

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Contenu

1 Balance UNO Tippo (8 éléments)

1 Disque

112 cartes réparties comme suit :

19 cartes bleues - de 0 à 9 (dont 5 cartes Stop numérotées de 1 à 5)

19 cartes vertes - de 0 à 9 (dont 5 cartes Stop numérotées de 1 à 5)

19 cartes rouges - de 0 à 9 (dont 5 cartes Stop numérotées de 1 à 5)

19 cartes jaunes - de 0 à 9 (dont 5 cartes Stop 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 Joker

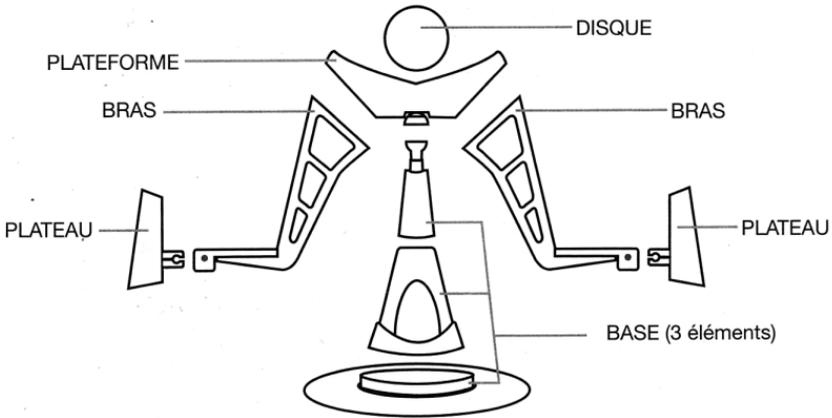
4 cartes Super Joker

4 cartes Tilt

BUT DU JEU

Débarrasse-toi de tes cartes, mais prudence ! Essaie d'empêcher la balance de basculer tout en te débarrassant le plus vite possible de toutes tes cartes ! Tu gagnes des points pour toutes les cartes que tes adversaires ont encore en main à la fin de chaque manche. Les points se cumulent 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.

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 pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
3. Le donneur bat 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 TALON 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 d'une carte Joker, le joueur qui commence choisit la couleur à jouer.

COMMENT JOUER

Le joueur placé à 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 du TALON est un 7 rouge, le joueur peut poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir 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, il PIOCHE une carte. 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, qu'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 piocher 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 piochant une carte) doit piocher les 2 cartes de pénalité.

Lorsque la balance fait tomber des cartes, remettre la balance en place en replaçant 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 piocher 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.



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.



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 même couleur ou sur une autre carte Passer.



Carte Joker – Celui qui joue 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 Super Joker – Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes et à passer son tour.



Carte Tilt - 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 - piochent une carte tour à tour et la placent dans le même plateau que la carte Tilt. Les joueurs continuent jusqu'à ce que la balance bascule et fasse tomber les cartes. Le joueur qui a posé la dernière carte pioche 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.



Carte Stop (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 Stop. 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 ! Voir STOP ! pour plus de détails.

STOP!

Les 2 aspects les plus importants des cartes Stop sont :

Lorsqu'UNE carte Stop est face visible, ce plateau est figé : aucun joueur ne peut y poser une carte.



Plateau A



Plateau B

OU



Plateau A



Plateau B

Lorsque DEUX cartes Stop sont face visible, les deux plateaux sont ouverts et disponibles (ils s'annulent).

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

Il y a 2 façons de débloquer une pile figée :

- Poser n'importe quelle carte Joker sur une carte Stop débloque la pile.
- Poser une carte Stop sur l'autre plateau débloque 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 Stop peut être jouée sur une autre carte Stop (tant que la couleur ou le chiffre correspond), mais c'est la dernière carte Stop jouée qui est ensuite face visible sur ce plateau. Toutefois, une carte chiffre qui n'est pas une carte Stop ne peut pas être jouée sur une carte Stop.

Si deux cartes Stop sont visibles, les deux plateaux sont disponibles. Mais lorsqu'un joueur recouvre l'une des cartes Stop, l'autre devient la seule carte Stop visible et ce plateau est donc figé.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur pose 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 piocher deux cartes de pénalité.

La manche est finie 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 dernière carte jouée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant doit piocher 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Lorsque la dernière carte jouée est une carte Tilt, 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 Tilt risque de faire basculer la balance et piocher 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.

COMPTER LES POINTS

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 (0 à 9) :	valeur du chiffre indiqué
Carte +2 :	20 points
Inversion :	20 points
Passer :	20 points
Joker :	50 points
Super Joker :	50 points
Tilt :	50 points

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

REMPORTER 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.

