouer une carte Joker sur n'importe quelle autre carte, quelle soit la couleur ou le chiffre. Quand vous jouez une carte Joker, vous devez nommer la couleur que vous choisissez pour la suite du jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez même appeler la couleur qui est en jeu. Vous pouvez jouer une carte Joker, même si vous avez la possibilité de jouer une autre carte.

"UNO !"

Quand il ne vous reste plus qu'une carte en main, vous devez crier « UNO » (ce qui signifie « un ») avant que votre avant-dernière carte ne touche le talon. Si vous ne criez pas « UNO » et qu'un autre joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant joue ou prenne une carte, vous devez prendre 2 cartes dans la pioche.

Si vous oubliez de crier « UNO » et que personne ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant ne joue, vous n'avez pas à prendre 2 cartes. Un joueur commence son tour soit en jouant une carte soit en piochant une carte.

LA VICTOIRE

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de TOUTES ses cartes !

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer au besoin car il contient des informations importantes.

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels.
Tel.: 0800 - 16 936.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697.
Mattel.U.K.Ltd..Vanwall.Business.Park.Maidenhead.SL6.4UB.

© Disney

DisneyChannel.com



P8907-0721

