

## FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute «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 +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Lorsque la dernière carte jouée est une carte Renversante, tous les joueurs doivent poser une carte jusqu'à ce que la balance bascule. Ainsi, le joueur qui pensait finir la manche en posant la carte Renversante risque de faire basculer la balance et devra piger 2 cartes de pénalité!

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, les cartes du TALON mises de côté sont mélangées et le jeu continue.

## POINTAGE

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 à 9.....	Valeur du chiffre indiqué
Carte +2.....	20 points
Carte Inversion.....	20 points
Carte Passer.....	20 points
Carte blanche.....	50 points
Carte blanche +4.....	50 points
Carte Renversante.....	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 joueur qui atteint 500 points le premier est le VAINQUEUR.

## 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.



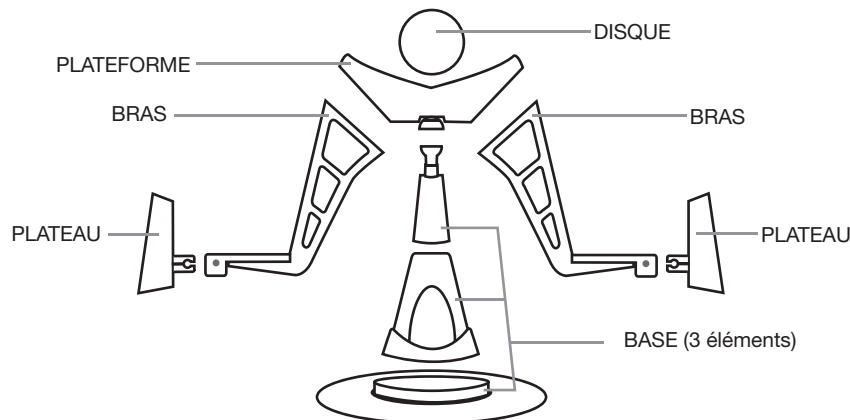
## Contenu

- 1 balance UNO Tippo (8 éléments)
- 1 disque
- 112 cartes réparties comme suit :
  - 19 cartes bleues - de 0 à 9 (dont 5 cartes Arrêt numérotées de 1 à 5)
  - 19 cartes vertes - de 0 à 9 (dont 5 cartes Arrêt numérotées de 1 à 5)
  - 19 cartes rouges - de 0 à 9 (dont 5 cartes Arrêt numérotées de 1 à 5)
  - 19 cartes jaunes - de 0 à 9 (dont 5 cartes Arrêt numérotées de 1 à 5)
  - 8 cartes +2 - 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
  - 4 cartes blanches
  - 4 cartes blanches +4
  - 4 cartes Renversantes

## BUT DU JEU

Les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes avec prudence! Il faut essayer d'empêcher la balance de basculer tout en se débarrassant le plus vite possible de toutes ses cartes! Un joueur gagne des points pour toutes les cartes que ses 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.

## ASSEMBLAGE DE LA BALANCE



- La balance est constituée de 8 éléments : 2 plateaux, 2 bras, 1 plateforme et 3 éléments qui forment la base. Assembler les éléments de la balance comme illustré.
- Pour fixer le plateau au bras, tenir le plateau de façon à ce qu'il soit perpendiculaire au bras, avec l'ouverture vers l'extérieur et le côté étroit vers le haut, comme illustré. Lorsque le plateau est placé de manière à tenir les cartes, le côté étroit doit être contre le bras.
- À la fin de la partie, tous les éléments peuvent être désassemblés et rangés dans la boîte.

## BACK

## INSTALLATION

1. Placer la balance au centre de la zone de jeu et mettre le disque sur la plateforme en haut de la balance.
2. Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
3. Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
4. Le reste des cartes est placé face cachée pour former une PIOCHE.
5. Les deux premières cartes de la PIOCHE sont retournées pour constituer deux TALONS. Placer une carte face visible sur chacun des plateaux sur la balance. REMARQUE : Si une carte Action (symboles) est retournée pour commencer le TALON, ne pas prendre l'action en compte (le premier joueur n'a pas à l'exécuter). Dans le cas de toute carte blanche, le joueur qui commence choisit la couleur à jouer.

## COMMENT JOUER

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Le joueur doit recouvrir la carte visible d'un des TALONS 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 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 le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Lorsque le joueur pose une carte dans un des plateaux, il doit s'assurer qu'elle y est bien insérée.

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer sur l'un ou l'autre des TALONS, il doit en prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.


Lorsqu'une carte Action est posée, le joueur suivant doit exécuter cette action, peu importe la carte qui apparaît sur l'autre plateau.


## BASCULEMENT ET REMISE EN PLACE DE LA BALANCE


Lorsque le joueur pose une carte dans un des plateaux, si la balance penche trop et que les cartes tombent, le joueur doit piger 2 cartes de pénalité! Même si les cartes mettent un certain temps à tomber d'un plateau, la dernière personne qui a joué (en posant ou en prenant une carte) doit piger les 2 cartes de pénalité.


Lorsque la balance fait tomber des cartes, remettre la balance en place et insérer les deux premières cartes de chaque TALON dans leurs plateaux respectifs, puis mettre les autres cartes de côté. Par la suite, les cartes mises de côté peuvent être mélangées s'il n'y a plus de cartes dans la PIOCHE.


## FONCTIONS DES CARTES ACTION


 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 même couleur ou sur une autre carte +2.


 Carte Inversion - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra 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 - 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.

 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 +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.

 Carte Renversante - Lorsque cette carte est jouée, la balance va forcément basculer! En commençant avec le joueur suivant et dans le sens du jeu, tous les joueurs (sans exception) pigent une carte tour à tour et la placent dans le même plateau que la carte Renversante. Les joueurs continuent jusqu'à ce que la balance bascule et fasse tomber les cartes. Le joueur qui a posé la dernière carte doit piger 2 cartes de pénalité. Remettre la balance en place avec les 2 cartes qui étaient face visible avant le basculement dans chaque plateau. C'est au joueur placé après celui qui a fait basculer la balance de jouer. Le jeu reprend dans la même direction. REMARQUE : Si la dernière carte posée était une carte Action, le joueur suivant doit exécuter cette action.

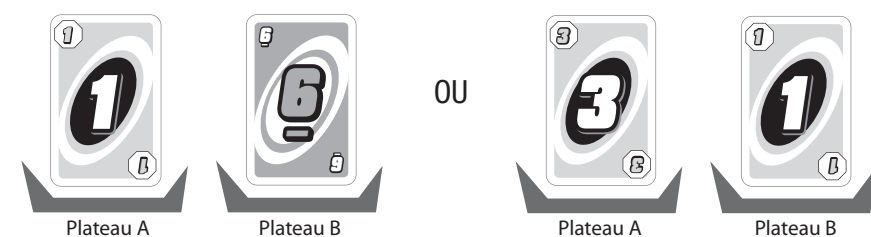
 Cartes Arrêt (20) - Cinq cartes de chaque couleur (portant un chiffre de 1 à 5) comportent un octogone autour du chiffre. Ce motif indique qu'il s'agit de cartes Arrêt. Ces cartes se jouent comme une carte à chiffre normale : la couleur ou le chiffre doit correspondre. Toutefois, jouer cette carte peut empêcher les joueurs de poser d'autres cartes sur ce plateau, ce qui peut faire basculer la balance! Pour plus de détails, consulter le chapitre ARRÊT!

## ARRÊT!

Les 2 aspects les plus importants des cartes Arrêt sont :

Lorsqu'UNE carte Arrêt est visible, le plateau est figé : aucun joueur ne peut y poser une carte.

Lorsque DEUX cartes Arrêt sont visibles, les deux plateaux sont ouverts et disponibles (car ils s'annulent).



Les deux mises en scène ci-dessus s'appliquent TOUJOURS, quoiqu'il se passe lors des tours suivants.

Il y a deux façons de débloquent une pile figée :

- Poser n'importe quelle carte blanche sur une carte Arrêt débloquent la pile.
- Poser une carte Arrêt sur l'autre plateau débloquent les deux piles.

Lorsqu'une pile est figée, les joueurs continuent à jouer en se débarrassant de leurs cartes dans l'autre plateau.

Une carte Arrêt peut être jouée sur une autre carte Arrêt (tant que la couleur ou le chiffre correspond), mais c'est la dernière carte Arrêt jouée qui est ensuite visible sur ce plateau. Toutefois, une carte avec chiffre qui n'est pas une carte Arrêt ne peut pas être jouée sur une carte Arrêt.

Rappel : si deux cartes Arrêt sont visibles, les deux plateaux sont disponibles. Mais lorsqu'un joueur recouvre l'une des cartes Arrêt, l'autre devient la seule carte Arrêt visible et ce plateau est donc bloqué.